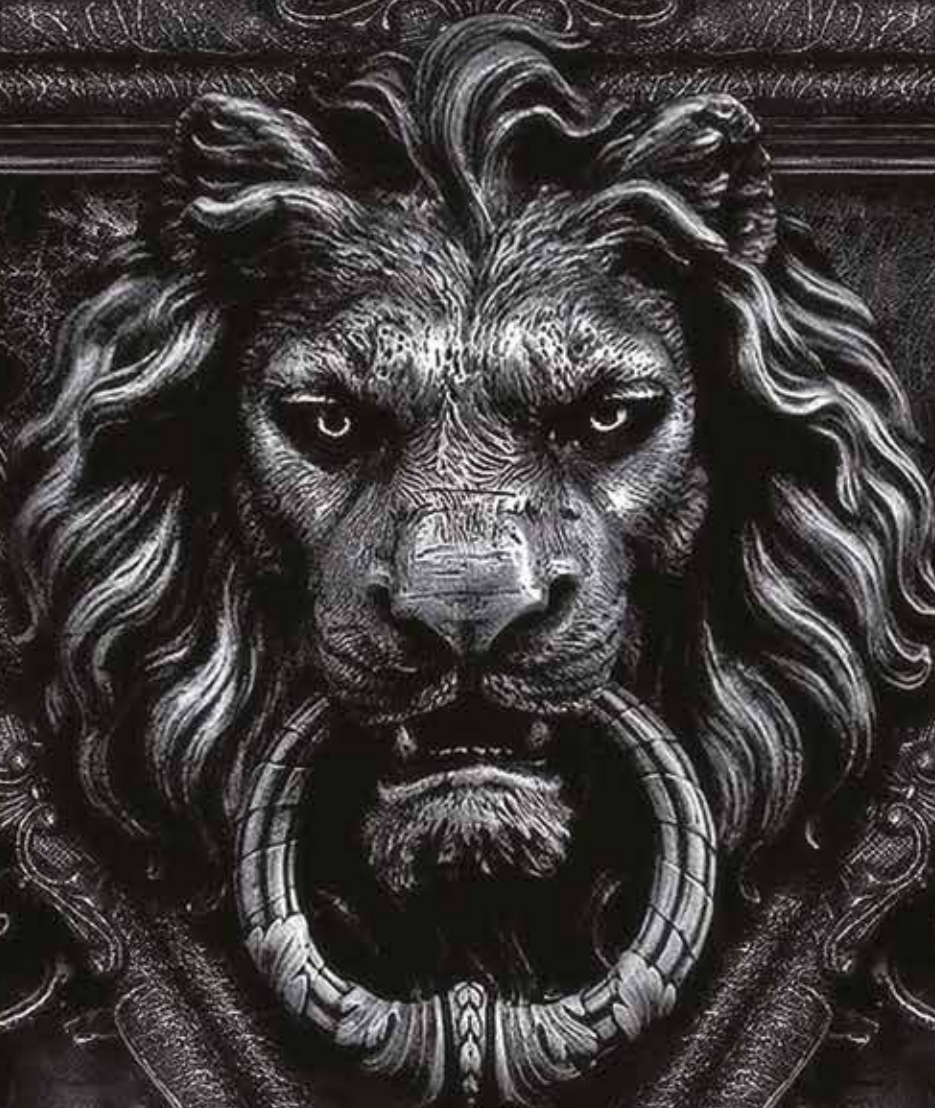




° BESTIÁRIO



° BESTIÁRIO

SUMÁRIO

Introdução.....	7	Capítulo 5: Criando Monstros.....	496
Capítulo 1: Monstros de A a Z.....	9	Capítulo 6: Perícias e Talentos para Monstros.....	504
Capítulo 2: Animais.....	468	Capítulo 7: Glossário.....	506
Capítulo 3: Insetos.....	485	Apêndice 1: Monstros por Nível de Desafio.....	518
Capítulo 4: Monstros com Progressão.....	491	Apêndice 2: Monstros por Tipo (e Subtipo).....	523

MONSTROS POR ORDEM ALFABÉTICA

Aarakocra.....	9	Arconte.....	38	Lívido.....	71
Aballin.....	9	Arconte Luminar.....	38	Celestial.....	72
Abishai.....	10	Arconte Guardião.....	39	Firre.....	72
Abocanhador Matraqueante.....	12	Herói Arconte Guardião.....	39	Leonal.....	73
Abolete.....	12	Arconte Mensageiro.....	40	Centauro.....	73
Abolete Mago.....	14	Árvore Negra.....	40	Centopeia Espiritual.....	74
Abominação.....	14	Asabi.....	41	Centopeia Espiritual Menor.....	75
Características das Abominações.....	15	Cauda-Ferrão.....	42	Centopeia Espiritual Inferior.....	75
Anaxim.....	15	Athach.....	42	Centopeia Espiritual Superior.....	75
Atropal.....	16	Avantesma.....	42	Choldrith.....	75
Chichimec.....	16	Azer.....	43	Chuul.....	76
Faetonte.....	17	Bajang.....	44	Cocatriz.....	76
Hecatônquiros.....	18	Bakemono.....	45	Colosso.....	77
Infernal.....	18	Balbucador.....	45	Colosso de Carne.....	77
Larva Onírica.....	19	Bane-Lar.....	46	Colosso de Ferro.....	78
Tênue.....	20	Barghest.....	46	Colosso de Pedra.....	78
Xixecal.....	21	Barghest Superior.....	47	Constritor.....	79
Achaierai.....	22	Bariaur.....	47	Coruja Gigante.....	79
Águia Gigante.....	22	Basilisco.....	48	Corvo Gigante.....	80
Alaghi.....	23	Basilisco Superior Abissal.....	48	Couatl.....	80
Allip.....	24	Behemot.....	49	Criar Vampírica.....	81
Anão.....	24	Águia Behemot.....	49	Criatura Abissal.....	82
Anão das Profundezas.....	25	Gorila Behemot.....	49	Criatura Anárquica.....	82
Duergar.....	26	Behir.....	50	Criatura Axiomática.....	83
Anão das Montanhas.....	26	Beholder.....	50	Criatura Celestial.....	84
Anões de Faerûn.....	26	Beholder.....	50	Criatura Dracônica.....	84
Anões do Escudo.....	26	Beijo Letal.....	51	Criatura Efigie.....	85
Anões Dourados.....	26	Espetador.....	52	Criaturas Elementais.....	86
Duergar.....	26	Gauth.....	52	Criaturas Elementais da Água.....	87
Anões do Ártico.....	26	Mortificador.....	53	Criaturas Elementais do Ar.....	87
Urdunnir.....	26	Olho Esférico.....	54	Criaturas Elementais do Fogo.....	88
Anões Selvagens.....	27	Tirano da Morte.....	54	Criaturas Elementais do Frio.....	89
Animal Atroz.....	27	Beholder Mago (Classe de Prestígio).....	55	Criaturas Elementais da Madeira.....	89
Arminho Atroz.....	27	Belker.....	56	Criaturas Elementais da Terra.....	90
Carcajú Atroz.....	27	Bestas de Malar.....	56	Criatura Pseudonatural.....	91
Gorila Atroz.....	28	Bestas de Xvim.....	57	Criaturas das Sombras.....	92
Javalí Atroz.....	28	Bisan.....	59	Demilich.....	92
Leão Atroz.....	28	Bocarra.....	59	Demônio.....	94
Lobo Atroz.....	29	Bodak.....	60	Armanita.....	95
Morcego Atroz.....	29	Branta.....	60	Babau.....	95
Rato Atroz.....	29	Braquiúro.....	60	Balor.....	95
Texugo Atroz.....	29	Bruxa.....	61	Bebilith.....	96
Tigre Atroz.....	30	Anis.....	61	Caçador.....	97
Tubarão Atroz.....	30	Bruxa Verde.....	62	Dretch.....	98
Urso Atroz.....	31	Bruxa do Mar.....	62	Ghour.....	98
Animal Lendário.....	31	Bruxa da Noite.....	63	Glabrezu.....	99
Tigre Lendário.....	31	Bruxa do Pântano.....	63	Goristro.....	99
Urso Lendário.....	32	Bugbear.....	64	Hezrou.....	100
Anjo.....	32	Bulette.....	65	Marilith.....	100
Anjo, Deva Astral.....	32	Bullywug.....	65	Nalfeshnee.....	101
Anjo, Planetário.....	32	Buso Tigbanua.....	66	Quasit.....	102
Anjo, Solar.....	33	Tagamaling Buso.....	66	Súcubo.....	102
Ankheg.....	34	Caçador Branco.....	67	Uridezu.....	103
Aparição.....	34	Corcel Branco.....	68	Vrock.....	103
Aparição.....	35	Caçador Invisível.....	68	Yochlol.....	104
Aparição Tórrida.....	35	Câmara Viva.....	68	Derro.....	104
Aranea.....	35	Cão Infernal.....	69	Destrachan.....	105
Aranha Interplanar.....	36	Cão de Guerra Nessian.....	69	Devorador.....	106
Aranha Subterrânea.....	36	Cão Teleportador.....	70	Devorador de Aranhas.....	106
Armadeira (Aranha Peluda).....	37	Cão Yeth.....	70	Devorador de Mentes.....	107
Aranha Espada.....	37	Carniçal.....	71	Devorador de Mentes Feiticeiro.....	108
Arbusto Errante.....	37	Lacedon.....	71	Diabo.....	108

Diabo Barbado (Barbazú).....	109	Dragão do Som.....	175	Esqueleto.....	215
Diabo de Chifres (Cornugon).....	109	Dragão de Sombras.....	176	Estrangulador.....	217
Diabo das Correntes (Kyton).....	110	Dragão Vampírico.....	177	Ettercap.....	217
Diabrete.....	111	Dragão Zumbi.....	179	Ettin.....	218
Erinyes.....	111	Dragonado.....	180	Fada.....	219
Diabo Farpado (Hamatula).....	112	Dragonel.....	180	Grig.....	219
Gato Infernal (Bezeker).....	112	Dragonete Elemental.....	181	Nixie.....	219
Diabo do Gelo (Gelugon).....	113	Dragonete da Água.....	181	Pixie.....	220
Lémure.....	113	Dragonete do Ar.....	182	Fantasma.....	220
Lorde das Profundezas.....	114	Dragonete do Fogo.....	182	Fantasma (Aventuras Orientais).....	222
Narzugon.....	114	Dragonete de Fumaça.....	183	Fantasma (Monstros de Faerûn).....	223
Diabo dos Ossos (Osyluth).....	115	Dragonete do Gelo.....	183	Fera do Caos.....	224
Spinagon.....	116	Dragonete do Limo.....	183	Fera Obscura.....	224
Digestor.....	116	Dragonete de Magma.....	184	Flagelo das Profundezas.....	225
Dilacerador Cinzento.....	116	Dragonete da Terra.....	185	Fogo-Fátuo.....	226
Dinossauro.....	117	Dragonete da Tempestade.....	185	Forma Flamejante.....	227
Dinonico.....	117	Dragonetino.....	186	Formian.....	227
Elasmossauro.....	117	Driade.....	187	Operário.....	227
Megaraptor.....	118	Drider.....	187	Soldado.....	228
Tiranossauro.....	118	Efêmero.....	188	Capataz.....	228
Tricerátops.....	119	Besta Crepuscular.....	188	Marechal.....	229
Doc cu'oc.....	119	Eclipse.....	188	Rainha.....	230
Dokufu.....	119	Figueira Umbral.....	189	Fungo.....	230
Doppelganger.....	120	Eladrin.....	189	Guardião.....	230
Doppelganger Maior.....	121	Bralani.....	189	Fungo Violeta.....	231
Draco Abissal.....	122	Ghaele.....	190	Fungo Fantasma.....	231
Dracolich (Draconomicon).....	122	Elemental.....	191	Gaki.....	231
Dracolich (Forgotten Realms — Os Reinos Esquecidos).....	124	Elemental da Água.....	191	Jiki-Niku-Gaki.....	231
Draegloth (Meio-Abissal).....	125	Elemental do Ar.....	192	Shikki-Gaki.....	231
Dragão Avançado.....	126	Elemental do Fogo.....	196	Shinen-Gaki.....	232
Dragão Verdadeiro.....	127	Elemental da Terra.....	196	Jiki-Ketsu-Gaki.....	232
Dragões Cromáticos.....	129	Elemental Primal.....	196	Gárgula.....	233
Dragão Azul.....	129	Elemental Primal da Água.....	196	Kapoacinh.....	233
Dragão Branco.....	130	Elemental Primal do Ar.....	197	Gárgula Kir-Lanan.....	233
Dragão Negro.....	132	Elemental Primal do Fogo.....	197	Garra Rastejante.....	234
Dragão Verde.....	133	Elemental Primal da Terra.....	198	Gavião-Seta.....	235
Dragão Vermelho.....	135	Elfo.....	199	Gênio.....	236
Dragões Metálicos.....	136	Meio-Elfos.....	199	Dao.....	236
Dragão de Bronze.....	136	Elfos Aquáticos.....	199	Djinni.....	236
Dragão de Cobre.....	138	Drow.....	200	Nobres Djinn.....	237
Dragão de Latão.....	139	Elfos Cinzentos.....	201	Efreeti.....	237
Dragão de Ouro.....	141	Elfos Selvagens.....	201	Janni.....	238
Dragão de Prata.....	142	Elfos das Florestas.....	201	Marid.....	239
Dragão Épico.....	144	Encouraçado Astral.....	201	Genius Loci.....	239
Dragão de Energia.....	145	Energon.....	202	Ghaunadan.....	240
Dragão Prismático.....	146	Xag-Ya.....	203	Gigante.....	241
Dragão Esquelético.....	148	Xeg-Yi.....	203	Gigante das Colinas.....	242
Dragão Fantasmagórico.....	149	Ente.....	203	Gigante do Fogo.....	242
Dragão-Fada.....	151	Ente Ancião.....	203	Gigante do Gelo.....	243
Dragão Lung.....	151	Enxame.....	204	Gigante do Gelo Jarl.....	243
Yu Lung (Dragão-Carpa).....	153	Enxame de Aranhas.....	204	Gigante da Neblina.....	244
Chiang Lung (Dragão do Rio).....	154	Enxame de Centopeias.....	204	Gigante das Nuvens.....	245
Li Lung (Dragão da Terra).....	155	Enxame de Gafanhotos.....	205	Gigante de Pedra.....	246
Lung Wang (Dragão do Mar).....	156	Enxame de Morcegos.....	205	Gigante Phaerlin.....	246
Pan Lung (Dragão Espiralado).....	156	Enxame de Ratos.....	205	Gigante da Tempestade.....	247
Shen Lung (Dragão Espiritual).....	157	Enxame de Vespas Infernais.....	206	Girallon.....	248
T'ien Lung (Dragão Celestial).....	159	Enxame da Destruição.....	206	Githyanki.....	248
Tun Mi Lung (Dragão do Tufão).....	160	Escalamadrião.....	207	Githzerai.....	249
Dragões Planares.....	161	Escaravelho de Tesouro.....	208	Gnoll.....	250
Dragão de Batalha.....	161	Escavador.....	209	Gnomo.....	251
Dragão do Caos.....	162	Escolhido.....	209	Svirfneblin.....	251
Dragão Estigio.....	163	Esfinge.....	210	Gnomos da Floresta.....	252
Dragão Etéreo.....	164	Andro-Esfinge.....	210	Goblin.....	252
Dragão de Ferrugem.....	165	Crio-Esfinge.....	211	Goblin de Dekanter.....	253
Dragão Oceanus.....	166	Gino-Esfinge.....	211	Golem.....	254
Dragão Piroclástico.....	167	Hieraco-Esfinge.....	211	Golem de Adamante.....	254
Dragão Radiante.....	169	Espectro.....	212	Golem de Barro.....	255
Dragão Tarteriano.....	170	Espectro do Vácuo.....	212	Golem de Carne.....	255
Dragão Uivante.....	171	Espírito da Natureza.....	213	Golem de Ferro.....	256
Dragão Marrom.....	172	Espíritos da Natureza Pequenos.....	213	Golem de Mitral.....	256
Dragão das Presas.....	173	Espíritos da Natureza Médios.....	213	Golem de Pedra.....	257
Dragão das Profundezas.....	174	Espíritos da Natureza Grandes.....	213	Golem Dracônico.....	258
		Esporo Mi.....	214	Golem de Anciã de Ferro.....	258

Golem de Osso de Dragão	259	Homem-Javali Atroz Gigante das Colinas ...	299	Mortos de Bane	346
Golem de Pedra Dracônica	259	Homem-Rato	299	Múmia	347
Golem de Pedras Preciosas	260	Homem-Tigre	300	Senhor das Múmias	348
Golem de Diamante	260	Homem-Urso	300	Múmia Superior	348
Golem de Esmeralda	260	Lobisomem	301	Myrlochar	349
Golem de Rubi	261	Licantropo, Senhor dos Lobisomens	301	Naga	350
Golem de Thay	262	Licantropo (Monstros de Faerûn)	306	Naga Aquática	350
Gorgon	262	Homem-Morcego	309	Naga Espiritual	350
Grick	263	Homem-Crocódilo	309	Naga Guardiã	351
Grifo	263	Homem-Tubarão	309	Naga Negra	351
Grimlock	264	Lich	309	Naga de Shinomen	351
Guardas de Bane	265	Lich (Monstros de Faerûn)	311	Áspide	353
Guardas Atrozes	265	Lich Bondoso	311	Camaleão	353
Guardião das Encruzilhadas	265	Lillend	312	Cobra Verde	353
Guardião Protetor	266	Limo	312	Constritor	353
Guardião Verde	266	Cubo Gelatinoso	313	Naja	353
Guardinal	267	Gosma Ocre	313	Nat	354
Avoral	267	Limo Cinzento	313	Nat Einsaung	354
Leonar	268	Pudim Negro	314	Nat Hkum Yeng	354
Hagunemnon (Proteiforme)	268	Pudim Negro Anciã	315	Nat Lu	354
Halffling	269	Lobo das Estepes	315	Neh-Thalgu (Colecionador de Cérebros)	355
Altos-Pequeninos	270	Locathah	315	Nezumi	356
Halffling das Profundezas	270	Lorde Mantor	316	Ninfa	357
Ha-Naga	270	Lúgubre	317	Nishruu	358
Hannya	271	Magesculpidas	317	Nyth	359
Harpia	271	Magistrado	318	Objeto Animado	360
Harpia Arqueira	272	Magmin	320	Ogro	361
Hebi-No-Onna	272	Mago Espectral	320	Ogro Aquático (Marrow)	361
Hengeyokay	273	Malaugrym	321	Ogro Bárbaro	361
Hidra	274	Mamono	322	Ogro Mago	362
Piro-Hidra	276	Mancha Umbral (Esfera Negra)	323	Oni	362
Crio-Hidra	276	Manticora	324	Oni Comum	362
Hidra Gulguth	276	Manto de Neve	324	Oni Go-Zu	363
Hipogrifo	276	Manto Negro	325	Oni Me-Zu	363
Homem-Escorpião	277	Mantor	325	Oni das Terras Sombrias	364
Homúnculo	278	Mastim das Sombras	326	Haino No Oni	364
Horror de Elmo	278	Mauditos	326	Ashi No Oni	364
Hunefer	279	Meazel	327	Sanru No Oni	365
Hybsil	280	Medonho Elemental	328	Kamu No Oni	365
Ibrandlin	280	Chaggrin (Medonho da Terra)	328	Shikibu No Oni	365
Inevitável	281	Harginn (Medonho do Fogo)	328	Ugulu No Oni	366
Marut	281	Ildriss (Medonho do Ar)	329	Akuma No Oni	366
Kolyarut	282	Vardigg (Medonho da Água)	329	Kyoso No Oni	367
Zelekhut	283	Medusa	330	Yattoko No Oni	368
Infra-Dragão Espinhoso	283	Meio-Abissal	330	Byoki No Oni	368
Inseto Devastador	284	Meio-Celestial	332	Zumbis da Peste	369
Aranha Devastadora	284	Meio-Dragão	333	Gekido No Oni	369
Besouro Devastador	285	Meio-Elemental	335	Tsuburu No Oni	370
Centopeia Devastadora	285	Mephit	336	Onikage	370
Escorpião Devastador	285	Mephit da Água	336	Orbe Tagarelante	370
Inumano	285	Mephit do Ar	336	Orc	371
Inumano Invernal	285	Mephit do Fogo	337	Meio-Orcs	372
Inumano Magmático	286	Mephit do Gelo	337	Otyugh	372
Kappa	287	Mephit do Limo	337	Pantera Deslocadora	373
Ki-Rin	287	Mephit do Magma	338	Pantera Deslocadora Líder da Matilha	374
Kobold	288	Mephit da Poeira	338	Pantera Espectral	374
Korobokuru	289	Mephit do Sal	338	Paraelemental	374
Kraken	289	Mephit da Terra	339	Paraelemental da Fumaça	374
Krenshar	290	Mephit do Vapor	339	Paraelemental do Gelo	375
Kuo-Toa	290	Mercano	340	Paraelemental do Limo	377
Lacao de Set	291	Mimico	340	Paraelemental do Magma	377
Lacra-Tumbas	292	Minotauro	341	Pássaro Roca	378
Lagarto Elétrico	293	Mohrg	341	Pata Larga	378
Lagarto Ígneo	294	Monólito Elemental	342	Pégaso	379
Lamia	294	Monólito da Água	342	Pennaggolan	379
Lammasu	295	Monólito do Ar	343	Peryton	380
Protetor Dourado (Lammasu		Monólito do Fogo	343	Pesadelo	381
Meio-Dragão Celestial)	295	Monólito da Terra	344	Cauchemar	381
Leão Marinho	296	Monstro da Ferrugem	344	Phaerimm	382
Leshay	296	Morcego das Profundezas	345	Phasm	384
Leucrotta	297	Caçador Noturno	345	Povo Lagarto	384
Licantropo	298	Morcego de Ossos	345	Povo do Mar	385
Homem-Javali	298	Sinistro	346	Povo-Espírito	386

Prismassauero.....	386	Torciáside.....	426	Bisão.....	470
Pseudo Dragão.....	387	Tribulo Brutal.....	427	Cachorro.....	470
Pterapovo.....	387	Tribulo Brutal Aterrador.....	428	Cachorro de Montaria.....	470
Quaggoth.....	388	Tritão.....	428	Camelo.....	470
Quimera.....	389	Troglodita.....	428	Carcajú.....	471
Quitina.....	389	Troll.....	429	Cavalo.....	471
Rakshasa.....	390	Scrag.....	429	Cavalo Pesado.....	471
Rast.....	391	Troll Caçador.....	429	Cavalo Leve.....	471
Ravid.....	391	Troll Pseudonatural.....	430	Cavalo de Guerra Pesado.....	471
Remorhaz.....	392	Tsuno.....	431	Cavalo de Guerra Leve.....	471
Ressurgido.....	392	Uivante.....	432	Cervo.....	472
Robgoblin.....	393	Unicórnio.....	433	Cobra.....	472
Rokuro-Kubi.....	394	Corcel Celestial.....	433	Constritora (Cobra).....	472
Rothé.....	394	Unicórnio Negro.....	434	Constritora Gigante (Cobra).....	472
Rothé das Profundezas.....	394	Urso-Coruja.....	434	Víbora (Cobra).....	472
Rothé Fantasma.....	394	Uvuudaum.....	435	Víbora de Duas Cabeças (Cobra).....	473
Rothé da Superfície.....	394	Vampiro.....	435	Víbora Alada (Cobra).....	474
Sahuagin.....	395	Vampiro Saltador.....	438	Coruja.....	474
Salamandra.....	396	Vargouille.....	438	Corvo.....	474
Saqueador Etéreo.....	397	Verme Ambulante.....	439	Crocodilo.....	474
Sapo Gigante.....	398	Verme da Carniça.....	441	Crocodilo Gigante.....	475
Sapo Gigante.....	398	Verme da Rocha.....	441	Elefante.....	475
Sapo do Fogo.....	398	Verme do Gelo.....	442	Falcão.....	475
Sapo Venenoso.....	398	Verme Púrpura.....	443	Gato.....	475
Sapo Glacial.....	398	Vermes Terrestres.....	443	Golfinho.....	475
Saqueador Etéreo.....	399	Verme Terrestre da Colina.....	443	Gorila.....	476
Sátiro.....	400	Verme Terrestre do Deserto.....	444	Guepardo.....	476
Serpente do Gelo.....	400	Verme Terrestre da Floresta.....	444	Hiena.....	476
Shalarin.....	401	Verme Terrestre da Montanha.....	445	Javali.....	476
Sharn.....	402	Verme Terrestre do Pântano.....	445	Jumento.....	477
Shirokinukatsukami.....	403	Verme Terrestre da Planície.....	446	Lagarto.....	477
Sirrush.....	403	Verme Terrestre da Selva.....	447	Lagarto Gigante.....	477
Sirrush de Três Cabeças.....	403	Verme Terrestre do Subterrâneo.....	447	Lagarto de Carga.....	477
Siv.....	404	Verme Terrestre da Tundra.....	448	Lagarto de Montaria.....	478
Skum.....	405	Vermiurgo.....	448	Lagarto, Rastejador Irritante.....	478
Slaad.....	405	Vinha Assassina.....	449	Leão.....	478
Slaad Azul.....	406	Vomitador Escamoso.....	449	Leopardo.....	478
Slaad Branco.....	406	Vulto Noturno.....	450	Lobo.....	479
Slaad Cinza.....	407	Andarilho Noturno.....	450	Lula.....	479
Slaad da Morte.....	407	Rastejante Noturno.....	451	Lula Gigante.....	479
Slaad Negro.....	408	Vulto Alado.....	452	Macaco.....	480
Slaad Verde.....	408	Vultos (Forgotten Realms).....	452	Morcego.....	480
Slaad Vermelho.....	409	Wang-Liang.....	453	Mula.....	480
Soldado do Horror.....	409	Wemic.....	454	Polvo.....	480
Sombra.....	410	Worg.....	454	Polvo Gigante.....	481
Sombra Superior.....	410	Wyvern.....	455	Pônei.....	481
Stirge.....	411	Xill.....	455	Pônei de Guerra.....	481
Suplicante.....	411	Xorn.....	457	Rato.....	481
Supra-Devorador de Mentas.....	412	Yeti.....	457	Rinoceronte.....	482
Supra-Criaturas.....	413	Yrthak.....	457	Sapo.....	482
Tako.....	413	Yaun-Ti.....	458	Texugo.....	482
Tarrasque.....	414	Abominação.....	458	Tigre.....	482
Tartaruga-Dragão.....	415	Mestiços.....	459	Tigre Vermelho.....	483
Tasloi.....	415	Puro Sangue.....	460	Tressym.....	483
Tayellah.....	416	Yuan-Ti (Forgotten Realms).....	460	Tubarão.....	483
Tendrículo.....	416	Yugolote.....	462	Urso Marrom.....	483
Tengu.....	417	Canolote.....	462	Urso Negro.....	484
Terrano.....	418	Mezzolote.....	463	Urso Polar.....	484
Thoquua.....	418	Nicalote.....	464		
Tirano da Névoa Zumbi.....	419	Ultrolote.....	464		
Titã.....	419	Yuki-On-Na.....	464		
Titã Anciã.....	420	Zumbi.....	465		
Tocados Pelos Planos (Aasimar e Tiefling).....	421				
Aasimar.....	421	Animais.....	468		
Tiefling.....	422	Águia.....	468	Insetos.....	485
Fey'ri (Tiefling).....	422	Alce.....	468	Abelha Gigante.....	485
Tanarukk (Tiefling).....	423	Arminho.....	468	Aranha Monstruosa.....	485
Tocados pelos Planos (Genasi).....	423	Arraia.....	468	Besouro Gigante.....	486
Genasi da Água.....	423	Babuino.....	469	Centopeia Monstruosa.....	487
Genasi do Ar.....	424	Baleia.....	469	Escorpião Monstruoso.....	487
Genasi do Fogo.....	425	Baleia Azul.....	469	Formiga Gigante.....	488
Genasi da Terra.....	425	Baleia Cachalote.....	469	Gafanhoto Gigante.....	488
Tojanida.....	425	Baleia Orca.....	469	Louva-a-Deus Gigante.....	489
				Vaga-Lume Gigante.....	490
				Vespa Gigante.....	490

INTRODUÇÃO

Este é o jogo de RPG DUNGEONS & DRAGONS, O sistema que deu origem ao gênero e definiu os padrões para a interpretação da fantasia durante mais de 30 anos.

Esta introdução explica os fatores da descrição de cada criatura. Muitas vezes, será mencionado o Glossário, localizado no Capítulo 7, no final deste livro, onde são detalhadas as formas de ataque e as qualidades especiais associadas aos monstros.

A lista dos monstros organizada por Nível de Desafio está nas páginas 318 e 319, facilitando o trabalho do Mestre para adequar os encontros ao nível do grupo dos personagens dos jogadores.

COMO ENTENDER OS VERBETES

A descrição de cada monstro é organizada com o mesmo formato geral, detalhado a seguir. Para obter informações completas sobre as características dos monstros, consulte o Capítulo 7: Glossário (a partir da página 305), o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre*.

BLOCO DE ESTATÍSTICAS

Esta parte da descrição de um monstro contém as informações básicas de jogo sobre a criatura.

Nome

Este é o nome pelo qual a criatura geralmente é conhecida. O texto descritivo pode fornecer outros nomes.

Tamanho e Tipo

Esta linha descreve o tipo da criatura (Gigante, por exemplo). O tipo determina como os efeitos e as magias afetam uma criatura; por exemplo, a magia *imobilizar animais* afeta somente as criaturas do tipo animal. O tipo determina certas características, como a variedade de Dado de Vida, o bônus base de ataque, os bônus base dos testes de resistência e os pontos de perícia. Para consultas rápidas, o Glossário fornece uma descrição completa das características de cada tipo e subtipo.

Esta linha também apresenta a descrição do tamanho da criatura, entre parênteses (Enorme, por exemplo). As categorias de tamanhos estão definidas no Glossário. O modificador de tamanho se aplica ao bônus de Classe de Armadura (CA) e de ataque da criatura e também a certas perícias. O tamanho de uma criatura determina a distância que ela é capaz de alcançar para desferir um ataque corporal e quanto espaço ela ocupará em um confronto (consulte Espaço/Alcance, a seguir).

Dados de Vida

Esta linha indica a quantidade e o tipo de Dados de Vida da criatura, além dos pontos de vida adicionais, se houver. Uma observação entre parênteses indica o valor médio dos pontos de vida para uma criatura com a quantidade especificada de Dados de Vida.

O total de Dados de Vida de uma criatura é considerado seu “nível” para determinar como ou se ela é afetada por algumas magias, sua taxa de cura natural, e seu limite de graduações por perícia.

Iniciativa

Esta linha fornece o modificador da criatura para os testes de Iniciativa.

Deslocamento

Esta linha fornece o deslocamento tático da criatura em terra (a distância que ela é capaz de percorrer em um ação de movimento). Se a criatura utilizar uma armadura capaz de reduzir seu deslocamento, a velocidade base estará indicada na mesma linha.

Se a criatura possuir outras formas de movimentação, elas estarão descritas após (ou no lugar) do deslocamento terrestre. Exceto quando especificado o contrário, as formas de deslocamento são naturais (e não mágicas). Consulte o Glossário para obter mais informações sobre tipos de movimento.

Classe de Armadura

A linha Classe de Armadura fornece a CA da criatura para um combate normal e inclui (entre parênteses) os detalhes sobre modificadores que influenciam este valor — geralmente tamanho, Destreza e armadura natural. As CA para toque e surpresa estão indicadas a seguir, na mesma linha.

As armaduras que uma criatura é capaz de utilizar (se houver) dependem de seu tipo, mas quase sempre a criatura saberá usar automaticamente qualquer

tipo de armadura especificada em sua descrição (leve, média ou pesada) e todas as categorias mais leves.

Ataque Base/Agarrar

O número antes da barra é o bônus base de ataque da criatura (antes da aplicação de quaisquer modificadores). O Mestre geralmente não precisará deste valor, mas ele pode ser útil, especialmente se a criatura tiver os talentos Ataque Poderoso ou Especialização em Combate.

O número depois da barra é o bônus de Agarrar da criatura, utilizado quando ela executa a manobra Agarrar ou quando alguém tenta imobilizá-la. Este bônus inclui todos os modificadores que se aplicam ao teste resistido de Agarrar (bônus base de ataque, modificador de Força, modificador de tamanho e quaisquer outros aplicáveis, como um bônus racial).

Ataque

Esta linha indica o bônus do ataque único que a criatura pode executar usando uma ação de ataque regular. Na maioria das vezes, este também será o valor utilizado para os ataques de oportunidade. A linha de ataque fornece a forma de ataque (corpo a corpo ou à distância), a arma utilizada — natural ou manufaturada —, o bônus de ataque e o dano. O bônus de ataque inclui os modificadores de tamanho e Força (para ataques corpo a corpo) ou Destreza (para ataques à distância). Uma criatura que tenha o talento Acuidade com Arma pode utilizar seu modificador de Destreza para os ataques corpo a corpo.

Se a criatura utiliza ataques naturais, a arma natural indicada será primária (consulte o Glossário).

Se a criatura possuir diversas armas diferentes, as alternativas serão mencionadas, com cada ataque diferente separado pela palavra “ou”.

Uma criatura é capaz de usar uma de suas armas naturais secundárias (consulte o Glossário) quando realizar uma ação de ataque, mas sofrerá uma penalidade na jogada, conforme explicado na seção Ataque Total, a seguir.

O dano infligido em cada ataque está indicado entre parênteses. Qualquer ataque sempre causará pelo menos 1 ponto de dano, mesmo que uma subtração do resultado obtido nos dados possam reduzi-lo a 0 ou menos.

Ataque Total

Esta linha indica todos os ataques físicos que a criatura desfez quando utiliza uma ação de rodada completa para executar um ataque total. Ela fornece a quantidade de ataques, a forma de ataque (corpo a corpo ou à distância), a arma, o bônus de ataque e o dano. A primeira arma mencionada será a arma primária, e seu bônus de ataque inclui os modificadores de tamanho e Força (para ataques corpo a corpo) ou Destreza (para ataques à distância). Uma criatura que tenha o talento Acuidade com Arma pode utilizar seu modificador de Destreza para os ataques corpo a corpo.

As demais armas são secundárias e seus ataques sofrem -5 de penalidade, independente da quantidade de ataques. As criaturas que adquirem o talento Ataques Múltiplos sofrem apenas -2 de penalidade nos ataques secundários.

O dano infligido em cada ataque está indicado entre parênteses. Qualquer ataque sempre causará pelo menos 1 ponto de dano, mesmo que uma subtração do resultado obtido nos dados possam reduzi-lo a 0 ou menos.

O dano do ataque primário considera o modificador total de Força da criatura (1,5 vezes seu bônus de Força quando o ataque utilizar sua única arma natural). Os ataques secundários acrescentam apenas metade do bônus de Força da criatura ao dano.

Caso um ataque tenha algum efeito especial além do dano (veneno, doença, drenar energia e assim por diante), esta informação será mencionada nesta linha.

Exceto quando especificado o contrário, as criaturas usando armas naturais infligem o dobro do dano quando obtêm um sucesso decisivo.

Armas Manufaturadas: As criaturas que utilizam espadas, arcos, lanças e similares obedecem às mesmas regras que os personagens. O bônus para os ataques com armas de duas mãos equivale a 1,5 vezes o modificador de Força da criatura (caso seja um bônus) e será citado primeiro. As armas da(s) mão(s) inábil(is) acrescenta(m) somente metade do bônus de Força ao dano e aparecem logo em seguida.

Espaço/Alcance

Esta linha indica a quantidade de espaço ocupada pela criatura na matriz de combate e, portanto, o espaço necessário para que lute com eficácia, e também a área em que ameaça seus adversários (para ataques de oportunidade, por exemplo). O número antes da barra é o espaço ocupado pela criatura ou quantos metros um de seus lados ocupa (consulte o *Livro do Mestre* para obter mais detalhes). Por exemplo, uma criatura com espaço de 4,5 m ocupa um espaço de 3 x 3 quadrados na matriz de combate. O número depois da barra é o alcance natural da criatura. Se ela possuir alcance excepcional devido a uma arma, tentáculos ou similares, o alcance estendido e sua fonte estão indicados entre parênteses no final da linha.

Ataques Especiais e Qualidades Especiais

Muitas criaturas possuem habilidades incomuns, que podem incluir, entre outras, formas especiais de ataque, resistência ou vulnerabilidade a determinados tipos de dano e sentidos aguçados. As estatísticas dos monstros dividem estas habilidades em ataques especiais e qualidades especiais. A última categoria abrange defesas, vulnerabilidades e outras habilidades especiais que não são utilizadas para atacar. Uma habilidade especial pode ser extraordinária (Ext), similar a magia (SM) ou sobrenatural (Sob). Consulte as definições de cada habilidade especial no Glossário. Informações adicionais (quando necessárias) são fornecidas no texto descritivo da criatura.

Quando uma habilidade especial permite um teste de resistência, a variedade do teste e a CD estarão indicadas no texto descritivo. As CDs para a maioria dos testes de resistência contra habilidades especiais são calculadas da seguinte forma: $10 + 1/2$ dos Dados de Vida raciais do atacante + o modificador da habilidade relevante. A CD para o teste de resistência é fornecida na descrição da criatura, assim como a habilidade usada para calcular a CD.

Testes de Resistência

Esta linha indica os modificadores para os testes de resistência de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura.

Habilidades

Esta linha indica os valores de habilidade da criatura, na ordem tradicional: For, Des, Con, Int, Sab, Car. Exceto quando especificado o contrário, presume-se que a criatura utilizou a distribuição de valores de habilidade padrão antes dos ajustes raciais (apenas valores 10 ou 11). Para determinar os ajustes raciais de habilidade de qualquer criatura, subtraia 10 dos valores de habilidade pares e 11 dos ímpares (as exceções são mencionadas na seção "Combate" da descrição). Os combatentes humanoides geralmente são construídos usando a distribuição de pontos ordinários: 13, 12, 11, 10, 9, 8.

A maioria das habilidades funciona conforme descrito no Capítulo 1 do *Livro do Jogador*, com as seguintes exceções.

Força: Conforme descrito na página 162 do *Livro do Jogador*, os quadrúpedes são capazes de carregar mais peso que os bípedes. Qualquer criatura com quatro extremidades motoras (ou mais) conseguirá suportar o mesmo peso que um quadrúpede, mesmo que não utilize, necessariamente, todos os membros em conjunto para se locomover. Por exemplo, os dragões carregam o mesmo peso que um quadrúpede.

Inteligência: Uma criatura é capaz de falar todo, os idiomas mencionados em sua descrição, mais um idioma adicional a cada ponto de bônus de Inteligência. Qualquer criatura com Inteligência 3 ou superior compreende pelo menos um idioma (Comum, exceto quando especificado o contrário).

Habilidades Nulas: Algumas criaturas não possuem determinados valores de habilidade. Estas criaturas não têm um valor 0 na habilidade — ela simplesmente não é aplicável ou é inexistente. O modificador de uma habilidade nula é +0. Os demais efeitos das habilidades nulas são detalhados no Glossário.

Perícias

Esta linha indica as perícias da criatura, assim como os modificadores de cada uma (incluindo os ajustes devido aos valores de habilidade, penalidades de armadura e quaisquer bônus provenientes de talentos ou características raciais). Todas as perícias relacionadas são consideradas perícias de classe para o monstro, a menos que a criatura tenha níveis em uma classe de personagem (indicado na descrição). O tipo da criatura e o seu valor de Inteligência determinam a quantidade de pontos de perícia disponível.

A seção Perícias da descrição da criatura relaciona os bônus raciais e os demais ajustes nos modificadores de perícia para facilitar o trabalho do Mestre; estes valores não devem ser somados aos números indicados na tabela. Um asterisco (*) ao lado do valor de uma perícia e na seção Perícias do texto descritivo indica um ajuste condicional, ou seja, aplicável apenas em determinadas situações (por exemplo, uma gárgula recebe +8 de bônus adicional nos testes de Esconder-se quando está camuflado contra uma parede de pedra).

Inclinações Naturais: Algumas criaturas simplesmente não são capazes de executar determinadas atividades físicas. Os elefantes, apesar de seu valor elevado de Força, não são bons saltadores. Os crocodilos gigantes, não importa seu valor de Força, não podem escalar muito bem. Os cavalos não conseguem andar em cordas-bambas. Quando estiver óbvio que uma determinada criatura não é capaz de executar uma atividade específica, considere que ela sofre -8 de penalidade nos testes de perícias que desafiam suas inclinações naturais. Em circunstâncias extremas (um golfinho tentando um teste de Escalar, por exemplo) o Mestre pode afirmar que a criatura fracassou no teste automaticamente.

Talentos

Esta linha indica os talentos da criatura. Um monstro adquire talentos exatamente como os personagens dos jogadores — um no primeiro Dado de Vida, outro se tiver 3 DV e mais um a cada 3 DV adicionais (por exemplo, uma criatura de 9 DV poderá selecionar quatro talentos).

Muitas vezes, uma criatura terá um ou mais talentos adicionais, assinalados com a indicação⁸. Normalmente, elas não atenderão aos pré-requisitos para seu talento adicional. Neste caso, elas ainda conseguirão utilizá-lo. Se o Mestre desejar personalizar a criatura com novos talentos, é possível alterar os talentos normais, mas nunca os adicionais. Uma criatura não pode adquirir um talento a menos que atenda aos pré-requisitos mínimos.

Ambiente

Esta linha indica o tipo de terreno e clima onde a criatura normalmente é encontrada. Essa informação é uma tendência, não uma regra absoluta. Por exemplo, o "Ambiente" de um dragão de ouro grande ancião são as planícies quentes, mas ele também pode ser encontrado no subterrâneo, em colinas frias ou mesmo em outro plano de existência. Consulte o Capítulo 3 do *Livro do Mestre* para obter mais informações sobre tipos de terreno e climas.

Organização

Esta linha descreve os tipos de grupos formados pela criatura. Um intervalo numérico entre parênteses (como 3-5, por exemplo) indica a quantidade de adultos combatentes em cada variedade de grupo. Muitos deles também possuem um número de integrantes não combatentes, expresso como uma porcentagem da população capaz de lutar. Os espécimes não combatentes incluem os jovens, doentes, escravos ou outros indivíduos sem inclinação para um confronto. A seção Sociedade pode conter mais detalhes sobre os membros não combatentes da raça.

Se a linha de organização contiver o termo "domesticado", a criatura geralmente será encontrada na companhia de outras, quase sempre como servos ou companheiros.

Nível de Desafio

Este número indica o nível médio de um grupo de aventureiros que seria capaz de enfrentar a criatura em um encontro de dificuldade moderada. O ND considera um grupo de quatro personagens descansados (com todos os Pontos de Vida, magias e equipamentos apropriados para os seus níveis). Com alguma sorte, o grupo conseguirá superar o encontro com algum dano, mas nenhuma morte. Para obter mais informações sobre os Níveis de Desafio, consulte o *Livro do Mestre*.

Tesouro

Esta linha reflete a quantidade de riqueza que a criatura possui e está relacionada com a Tabela 3-5: Tesouro do *Livro do Mestre*. Na maioria dos casos, a criatura armazena os itens de valor em seu lar ou covil e não os transporta consigo quando viaja. As criaturas inteligentes que possuem tesouros úteis e portáteis (como itens mágicos) costumam levá-los e utilizá-los, deixando os objetos mais volumosos em casa. Consulte o Glossário para obter mais detalhes sobre como usar a linha Tesouro na descrição de cada monstro.

Tendência

Esta linha fornece a tendência mais provável da criatura. Cada descrição inclui um qualificador, que indica a abrangência da tendência indicada sobre a espécie como um todo. Consulte os detalhes no Glossário.

Progressão

Normalmente, este livro descreve apenas a versão mais comum de uma criatura (embora existam descrições de certos monstros avançados). A linha Progressão indica o potencial de ameaça e perigo que uma criatura pode alcançar, em termos de Dados de Vida adicionais (este limite não é absoluto, mas as exceções são extremamente raras). Com frequência, as criaturas inteligentes evoluem adquirindo níveis em uma classe de personagem no lugar de apenas adicionar outro Dado de Vida.

Ajuste de Nível

Esta linha só existe na descrição das criaturas que podem ser utilizadas como personagens de jogador ou parceiros (quase sempre criaturas com Inteligência 3 ou superior e dotadas de polegares opositores). Acrescente este número ao total de Dados de Vida da criatura, incluindo seus níveis de classe, para obter seu Nível Efetivo de Personagem (NEP). O NEP de um personagem afeta a quantidade de pontos de experiência que ele adquire, o limite para atingir um novo nível e seu equipamento inicial. Consulte as páginas 172, 199 e 209 do *Livro do Mestre* para obter mais informações.

Texto Descritivo

Cada descrição começa com uma ou duas frases que descrevem o que os jogadores percebem quando encontram o monstro pela primeira vez, seguida de uma breve descrição da criatura: o que ela faz normalmente, sua aparência e outras informações importantes a seu respeito. Seções específicas descrevem como ela luta e detalham ataques especiais, qualidades especiais, perícias e talentos.

CAPÍTULO 1: MONSTROS DE A A Z

Este livro contém centenas de criaturas para uso em qualquer jogo DUNGEONS & DRAGONS. Consulte o Glossário para definições de características e habilidades comuns de monstros individuais. Na maioria dos casos, um verbete de um monstro descreve um indivíduo típico em questão, que é a versão mais comum encontrada pelos personagens nas aventuras. O Mestre pode modificar essas entradas, criar versões mais desenvolvidas ou mais fracas, ou alterar quaisquer estatísticas para utilizar um monstro fora do padrão e surpreender os personagens dos jogadores.

E agora, vamos conhecer os monstros. . .

AARAKOCRA

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 6 m, voo 27 m (médio)

CA: 13 (+2 Des, +1 natural)

Ataque Base/Agarrar: +1/+0

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +0; ou à distância: azagaia +3

Dano: Garra 1d4–1; azagaia 1d6–1

Ataques Especiais: Bicada, invocar elemental do ar (Grande)

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +4, Von +2

Habilidades: For 9, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 11, Car 10

Perícias: Ofícios ou Conhecimento (qualquer um) +2, Observar +2, Ouvir +2, Sobrevivência +2

Talentos: Investida Aérea

Terreno/Clima: Montanhas/Quente e temperado

Organização: Solitário, revoadas (3–6) ou tribo (11–30, mais 1 clérigo de 3º a 5º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Neutro e Bom

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2

Os aarakocra receberam vários apelidos dos montanhistas, aventureiros e fazendeiros — predadores celestes, homens-pássaro, cabeças de penas — e nem todos são agradáveis.

Essas criaturas são humanoides alados com cerca de 2,10 de altura e envergadura de 6 metros. Os ossos dos aarakocra são leves e seu peso médio não ultrapassa 45 kg. Eles apresentam patas com três dedos no meio de cada asa, com a mesma capacidade de manipulação das mãos dos seres humanos quando os aarakocra estão em terra. Os músculos de suas asas se conectam a uma caixa torácica óssea, que fornece uma armadura natural limitada. Suas patas poderosas ostentam garras afiadas e retráteis, que podem se transformar em outro par de mãos com polegares opositores.

Os rostos dos aarakocra parecem uma miscigenação entre um papagaio e uma águia. Eles possuem bicos negros ou cinza escuros e olhos negros, posicionados frontalmente na cabeça, fornecendo uma visão binocular aguçada. A plumagem e a coloração dessas criaturas variam conforme a tribo, embora os machos costumem ter penas vermelhas, laranja ou amarelas brilhantes e as fêmeas apresentem tonalidades de marrom e cinza.

Os aarakocra falam o idioma Comum e Auran.

COMBATE

Os aarakocra evitam o combate terrestre e preferem confrontos aéreos. Eles mergulham contra os adversários para atacá-los com suas garras ou arremessam azagaias à distância. Em geral, um combatente aarakocra carrega seis azagaias amarradas no peito em bainhas distintas.

Bicada (Ext): Quando estiver no solo, o aarakocra ataca com seu bico afiado (corpo a corpo +1) e causa 1d3 ponto de dano.

Invocar Elemental do Ar Grande (Sob): Um grupo com cinco aarakocra, liderado por um clérigo da raça (no mínimo), é capaz de conjurar *invocar*

criatura VI para obter um elemental do ar (Grande). Para executar a invocação, os participantes devem realizar uma complexa dança aérea durante 3 rodadas.

PERSONAGENS AARAKOCRA

Os líderes dos aarakocra quase sempre são guerreiros, que é a classe favorecida da raça. Os clérigos têm acesso aos seguintes domínios: Ar, Cura e Sol.

SOCIEDADE DOS AARAKOCRA

As tribos aarakocra compartilham um território de caça com cerca de 150 km², embora as fronteiras sejam flexíveis. Quaisquer animais presentes no território da tribo são considerados presas em potencial, incluindo os animais de rebanho das fazendas dos humanos.

Uma tribo divide um ninho comunitário amplo e sem teto, construído com vinhas entrelaçadas. O aarakocra mais velho atua como o líder da tribo, auxiliado pelo xamã tribal. Os machos gastam a maior parte do dia caçando, enquanto as fêmeas fabricam armas e ferramentas.

Os aarakocra são extremamente claustrofóbicos e nunca entrarão em uma caverna, construção ou qualquer área fechada por vontade própria.

NOS REINOS

Os sábios supõem que os aarakocra são membros de uma raça de imigrantes, originários e nativos do continente distante de Maztica, a oeste de Faerûn. Eles não se espalharam no continente, mas formaram quatro colônias principais: nos Montes Estelares, no interior da Floresta Alta; nos Picos da Tempestade em Cormyr; nas Montanhas Lascadas na Orla de Vilhon; e nos Penhascos da Névoa em Chult. Durante a última década, as ondas de destruição causadas por Elaacrimalcros, um dragão verde ancião, destruiu a colônia dos Montes Estelares. Os sobreviventes desses ataques — e os aarakocra de toda Faerûn — juraram vingança contra o dragão e aventureiros da raça são avistados com maior frequência nas terras civilizadas de Cormyr e do Norte.

ABALLIN

Limo (Grande)

Dados de Vida: 3d10+21 (37 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 m, natação 12 m

CA: 10 (+1 Des, –1 tamanho)

Ataque Base/Agarrar: +2/+11

Ataques: Corpo a corpo: pancada +6

Dano: Pancada 1d8+7 mais afogamento

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Afogamento

Qualidades Especiais: Percepção às cegas, redução de dano 10/magia e concussão, imunidades, inércia, vulnerável a magias aquáticas

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +0

Habilidades: For 21, Des 13, Con 14, Int —, Sab 9, Car 6

Perícias: —

Talentos: —

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Quente e temperado

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 4–5 DV (Grande); 6–9 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Também chamados de “águas-vivas”, os aballin são monstros fluidos que aprisionam e afogam as criaturas que invadem seu território ou estejam ao seu alcance.

Em seu estado inerte, um aballin é similar a um grande estanque de água comum, sem peixes ou qualquer forma de vida vegetal ou animal. Caso sejam observados com atenção, é possível distinguir moedas, joias e outros equipamentos de metal no interior da criatura, provenientes de suas vítimas anteriores, aparentemente esperando para serem recuperados. Embora sejam semelhantes a um elemental da água, na verdade os aballin são compostos de uma variedade mais fraca de ácido, capaz de digerir qualquer matéria orgânica em um período de três semanas.

COMBATE

Os aballin permanecem imóveis, disfarçados como estanques, pequenas poças, fontes ou lagos subterrâneos, praticamente indistinguíveis de água



pura até que uma vítima em potencial se aproxime demais. Quando sentem a presença de uma criatura orgânica, eles alteram sua estrutura e se transformam em uma coluna de líquido móvel com 3 metros de altura, golpeando e envolvendo a vítima com pseudópodes gelatinosos.

Afogamento (Ext): A primeira vítima atingida por um aballin deve obter sucesso em um teste resistido de Agarrar (o modificador da criatura para o teste é +11). Caso o aballin obtenha sucesso, ele envolve o oponente com seu corpo líquido e a vítima começa a se afogar (consulte o *Livro do Mestre* para obter as regras sobre afogamento). Uma vez que o aballin é composto de ácido (e não de água pura), as magias *respirar na água* e similares não afetam esse ataque especial.

Uma vítima aprisionada ainda é capaz de atacar o aballin ou realizar testes subsequentes da manobra Agarrar para se libertar. É impossível conjurar magias que tenham componentes verbais ou utilizar qualquer item ou habilidade que exija a fala (como uma palavra de comando). Caso outros adversários utilizem armas cortantes ou perfurantes para golpear o aballin enquanto uma vítima estiver aprisionada, existe 25% de chance de cada ataque atingir a criatura aprisionada, sem causar qualquer dano ao aballin.

O aballin continuará a atacar os outros inimigos com seus pseudópodes, mesmo que esteja mantendo uma vítima aprisionada.

Imunidades (Ext): Os aballin são imunes ao dano causado por fogo, frio e eletricidade. Conforme indicado acima, as armas cortantes e perfurantes têm 25% de chance de atingir uma vítima aprisionada no corpo da criatura, mas não infligem qualquer dano ao aballin. Somente as armas de concussão causam dano normal aos aballin, e apenas se superarem a Redução de Dano da criatura.

Inércia (Ext): Eu seu estado inerte, um aballin não pode ser atingido por qualquer ataque ou efeito incapaz de afetar um estanque de água comum.

Vulnerável a Magias Aquáticas (Ext): Um aballin que seja alvo da habilidade *criar/destruir água* deve obter sucesso em um teste de resistência de



Fortitude (CD 11 + modificador da habilidade relevante do usuário) ou morrerá. A magia *controlar a água* obrigará o aballin a libertar uma vítima aprisionada caso não obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude.

NOS REINOS

Na época do Antigo Império de Nethe- ril, um druida que vivia às margens do Rio Vigoroso (atualmente engolido pelas areias do Deserto de Anauroch) foi assolado pela poderosa maldição de um arquimago, transformando-se em um aballin e caçando no rio que havia sido seu lar. Os sábios acreditam que todos os aballin que existem são descendentes desse druida ancestral, e essas criaturas ainda são mais comuns nos rios e lagos a leste de Anauroch, em especial nos quatro riachos que fluem para o oeste a

partir das Montanhas da Boca do Deserto, o Rio Tesh, que corre para o leste a partir do Vale da Adaga para o Mar da Lua e o Rio Ashaba, que nasce no Vale da Adaga e flui para o leste e para o sul através da Terra dos Vales.

ABISHAI

Os abishai são os torturadores e guardiões dos primeiros dois círculos de Bator. Todos eles juraram fidelidade a Tiamat, a rainha dos dragões cromáticos. Consequentemente, as cinco variedades (ou cores) dos abishai partilham afinidades sobrenaturais com os dragões cromáticos.

Os abishai se parecem com gárgulas góticas. Sua altura varia entre 1,5 m e 2,1 m e seu peso oscila entre 125 kg e 250 kg. Eles possuem asas de morcego, garras terríveis, mandíbulas poderosas e uma cauda preênsil que chicoteia ao redor do corpo do abissal constantemente, sempre preparada para golpear com seu ferrão mágico. As escamas dos abishai são mais foscas que as escamas de suas contrapartes dracônicas.

	Abishai Branco (Baatezu) Extra-Planar (Médio — Mal, Leal)	Abishai Negro (Baatezu) Extra-Planar (Médio — Mal, Leal)	Abishai Verde (Baatezu) Extra-Planar (Médio — Mal, Leal)
Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)	5d8+10 (32 PV)	6d8+18 (45 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, voo 12 m (ruim)	9 m, voo 12 m (ruim)	9 m, voo 12 m (ruim)
CA:	16 (+2 Des, +4 natural)	17 (+2 Des, +5 natural)	19 (+3 Des, +6 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+4/+5	+5/+7	+5/+8
Ataques:	Corpo a corpo: cauda +5, 2 garras +3, mordida +3	Corpo a corpo: cauda +7, 2 garras +5, mordida +5	Corpo a corpo: cauda +8, 2 garras +6, mordida +6
Dano:	Cauda 1d6+1 mais ferrão (1d6 de frio), garra 1d4, mordida 1d6	Cauda 1d6+2 mais ferrão (+2d4 ácido e +1d4 ácido na próxima rodada), garra 1d4+1, mordida 1d6+1	Cauda 1d6+2 mais ferrão (veneno: 1d4 Força; 1 Força), garra 1d4+1, mordida 1d6+1
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, invocar baatezu	Habilidades similares a magia, invocar baatezu	Habilidades similares a magia, invocar baatezu
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/+1, qualidades de abishai, regeneração 4, RM 11, Resistência a ácido 10 e frio 10	Redução de Dano 5/bem, qualidades de abishai, regeneração 5, RM 12, Resistência a ácido 10 e frio 10	Redução de Dano 10/bem, qualidades de abishai, regeneração 6, RM 13
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +6, Von +5	Fort +6, Ref +6, Von +5	Fort +8, Ref +8, Von +6
Habilidades:	For 13, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 12	For 14, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 13	For 15, Des 16, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 14
Perícias:	Arte da Fuga +9, Blefar +10, Procurar +7, Concentração +9, Diplomacia +3, Disfarces +8, Intimidar +12, Observar +8, Ouvir +8	Arte da Fuga +10, Blefar +9, Procurar 8, Concentração +10, Diplomacia +3, Disfarces +9, Intimidar +11, Observar +9, Ouvir +9	Arte da Fuga +12, Blefar +13, Procurar +9, Concentração +12, Diplomacia +4, Disfarces +11, Intimidar +15, Observar +10, Ouvir +10
Talentos:	Ataques Múltiplos, Persuasivo	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Persuasivo
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, revoada (2) ou onda (3–12)	Solitário, revoada (2) ou onda (3–12)	Solitário, revoada (2) ou onda (3–12)
Nível de Desafio:	5	5	6
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	5–6 DV (Médio)	6–7 DV (Médio)	7–8 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	+8	+6	+7

	Abishai Azul (Baatezu) Extra-Planar (Médio — Mal, Leal)	Abishai Vermelho (Baatezu) Extra-Planar (Médio — Mal, Leal)
Dados de Vida:	7d8+21 (52 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, voo 15 m (ruim)	9 m, voo 15 m (ruim)
CA:	20 (+3 Des, +7 natural)	21 (+3 Des, +8 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+7/+10	+8/+11
Ataques:	Corpo a corpo: cauda +10, 2 garras +8, mordida +8	Corpo a corpo: cauda +12, 2 garras +9, mordida +9
Dano:	Cauda 1d6+3 mais ferrão (+2d6 de eletricidade), garra 1d4+1, mordida 1d6+1	Cauda 1d6+3 mais ferrão (+2d6 de fogo), garra 1d4+1, mordida 1d6+1
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, invocar baatezu	Habilidades similares a magia, invocar baatezu
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 10/bem, qualidades de abishai, regeneração 7, RM 14, Resistência a ácido 10 e frio 10	Redução de Dano 10/bem, qualidades de abishai, regeneração 8, RM 17, Resistência a ácido 10 e frio 10
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +8, Von +6	Fort +9, Ref +9, Von +8
Habilidades:	For 16, Des 16, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 15	For 17, Des 17, Con 17, Int 12, Sab 14, Car 16
Perícias:	Arte da Fuga +13, Blefar +14, Concentração +13, Disfarces +12, Intimidar +16, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +10	Arte da Fuga +14, Blefar +14, Concentração +14, Conhecimento (infernai) +6, Diplomacia +16, Ouvir +13, Disfarces +14, Intimidar +16, Observar +30, Procurar +12
Talentos:	Ataques Múltiplos, iniciativa Aprimorada, Persuasivo	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (cauda)
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, revoada (2) ou onda (3–12)	Solitário, revoada (2) ou onda (3–12)
Nível de Desafio:	7	8
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	8–9 DV (Médio)	9–10 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	+8	+9

Alguns eruditos humanos acreditam que os abishai conseguem progredir na hierarquia dos diabos inferiores, nascendo como abishai brancos e avançando para as variações negra, verde, azul e finalmente vermelha. No entanto, esses estudiosos estão enganados: os abishai não nutrem mais esperança que os demais habitantes de Baator e se rejubilam com a oportunidade de descarregar seu próprio sofrimento sobre os mortais.

Os abishai falam os idiomas Infernal e Comum. Os abishai vermelhos também conhecem o idioma Celestial.

COMBATE

A capacidade de voo dos abishai é limitada, portanto eles costumam pousar adjacentes às suas vítimas e lutar no solo. Caso seja possível, eles utilizam seus poderes de ilusão e feitiços para enfraquecer os adversários antes de deflagrar um confronto.

O Ferrão dos Abishai

Cada variedade de abishai possui um ataque com o ferrão, desferido com um golpe da cauda, que inflige o dano adicional descrito a seguir.

Branco: Qualquer golpe da cauda de um abishai branco causa 1d6 pontos de dano adicional por frio.

Negro: Qualquer golpe da cauda de um abishai negro causa 2d4 pontos de dano adicional por ácido; na rodada subsequente, o ácido inflige 1d4 pontos de dano adicional.

Verde: Qualquer golpe da cauda de um abishai verde causa 1d6 pontos de dano temporário de Força, além do dano normal; um minuto depois, o veneno causa mais 1 ponto de dano secundário de Força.

Azul: Qualquer golpe da cauda de um abishai azul causa 2d6 pontos de dano adicional de eletricidade.

Vermelho: Qualquer golpe da cauda de um abishai vermelho causa 2d6 pontos de dano adicional de fogo.

Qualidades de Abishai

Todos os abishai compartilham os seguintes ataques e habilidades especiais:

Habilidades Similares a Magia (SM): Sem limite — *criar mortos-vivos menores, transformação momentânea, enfeitiçar pessoas, comando, profanar, dissimular tendência, imagem maior, sugestão, aterrorizar*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticheiro de nível equivalente aos Dados de Vida do abishai.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um abishai pode tentar invocar 2d6 lêmures, com 50% de chance de obter sucesso, ou outro abishai de uma variedade aleatória com 20% de chance de obter sucesso.

Imunidades (Ext): Os abishai são imunes a fogo e venenos.

Resistências (Ext): Os abishai possuem resistência a frio e ácido 20.

Regeneração (Ext): A água benta, as armas sagradas e as armas abençoadas causam dano normal aos abishai. Todas as demais variedades de dano são recuperadas à razão de 1 PV por Dado de Vida a cada rodada; por exemplo, um abishai negro tem 5 DV e recupera 5 pontos de dano por rodada. Todos os abishai sofrem dano normal de armas com tendência Boa ou de magias e efeitos com o descritor [Bem].

Enxergar na Escuridão (Sob): Todos os baatezu conseguem enxergar perfeitamente na escuridão, mesmo gerada por magias como *escuridão profunda*.

Telepatia (Sob): Os abishai podem se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 30 m.

Vulnerabilidade a Água Benta (Ext): Os abishai sofrem 2d4 ponto de dano quando são atingidos por um frasco de água benta ou 1 ponto de dano de "espírito" se estiverem adjacentes ao ponto de impacto.



NOS REINOS

Gilgeam, o deus-rei falecido de Unther, controlou seus seguidores durante muito tempo apresentando Tiamat como um arquidiabo implacável, que somente seria detido com a destruição absoluta do seu reino. Mesmo assim, muitos habitantes de Unther achavam que qualquer inimigo de Gilgeam não poderia ser pior que o regente, portanto o culto a Tiamat floresceu em segredo

por séculos. Durante o Tempo das Perturbações, quando várias divindades foram aprisionadas na superfície de Faerûn, Gilgeam conseguiu assassinar o avatar de Tiamat. No entanto, sua vitória durou pouco — o novo avatar da deusa cromática, um dragão vermelho conhecido originalmente como Tchazarr, atacou o monarca e provou que os deuses-reis também podem morrer. A morte de Gilgeam aumentou o poder do culto a Tiamat em Unther. Na cidade de Unthalass, onde o culto é mais intenso, os habitantes receberam a “benção” da deusa na forma de treze abishai livres, de várias cores, que ficaram isolados no Plano Material durante o Tempo das Perturbações. Os abissais preferem viver em Unther a servir a Tiamat em Baator e estabeleceram covis separados no subterrâneo das proximidades de Unthalass. As criaturas temem que Tiamat acabe percebendo sua ausência, logo não se arriscaria a utilizar sua habilidade de invocação. Eles cooperam limitadamente entre si, mas o ressentimento das variedades “inferiores” contra o único abishai vermelho garante que continuem sozinhos a maior parte do tempo. Aproveitando a oportunidade, eles aterrorizam as regiões vizinhas de Unthalass, mas o sumo-sacerdote do culto a Tiamat está envolvido em um jogo perigoso: ele está chantageando os abishai para cumprirem missões em seu favor, sob pena de entregá-los a Tiamat se desobedecerem.

ABOCANHADOR MATRAQUEANTE

Aberração (Média)

Dados de Vida: 4d8+24 (42 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 3 m (2 quadrados), natação 6 m

Classe de Armadura: 19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +3/+3

Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1); ou toque à distância: saliva +4 (1d4 de ácido mais cegueira)

Ataque Total: Corpo a corpo: 6 mordidas +4 (dano: 1); ou toque à distância: saliva +4 (1d4 de ácido mais cegueira)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Tagarelar, saliva, agarrar aprimorado, drenar sangue, envolver, manipulação do solo

Qualidades Especiais: Amorfo, Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +5

Habilidades: For 10, Des 13, Con 22, Int 4, Sab 13, Car 13

Perícias: Ouvir +4, Observar +9, Natação +8

Talentos: Acuidade com Arma, Reflexos Rápidos

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 5–12 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura hedionda tem um corpo com a forma e a fluidez de uma ameiba. Sua superfície tem a cor da carne humana, mas não sua consistência, incontáveis olhos e bocas repletas de dentes formam-se e desaparecem por toda a criatura, muitas vezes dissolvendo-se em seu corpo assim que surgem.

Um abocanhador matraqueante é uma criatura horrível, aparentemente saída dos pesadelos de um lunático. Embora não seja maligna, está sempre ávida por fluidos corporais e prefere o sangue de criaturas inteligentes.

Às vezes, a disposição de olhos e bocas no corpo de um abocanhador matraqueante se parece com um rosto, mas com a mesma frequência não há qualquer relação entre eles.

Um abocanhador matraqueante tem cerca de 9 m de comprimento e entre 90 cm e 1,20 m de altura, e pesa em torno de 100 kg.

Os abocanhadores matraqueantes conhecem o idioma Comum, mas raramente dizem qualquer coisa inteligível.

COMBATE

Os abocanhadores atacam disparando linhas de carne protoplasmática, cujas pontas têm um ou mais olhos e uma boca capaz de morder seus oponentes. A criatura consegue disparar até 6 destes tentáculos a cada rodada.

Tagarelar (Sob): Assim que observa algo comestível, o abocanhador começará a tagarelar constantemente (como uma ação livre). Todas as criaturas (exceto outros abocanhadores) numa dispersão de 18 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13) ou sofrerão os efeitos da magia confusão durante 1d2 rodadas. Este é um ataque sônico e uma compulsão (ação mental). Qualquer oponente bem-sucedido nesse teste de resistência não será mais afetado pelo tagarelar da mesma criatura durante um dia inteiro. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Saliva (Ext): A cada rodada, como uma ação livre, um abocanhador pode expelir um jato de saliva sobre um oponente num raio de 9 m. O abocanhador executa um ataque de toque à distância. Se obtiver sucesso, o ataque inflige 1d4 pontos de dano por ácido, e o alvo deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 18) ou ficará cego durante 1d4 rodadas. As criaturas sem olhos são imunes ao efeito cegante, mas ainda sofrem o dano por ácido. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o abocanhador matraqueante precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Drenar Sangue (Ext): Caso obtenha sucesso no teste de Agarrar (após prender a vítima), uma boca se prenderá ao oponente, infligindo automaticamente o dano da mordida e drenando seu sangue, causando 1 ponto de dano temporário de Constituição a cada rodada. A boca pode ser arrancada (mas a vítima sofre 1 ponto de dano) com um teste de Força (CD 12) bem-sucedido, ou decepada por meio da manobra Separar (a boca tem 2 pontos de vida). Uma boca decepada continuará a morder e drenar sangue durante 1d4 rodadas depois de golpeada. Qualquer criatura que tenha sua Constituição reduzida a 0 morrerá.

Envolver (Ext): Um abocanhador matraqueante poderá envolver um oponente Médio ou menor que esteja preso por três ou mais bocas. A vítima deve obter sucesso num teste de Reflexos (CD 14) ou cairá e será envolvida. Na rodada subsequente, o abocanhador realizará doze ataques de mordida em vez de seis (cada um com +4 de bônus de ataque). A criatura envolvida não é capaz de atacar o abocanhador internamente.

As bocas que estavam aprisionando a vítima estarão livres para atingir outros oponentes. A CD para o teste de resistência é baseada em Força e inclui +2 de bônus racial.

Manipulação do Solo (Sob): Como uma ação padrão, sem limite diário, um abocanhador matraqueante pode manipular as pedras e a terra em todos os quadrados adjacentes e transformá-las num terreno semelhante a areia movediça. Afetar terra, areia ou similar exige 1 rodada; pedras e rochas exigem 2 rodadas. Qualquer criatura, exceto outros abocanhadores, na área afetada precisará de uma ação equivalente a movimento para escapar ou ficará atolada (considere-a imobilizada).

Amorfo (Ext): Um abocanhador matraqueante é imune a sucessos decisivos. É impossível flanqueá-lo.

Perícias: Graças aos seus vários olhos, os abocanhadores matraqueantes recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar.

Um abocanhador matraqueante recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode “escolher 10” nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

ABOLETE

As águas tranquilas e refrescantes de súbito irrompem numa massa de tentáculos sinuosos. Eles estão presos a um peixe primitivo, com cerca



Abocanhador Matraqueante

	Abolete Aberração (Enorme — Aquática)	Abolete Mago, Mago de 10º Nível Aberração (Enorme — Aquática)
Dados de Vida:	8d8+40 (76 PV)	8d8+56 mais 10d4+70 (177 PV)
Iniciativa:	+1	+7
Deslocamento:	3 m (2 quadrados), natação 18 m	3 m (2 quadrados), natação 18 m
Classe de Armadura:	16 (–2 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 9, surpresa 15	18 (–2 tamanho, +3 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+6/+12	+11/+28
Ataque:	Corpo a corpo: tentáculo +12 (Dano: 1d6+8 mais muco)	Corpo a corpo: tentáculo +18 (Dano: 1d6+9 mais muco)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 4 tentáculos +12 (Dano: 1d6+8 mais muco)	Corpo a corpo: 4 tentáculos +18 (Dano: 1d6+9 mais muco)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Escravizar, psiquismo, muco	Escravizar, psiquismo, muco, magias
Qualidades Especiais:	Subtipo (Aquático), visão no escuro 18 m, nuvem de visco	Subtipo (Aquático), visão no escuro 18 m, nuvem de visco, invocar familiar
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +3, Von +11	Fort+ 15, Ref+ 10, Von +15
Habilidades:	For 26, Des 12, Con 20, Int 15, Sab 17, Car 17	For 28, Des 16, Con 24, Int 20, Sab 16, Car 14
Perícias:	Concentração +16, Conhecimento (qualquer um) +13, Natação +8, Observar +16, Ouvir +16	Blefar+ 13, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (história) +15, Conhecimento (masmorras) +25, Conhecimento (planos) +15, Decifrar Escrita +15, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4 atuando), Identificar Magia +20, intimidar +4, Natação +8, Observar +17, Ouvir +15, Procurar +10, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros em outros planos ou no subterrâneo)
Talentos:	Magias em Combate, Prontidão, Vontade de Ferro	Escrever Pergaminho, Foco em Magia (encantamento), Foco em Magia (ilusão), Fortitude Maior, Ignorar Componentes Materiais, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate, Potencializar Magia, Reflexos Rápidos
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário, ninhada (2–4) ou ninhada escravagista (1d3+1 mais 7–12 skum)	Solitário
Nível de Desafio:	7	17
Tesouro:	Dobro do padrão	Dobro do padrão
Tendência:	Geralmente Leal e Mau	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	9–16 DV (Enorme); 17–24 DV (Imenso)	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	—	—

de 6 m de comprimento entre a cabeça bulbosa e a cauda em forma de lua crescente. Três frestas oculares, protegidas por protuberâncias ósseas, enfileiram-se verticalmente no alto do crânio, que permanece a poucos centímetros da superfície da água enquanto o monstro se aproxima.

O abolete é um anfíbio aquático repugnante, encontrado principalmente em lagos e rios subterrâneos. Ele despreza os seres da superfície e procura destruí-los a qualquer custo.

O ventre rosado do abolete é caracterizado por quatro orifícios negro-azulados que secretam um muco acinzentado com cheiro de gordura estragada. Ele usa a cauda para se mover na água e os tentáculos para se arrastar em terra firme.

A astúcia dessas criaturas se equipara à sua crueldade, tornando-os predadores muito perigosos. Eles conhecem diversos segredos antigos e terríveis, pois adquirem o conhecimento de seus pais durante o nascimento e assimilam as memórias de todos aqueles que consomem.

Os aboletes são astutos o suficiente para não atacar de imediato os oponentes terrestres que se aproximam. Em vez disso, preferem recuar e esperar que suas presas entrem na água, quase sempre com uma aparência boa, limpa e refrescante devido aos poderes de ilusão da criatura. Os aboletes usam suas habilidades psíquicas para escravizar as demais criaturas e utilizá-las contra seus companheiros.

Os aboletes possuem órgãos reprodutivos masculinos e femininos e se reproduzem sozinhos a cada cinco anos, botando 1d3 ovos. Estes ovos chocam durante outros cinco anos antes de conceberem aboletes adultos. Embora esses filhotes sejam fisicamente maduros, eles permanecem com seus pais durante quase uma década e obedecem cegamente às suas ordens.

Os aboletes falam um idioma próprio, além de Subterrâneo e Aquan.

COMBATE

Um abolete ataca chicoteando com seus tentáculos longos e pegajosos, mas prefere lutar à distância usando seus poderes de ilusão.



Abolete

Escravizar (Sob): Três vezes por dia, um abolete pode tentar escravizar qualquer ser vivo em um raio de 10 metros. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 17) ou será afetada por um efeito similar à magia *dominar pessoa* conjurada por um feiticeiro de 16º nível. Uma criatura escravizada obedecerá aos comandos telepáticos do abolete (mas não lutará em seu lugar) e permanecerá assim até ser alvo da magia *remover maldição*; é possível realizar um novo teste de resistência a cada 24 horas para libertar-se do controle. O efeito também será dissipado caso o abolete seja morto ou afaste-se 1,5 km ou mais de sua vítima. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Psiquismo (SM): Sem Limite — *imagem persistente* (CD 18), *imagem programada* (CD 19), *miragem arcana* (CD 18), *padrão hipnótico* (CD 15), *parede ilusória* (CD 17), *projetar imagem* (CD 20), *véu* (CD 19). Nível de conjurador efetivo: 16º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Muco (Ext): O golpe do tentáculo de um abolete pode provocar uma angústia terrível. A vítima atingida deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou sua pele se transformará gradualmente numa membrana fina, translúcida e oleosa ao longo dos próximos 1d4+1 minutos. Uma criatura transformada deverá permanecer imersa em água fria e fresca ou sofrerá 1d12 pontos de dano a cada 10 minutos. O muco reduz seu bônus de armadura natural em 1 (nunca inferior a 0). A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

A magia *remover doença*, conjurada antes que a transformação se complete, devolverá a criatura ao normal. Depois disso, apenas as magias *cura completa* e *cura completa em massa* podem reverter a transformação.

Nuvem de Visco (Ext): Um abolete submerso é capaz de cercar-se com uma nuvem viscosa de 30 centímetros de espessura. Qualquer criatura que tenha contato ou inale esta substância precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou perderá a capacidade de respirar fora da água durante as próximas três horas. A criatura afetada morrerá sufocada em 2d6 minutos caso seja removida da água. A cada novo contato com a nuvem de

visco, a vítima deve obter sucesso no teste de resistência de Fortitude ou a duração do efeito será renovada. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Um abolete recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídos ou ameaçados. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas o abolete deve se deslocar em linha reta.

ABOLETE MAGO

Entre as tumbas e masmorras aquáticas onde vivem, os senhores dos aboletes concentram seus esforços no estudo da magia, com o objetivo de adquirir a supremacia. Seu grande poder lhes assegura um lugar entre os mestres de todas as criaturas subterrâneas. Entretanto, essas criaturas devotadas aos seus estudos arcanos gastam a maior parte de suas longas vidas isoladas.

Combate

A CD para o teste de resistência do ataque de muco de um abolete mago (CD 21) e de sua nuvem de visco (CD 21) são ajustadas de acordo com seu valor superior de Constituição. A CD para o teste de resistência de sua habilidade escravizar (CD 16) é reduzida pelo seu valor inferior de Carisma, bem como as CDs para os testes de resistência de suas habilidades psíquicas: *imagem persistente* (CD 17), *imagem programada* (CD 18), *miragem arcana* (CD 17), *padrão hipnótico* (CD 14), *parede ilusória* (CD 16), *projetar imagem* (CD 19), *véu* (CD 18). Nível de conjurador efetivo: 16°.

O abolete mago utiliza diversas magias, como *deslocamento*, *invisibilidade maior* e *muralha de energia* para se proteger enquanto assume o controle de seus inimigos com suas magias e habilidades inatas.

Magias de Mago Preparadas (4/6/5/4/4/3; CD para o teste de resistência 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (2), *psimar*, *resistência*; 1° — *alarme*, *armadura arcana*, *enfeitiçar pessoa*, *leque cromático*, *misseis mágicos* (2); 2° — *astúcia da raposa*,

escuridão, *força do touro*, *nublar*, *ver o invisível*; 3° — *deslocamento*, *dissipar magia*, *relâmpago*, *voo*; 4° — *assassino fantasmagórico*, *invisibilidade maior*, *pele rochosa*, *vidência*; 5° — *imobilizar monstro*, *muralha de energia*, *relâmpago potencializado*.

ABOMINAÇÃO

As abominações são enganos — as proles indesejadas e imprevisíveis de relações ilegítimas entre divindades corrompidas. Abortadas de seus espíritos, as abominações se sustentam através dos seus poderes quase divinos e do ódio puro e primordial que nutrem pelos seus ancestrais e todas as criaturas formadas naturalmente.

As abominações são monstros deformados, grotescos e horripilantemente marcados pelas cicatrizes da agonia de seu parto. Existe uma variedade imensa de formas entre as abominações, todas terrivelmente desfiguradas. Amaldiçoadas pelo céu e pelo inferno, as abominações são exiladas do mundo durante eras. Entretanto, com o passar do tempo, algumas vezes estas criaturas são libertadas acidentalmente ou conseguem escapar por conta própria. O aspecto de todas as abominações pode aterrorizar nações, mundos e até mesmo planos de existência inteiros. Felizmente, a maior parte das abominações continua aprisionada em segurança por um decreto divino supremo.

As abominações têm uma faísca de divindade. Dessa forma, são virtualmente imortais até serem destruídas (na verdade, elas não são verdadeiramente imortais, mas envelhecem muito lentamente e precisam comer, dormir e até mesmo respirar tão raramente que a morte de uma abominação quase sempre só ocorre através de conflitos). Ainda que não sejam capazes de conceder magias aos seus seguidores, algumas abominações são veneradas como divindades.

Estas criaturas falam o idioma Abissal, Celestial, Infernal e muitas vezes um outro idioma associado ao seu exílio (Aquan, Auran, Terran ou Ignan).

Combate

As abominações nutrem um sabor profano pelos cataclismos. Projetando a ameaça repugnante que representam sobre o multiverso como um todo, elas

CRIANDO ABOMINAÇÕES

Os planos-prisão mantêm mais abominações exiladas do que é possível catalogar. Contudo, o Mestre pode criar novas abominações usando as seguintes informações.

"Abominação" é um grupo e não um tipo de criatura. Na verdade, todas as abominações se encaixam na categoria extra-planar, assim como os celestiais e os abissais pertencem à mesma categoria. A tabela a seguir indica os valores médios para as habilidades físicas básicas que as abominações de diferentes tamanhos apresentam.

As abominações também compartilham muitas outras características.

Características da Abominação: Todas elas descendem diretamente (ou indiretamente, no caso dos anaxim) de um deus ou de alguma outra criatura (ou ideal), mas nenhuma delas é favorecida, querida ou amada. Ainda assim, elas partilham uma parcela minúscula de energia divina, que lhes concede todas as características das abominações (Observação: Se estiver usando as regras apresentadas no livro *Divindades e Semideuses*, as abominações são divindades de posto divino 0).

Cura Acelerada e Regeneração: A maior parte das abominações possui uma determinada quantidade de cura acelerada ou regeneração, que varia entre 5 a 55 em ambas as habilidades. Geralmente, as abominações com mais DV possuem maiores valores de cura acelerada e regeneração, ainda que nem sempre seja o caso. Se uma abominação tiver regeneração, ela sempre sofrerá dano normal de pelo menos duas fontes: uma será a

antítese de seu subtipo (por exemplo, as abominações malignas sofrem dano normal causado por armas sagradas) e a outra fonte estará relacionada de alguma forma a uma característica única da própria abominação (por exemplo, uma abominação descendente de um deus-sol poderia sofrer dano normal causado por armas forjadas na escuridão da noite).

Armadura Natural: Todas as abominações possuem alguma armadura natural, que varia entre +10 e +100. Geralmente, as abominações com maior quantidade de DV terão bônus de armadura natural mais elevados, mas nem sempre é o caso.

Habilidades Similares à Magia: Todas as abominações têm acesso a diversos tipos de magias como habilidades similares à magia, que podem ser ativadas como se a criatura fosse um conjurador de 20° nível, conforme a abominação. Não há uma regra para determinar quantas habilidades similares à magia uma abominação terá, mas o infernal é um excelente exemplo de limite máximo.

Habilidades Únicas: Todas as abominações têm pelo menos uma habilidade relacionada aos aspectos de sua divindade ancestral ou ao seu método de encarceramento. Por exemplo, a abominação descendente de um deus-sol seria capaz de emitir uma luz cegante e incandescente de seu corpo — ou teria o poder de imergir uma área em trevas eternamente.

Resistência à Magia: Como regra geral, todas as abominações terão RM equivalente ao seu ND +12.

Tamanho	For	Des	Con	Nº de DV	Pancada	Mordida	Garra	Chifres
Minúsculo	12–13	26–27	12–13	4d8–9d8	—	1d6	1d4	1d4
Mínimo	14–15	24–25	14–15	7d8–13d8	1d4	1d8	1d6	1d6
Miúdo	18–19	22–23	16–17	10d8–21d8	1d6	2d6	1d8	1d8
Pequeno	26–27	20–21	20–21	19d8–33d8	1d8	2d8	2d6	2d6
Médio	34–35	18–19	24–25	27d8–38d8	2d6	4d6	2d8	2d8
Grande	42–43	16–17	28–29	36d8–50d8+	2d8	4d8	4d6	4d6
Enorme	50–51	14–15	32–33	47d8–58d8+	4d6	8d6	4d8	4d8
Imenso	58–59	12–13	36–37	56d8–70d8+	4d8	8d8	8d6	8d6
Colossal	66–67	10–11	40–41	71d8+	8d6	16d6	8d8	8d8

procuram destruí-lo. A erradicação da vida, da morte e da própria existência é o objetivo da maioria das abominações. Embora elas dificilmente necessitem de comida, estas criaturas se satisfazem quando se alimentam, em especial de vítimas ainda vivas.

CARACTERÍSTICAS DAS ABOMINAÇÕES

Todas as abominações compartilham as seguintes características.

Imunidades (Ext): As abominações são imunes a metamorfose, petrificação ou qualquer tipo de alteração de forma ou aparência. Também são imunes a drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais) e a um dos cinco tipos de energia (diferente para e cada abominação).

Resistências (Ext): Estas criaturas têm resistência 20 contra fogo e frio e Redução de Dano 30/+6, no mínimo (algumas abominações apresentam RD ainda maior). Todas as abominações têm uma Resistência à Magia significativa. Elas também resistem a magias de detecção e são tratadas como se estivessem sob efeito da magia *dificultar detecção* com nível de conjurador equivalente aos DV da abominação.

Qualidades Especiais (Ext): Todas as abominações podem usar *visão da verdade* sem limite diário, como uma habilidade similar à magia, o que lhes permite ignorar ilusões, enxergar criaturas invisíveis e superar a proteção concedida por *deslocamento*, *nublar* ou efeitos similares. As abominações são imunes a morte por dano maciço e recebem o máximo de pontos de vida a cada Dado de Vida. Elas têm a habilidade extraordinária Percepção às Cegas com 150 m de alcance e podem selecionar talentos épicos e comuns entre seus talentos raciais.

Telepatia (Sob): As abominações podem se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 300 m.

Invocar Criatura (SM): As abominações são capazes de invocar criaturas relacionadas aos aspectos de seu progenitor divino e ao seu plano de exílio. Por exemplo, uma abominação descendente de uma divindade que inclui o Firmamento em seu aspecto seria capaz de invocar elementais do ar, enquanto as abominações exiladas nas profundezas da terra seriam capazes de invocar elementais da terra (independente dos aspectos de seus ancestrais). As criaturas invocadas servirão às abominações sem questionar, retornando automaticamente para seu lugar de origem dentro de 1 hora ou quando forem destruídas. Consulte as estatísticas específicas das abominações para obter maiores detalhes sobre invocações.

ANAXIM

Constructo, Extra-Planar (Médio — Leal)

Dados de Vida: 38d10 (420 PV)

Iniciativa: +7 (Des)

Deslocamento: 18 m, voo 60 m (perfeito)

Classe de Armadura: 37 (+7 Des, +20 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 lâminas giratórias +40, 2 pancadas +35, toque corpo a corpo elétrico +35; ou toque à distância: raio elétrico +35 e à distância: 6 espinhos +30 (incremento de distância: 36 m)

Dano: lâmina giratória 2d6+12, pancada 2d6+6, toque elétrico 2d6+6 de eletricidade, raio elétrico 10d6 de eletricidade, espinhos 2d6+12

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dilacerar 4d6+18, rajada sônica, habilidades similares à magia, invocar golem de ferro

Qualidades Especiais: Características de abominação e constructo, imunidade à magia, cura acelerada 15, RM 34, RD 10/caótico e épico e adamantino

Talentos: Trespasar, Trespasar Aprimorado, Ataque Poderoso, Separar

Testes de Resistência: Fort +12, Ref+ 19, Von +17

Habilidades: For 35, Des 25, Con —, Int 10, Sab 20, Car 20

Talentos: Encontrar Aprimorado, Foco em Arma (lâmina) (Separar = Separar Aprimorado), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Sucesso Decisivo Aprimorado (lâmina)

Talentos Épicos: Foco em Arma Épico (lâmina), Sucesso Decisivo Avassalador (lâmina), Sucesso Decisivo Devastador (lâmina), Vitalidade Épica

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, binário (2) ou linha de comando (2–5 anaxim e 5–12 golens de ferro)

Nível de Desafio: 22

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Neutro

Progressão: 39–48 DV (Grande); 49–55 DV (Enorme); 56–70 DV (Imenso); 71–140 DV (Colossal)

Os anaxim são protótipos doentios criados pelos deuses da forja.

Diferente da maior parte das abominações, os anaxim não são gerados pela luxúria, e sim construídos peça por peça a partir de projetos inspirados por instintos apocalípticos. Os anaxim são constructos que não foram criados como deveriam e receberam uma pseudo-vida própria. Estas criaturas parecem aglomerados do tamanho de seres humanos, compostos de ferro, engrenagens, lâminas afiadas, pistões metálicos e outras peças móveis desconhecidas. Geralmente, eles surgem em movimentos desequilibrados, pesados e barulhentos, cheios de acessórios afiados em destaque. Um anaxim alça voo através de um sistema especial de hélices que brotam de suas costas; uma vez liberadas, estas hélices giram sobre a cabeça da criatura causando um ruído constante conforme perturbam o ar.

A maior parte dos fracassos dos deuses da forja nunca é descoberta, mas os anaxim adquirem, de alguma forma, a centelha de poder divino que todas as abominações compartilham. Independente do seu passado artificial, os anaxim estão vivos e determinados a abrir seu próprio caminho pelo mundo, buscando vingança por terem sido rebaixados e descartados como lixo por seus criadores perfeccionistas.

Combate

Os anaxim possuem formas variadas de ataque, incluindo ataques simples de pancada, um ataque de toque elétrico especial e suas lâminas giratórias favoritas. Contra adversários num raio de 3 m de distância ou mais, eles usam seus espinhos projetáveis, seu raio elétrico ou uma rajada sônica.

Rajada Sônica (Ext): Usando uma ação padrão, um anaxim pode emitir um cone com 18 m de energia sônica que causa 20d6 pontos de dano sônico a todas as criaturas que fracassarem num teste de resistência de Reflexos (CD 29); as vítimas que obtiverem sucesso sofrem apenas metade do dano.

Dilacerar (Ext): Se o anaxim atingir uma criatura com as duas lâminas giratórias, elas rasgarão profundamente a vítima. Este ataque causa 4d6+18 pontos de dano adicional automaticamente.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — dissipar magias aprimoradas, deslocamento, invisibilidade aprimorada, passeio etéreo. Nível de Conjurador: 22º; CD do teste de resistência: 15 + nível da magia.

Invocar Golem de Ferro (SM):

Um anaxim é capaz de invocar um golem de ferro 4/dia.

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.



ABOMINAÇÃO
ANAXIM

ATROPAL

Morto-vivo, Extra-Planar (Grande — Mal, Leal)

Dados de Vida: 66d12 (792 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 1,5 m, voo 72 m (perfeito)

Classe de Armadura: 51 (-1 tamanho, +2 Des, +40 natural)

Ataques: Toque corpo a corpo: 2 toques +49; toque à distância: raios ópticos +30

Dano: Toque 2d6 de Constituição permanente, dec. 19–20, raio óptico níveis negativos, dec. 19–20

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Dano de Constituição, drenar energia (2d4 níveis negativos, Fort CD 59), habilidades similares à magia, *invocar vulto noturno*

Qualidades Especiais: Características de abominação e morto-vivo, fascinar/comandar mortos-vivos (+6 de bônus em testes de fascinar/comandar mortos-vivos), regeneração 20, RM 42, RD 15/bem e épico e prata, aura de energia negativa

Testes de Resistência: Fort +22, Ref +26, Von +43

Habilidades: For 43, Des 15, Con —, Int 28, Sab 22, Car 42

Perícias: Concentração +82, Conhecimento (arcano) +75, Esconder-se -2, Identificar Magia +80, Observar +19, Ouvir +8.

Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Ataque em Movimento, Encontrar Aprimorado, Especialização, Esquiva, Foco em Arma (raio ocular), Foco em Arma (toque), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (toque e raio ocular), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Talentos Épicos: Sucesso Decisivo Devastador (toque),

Sucesso Decisivo Avassalador (toque), Dominar

Morto-Vivos, Zona Negativa

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 30

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 67–80 DV (Grande); 81–100 DV (Enorme)

Os atropal são fetos divinos natimortos que se transformam espontaneamente em mortos-vivos.

Um frio que entorpece a alma antecede e acompanha um atropal — a energia vital de criaturas heroicas está reprimida na sua aura profana e a força vital de criaturas menores já foi extinta. Um atropal é completamente negro, malformado e deformado pelo parto; claramente um morto-vivo. Seu corpo humanoide é úmido, franzido e inchado, com uma gigantesca cabeça careca e desproporcional. Seus olhos são vitreos e vazios. Sua boca obscena baba constantemente um líquido fétido. Seus braços são muito magros e suas mãos minúsculas terminam em unhas cruelmente afiadas, enquanto as pernas são atrofiadas, apenas apêndices mortos que pendem inúteis debaixo de seu corpo. Um atropal nunca caminha, flutuando sempre.

Quando um atropal nasce, ele atrai a atenção dos deuses que procuram banir esta criatura horrível, selando-o distante num plano-cemitério ou debaixo das criptas de civilizações mortas. A desgraça se abate sobre os grupos de aventureiros ou magos arqueólogos que libertam um atropal — depois de livre, o atropal mata tudo que estiver ao seu alcance, num raio cada vez maior, até que seja neutralizado de algum modo. Algumas nações de mortos-vivos governados por reis necromantes através das eras já foram criadas por um atropal.

Combate

Os atropal enviam seus lacaios mortos-vivos e vultos noturnos antes de avançarem. Eles lançarão *dissipar magias aprimoradas* rapidamente sobre os adversários, em especial contra aqueles que estiverem usando magias de proteção contra energia negativa e que tiverem uma *proteção contra morte* preparada.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *aura profana*, *blasfêmia*, *cone glacial*, *criar mortos-vivos aprimorados*, *criar mortos-vivos menores*, *criar mortos-vivos*, *dedo da morte*, *dissipar magias aprimoradas*, *falar com mortos*, *invisibilidade aprimorada*, *mão espectral*, *matar*, *profanar*, *teletransporte exato*, *viagem planar*, 5/dia — *encarnação fantasmagórica*, *projetar imagem*, *velocidade*. Nível de conjurador: 30º; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.

Fascinar/Comandar Mortos-Vivos (Sob): Os atropal podem fascinar ou comandar mortos vivos como clérigos de nível equivalente à sua quantidade de DV.

Aura de Energia Negativa (Sob): Uma aura de energia negativa com 9 m de raio protege o atropal. Todos os mortos-vivos nessa área (incluindo o próprio atropal) são tratados como se tivessem +20 de resistência à expulsão e uma versão de cura acelerada 20 baseada em energia negativa. As criaturas vivas dentro da aura sofrem 10 níveis negativos, a menos que tenham alguma forma de proteção contra energia negativa ou proteção contra o mal. As criaturas com 10 DV ou menos perecem (e, caso o atropal deseje, retornam como espectros sob o comando do atropal um minuto depois).

Dano de Constituição (Sob): Quando um atropal atingir um oponente vivo com seu ataque de toque, o adversário sofrerá 5 pontos de dano permanente de Constituição ou 10 pontos no caso de um sucesso decisivo. Quando usa esta habilidade, o atropal recupera 20 pontos de vida (ou 40 pontos de vida no caso de um sucesso decisivo), adquirindo os pontos de vida que ultrapassarem seu limite como pontos de vida temporários. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 59) para evitar o efeito.

Drenar Energia (Sob): Quando o atropal atinge um inimigo com seu ataque de toque à distância (um raio de escuridão absoluta emitido por um dos seus olhos, com alcance de 120 m), a energia descarregada impõe 4 níveis negativos (ou 8 no caso de um sucesso decisivo). Para cada nível negativo causado na vítima, o atropal recupera 10 pontos de vida (ou 20 no caso de um sucesso decisivo), adquirindo os pontos de vida que ultrapassarem seu limite como pontos de vida temporários. A vítima deve realizar outro teste de resistência de Fortitude (CD 59) para cada um dos níveis negativos sofridos 24 horas mais tarde. Caso obtenha sucesso, o nível negativo desaparece sem afetar a criatura; caso contrário, a vítima perderá um nível de experiência.

Os pontos de vida temporários obtidos através das habilidades Dano de Constituição e Drenar Energia permanecem ativos durante 1 hora.

Regeneração (Ext): Estas criaturas sofrem dano normal de armas sagradas ou conscientes (ou dotadas de qualquer outra forma de vida).

Invocar Vulto Noturno (SM): Um atropal é capaz de invocar um vulto noturno 5/dia (consulte o *Livro dos Monstros*).

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação mental, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

CHICHIMEC

Extra-Planar (Médio — Ar, Mal)

Dados de Vida: 27d8+189 (425 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 15 m, voo 60 m (perfeito)

Classe de Armadura: 39 (+7 Des, +22 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 golpes das asas primárias +39,2 golpes das asas secundárias +37, cauda +37

Dano: Golpe das asas primárias 2d6+12, golpe das asas secundárias 1d6+6, cauda 1d6+6 mais dano permanente de Carisma

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, invocar elemental do ar, dano de Carisma

Qualidades Especiais: Características de abominação, cura acelerada 10, RM 33, RD 10/bem e épico, imunidade a eletricidade

Testes de Resistência: Fort +22, Ref +22, Von +17

Habilidades: For 34, Des 25, Con 24, Int 12, Sab 14, Car 30



Atropal

Perícias: Conhecimento (planos) +31, Conhecimento (religião) +31, Diplomacia +12, Esconder-se +37, Furtividade +37, Intimidar +40, Observar +34, Ouvir +34, Procurar +17, Sentir Motivação +19

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Mobilidade, Investida Aérea, Prontidão

Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante (x2), Vitalidade Épica

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, par ou bando (6–9)

Nível de Desafio: 21

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 28–38 DV (Médio); 39–50 DV (Grande)

Os chichimec são a prole indesejada de divindades com aspectos do céu, do ar e similares.

Um chichimec assemelha-se a um aglomerado de asas batendo, agitando-se e retorcendo-se alucinadamente (alguns possuem asas de pássaros, outros de morcego). Uma única cauda comprida pende do centro da criatura, arrastando-se atrás dela. Sua coloração geralmente é branco-pálida, chegando a um azul doentio em algumas partes. A menos que um chichimec seja morto e dissecado, suas minúsculas bocas, olhos e demais órgãos sensoriais jamais ficam visíveis. Eles geralmente possuem cerca de 1,2 m de diâmetro.

Estas criaturas são muitas vezes confinadas em semiplanos invioláveis do ar, em alguma região distante do Plano Elemental do Ar ou mesmo mundos distantes e desabitados compostos inteiramente de gases venenosos.

Combate

Os chichimec enfrentam qualquer criatura que cruze seu caminho, golpeando com suas muitas asas e a cauda. Se estiverem cientes d6 uma ameaça, invocam o máximo possível de elementais do ar no tempo disponível. A menos que seus elementais estejam na área de alcance, o chichimec começa o combate com um grito da banshee.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *escuridão*, *telecinésia*; 3/dia — *controlar o clima*, *convocar relâmpagos*, *corrente de relâmpagos*, *grito da banshee*, *invisibilidade aprimorada*, *relâmpago*. Nível do conjurador 20º; CD do teste de resistência 20 + nível da magia.

Invocar Elemental do Ar (SM): Um chichimec pode invocar um elemental do ar ancião 3/dia.

Dano de Carisma (Sob): Quando um chichimec atingir um oponente vivo com seu ataque de cauda, o adversário sofrerá 2 pontos de dano permanente de Carisma ou 4 pontos no caso de um sucesso decisivo. Quando usa esta habilidade, o chichimec recupera 10 pontos de vida (ou 20 pontos de vida no caso de um sucesso decisivo), adquirindo os pontos de vida que ultrapassarem seu limite como pontos de vida temporários. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 33); caso obtenha sucesso, somente 1 ponto de Carisma será perdido e o chichimec recupera 5 PV.

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

FAETONTE

Extra-Planar (Imenso — Mal, Fogo)

Dados de Vida: 62d8+806 (1.362 PV)

Iniciativa: +15 (+7 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 36 m, escavar 36 m

Classe de Armadura: 47 (–4 tamanho, +7 Des, +34 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 8 pancadas com os pseudópodes +83

Dano: Pancada 4d8+24 mais 2d6 de fogo

Face/Alcance: 9 m/4,5 m

Ataques Especiais: Toque ígneo, atropelar ígneo, habilidades similares à magia, agarrar aprimorado, engolir, *invocar elemental do fogo ancião*

Qualidades Especiais: Características de abominação, imunidade a fogo, imunidades de limo, regeneração 25, cura acelerada 25, RM 46, RD 15/leal e épico

Testes de Resistência: Fort +48, Ref +42, Von +39

Habilidades: For 58, Des 25, Con 36, Int 8, Sab 18, Car 39

Perícias: Conhecimento (geografia) +49, Escalar +51, Esconder-se –5, Espionar +59, Furtividade +66, Observar +66, Ofícios (alvenaria) +29, Ofícios (forjaria) +29, Ouvir +66, Procurar +59

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vontade de Ferro

Talentos Épicos: Foco em Arma Épico (pancada), Iniciativa Superior, Velocidade Ofuscante (x5), Vitalidade Épica (x3), Vontade Épica

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou em companhia de 1d10 elementais do fogo anciões

Nível de Desafio: 34

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 63–80 DV (Imenso); 81–186 DV (Colossal)

Os faetontes são as prole ilegítimas dos deuses do fogo.

Nenhuma chama arde mais intensamente que a fúria personificada de um faetonte. Essas criaturas são imensas bolhas de magma consciente, queimando seus caminhos através das profundezas da terra. Quando despertam, arremetem em direção à superfície, criando vulcões em miniatura, somente para investirem contra o objeto ou criatura inflamável mais próxima, como uma onda avermelhada de rocha líquida.

Muitos mundos abrigam faetontes cativos em seu núcleo, incapazes de desafiar a compulsão que lhes foi imposta por entidades superiores. O calor no núcleo de alguns mundos é gerado somente por um faetonte (ou uma ninhada deles), aprisionado e irascível há eras. Algumas vezes, um faetonte escapa de seu jugo eterno durante um dia ou mais; nesse tempo, ele incinera qualquer coisa que consiga absorver e asfixiar.

Combate

Os faetontes exsudam até oito pseudópodes para golpear seus inimigos, tentando agarrá-los e prendê-los no interior de seus corpos liquefeitos.



Faetonte

Toque ígneo (Ext): Tocar ou ser tocado por um faetonte inflige 2d6 pontos de dano por fogo.

Atropelar ígneo (Ext): Se um faetonte conseguir atropelar um inimigo, considere que o alvo foi engolido (veja a seguir).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o faetonte precisa atingir um oponente Enorme ou menor com seu pseudópode. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano do pseudópode a cada rodada, e poderá tentar iniciar a manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. O faetonte tem a opção de concluir a manobra normalmente, simplesmente utilizando seu pseudópode para imobilizar o oponente, ou tentar absorver e engolir o inimigo. Cada sucesso obtido no teste de Agarrar nas rodadas subsequentes automaticamente causa o dano normal do pseudópode.

Engolir (Ext): Um faetonte pode tentar engolir um oponente aprisionado de tamanho Enorme ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 10d6 pontos de dano por esmagamento, mais 20d6 pontos de dano por fogo a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode "nadar" para se libertar do magma vivo do faetonte, obtendo sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — bola de fogo controlável, bola de fogo, coluna de chamas, muralha de fogo, tempestade de fogo; 1/dia — observação. Nível do conjurador 34º; CD do teste de resistência 24 + nível da magia.

Invocar Elemental do Fogo Ancião (SM): Os faetontes podem invocar até 10 elementais do fogo anciões por dia (consulte o Livro dos Monstros).

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *difícultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Imunidades de Limo (Ext): Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, metamorfose, efeitos de ação mental e sucessos decisivos; não pode ser flanqueado; cego.

Regeneração (Ext): Os faetontes sofrem dano normal de armas ordeiras (ou axiomáticas) e forjadas a frio, e dano dobrado de armas do frio ou do gelo.

Subtipo (Fogo): As criaturas com esse subtipo são imunes ao fogo e vulneráveis ao frio, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por frio, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

HECATÔNQUIRO

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Mal)

Dados de Vida: 52d8+572 (1028 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 30 m

Classe de Armadura: 70 (–2 tamanho, +30 natural, +20 intuição, +12 armadura [meia armadura +5])

Ataques: Corpo a corpo: 100 espadas largas +71; ou à distância 100*rochas +53

Dano: Espada larga 2d6+20, dec. 17–20; ou rocha 2d8+20, dec. 19–20

Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Combater com múltiplas armas superior, habilidades similares à magia, invocar hecatônquiros

Qualidades Especiais: Características de abominação, imunidade a eletricidade, regeneração 40, cura acelerada 50, RM 70, RD 20/bem e épico e ferro frio

Testes de Resistência: Fort +39, Ref +30, Von +27

Habilidades: For 50, Des 15, Con 32, Int 10, Sab 8, Car 24

Perícias: Conhecimento (história) +33, Diplomacia +13, Escalar +64, Esconder-se –12, Intimidar +40, Observar +99, Ouvir +99, Procurar +100, Saltar +64, Sentir Motivação +49, Sobrevivência +49

Talentos: Ataque Poderoso, Combater com Múltiplas Armas, Destreza Múltipla, Foco em Arma (espada larga), Foco em Arma (rocha), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Sucesso Decisivo Aprimorado (rocha), Trespasar, Trespasar Aprimorado

Talentos Épicos: Adicionar Vitalidade Épica (x2), Dilacerar com Armas Múltiplas, Foco em Arma Épico (Espada larga), Foco em Arma Épico

(pedra), Iniciativa Superior; apagar Penetrar Redução de Dano, Penetrar Redução de Dano

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 57

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 53–58 DV (Enorme); 59–70 DV (Imenso); 71–140 DV (Colossal)

Os hecatônquiros são as abominações mais antigas que existem, nascidas de protodivindades no início da história do multiverso.

No início dos tempos, tudo era possível. As definições de forma e função para as coisas vivas ainda não estavam estabelecidas, e foi então que nasceram os hecatônquiros, "os que possuem cem mãos". Os hecatônquiros são enormes, com mais de 9 m de altura, parecem uma árvore viva e repleta de galhos nodosos; cada um possui cem braços e cinquenta cabeças. Não existem palavras para descrever a monstruosidade de suas formas ou a brutalidade de seu aspecto. Estão sempre armados, segurando uma espada larga ou uma rocha em cada mão. Usam meias armaduras mágicas, e às vezes também possuem uma ou mais armas mágicas.

Desde seu nascimento, os hecatônquiros foram exilados e aprisionados pelo demiurgo que os concebeu. Entretanto, outras divindades que precisavam de suas insanas capacidades marciais para derrotar seus rivais já os libertaram algumas vezes. Em cada ocasião, um antigo panteão foi destruído. Poucas criaturas podem rivalizar um hecatônquiros em combate, nem mesmo os deuses.

Combate

Os hecatônquiros utilizam sua centena de membros para eliminar rapidamente seus inimigos sob uma rajada de golpes ou rochas.

Combater com Múltiplas Armas Superior

(Ext): Um hecatônquiros luta com uma espada larga ou rocha em cada mão. Ele não sofre penalidades no ataque ou no dano quando atacar com cem armas. Entretanto, a quantidade de membros impede que o hecatônquiros desfira ataques coordenados com todos os seus braços; portanto, a criatura é capaz de realizar dez ataques contra uma criatura Pequena ou menor, quinze contra uma criatura Média, ou vinte contra uma criatura Grande na mesma ação (ele pode desferir todos os seus ataques em uma única ação contra criaturas Enormes ou maiores).

Perícias: As cinquenta cabeças do hecatônquiros lhe concedem +50 de bônus racial nos testes de Ouvir, Observar e Procurar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — arma mágica aprimorada, escudo arcano, voo. Nível do conjurador 50º; CD do teste de resistência 17 + nível da magia.

Invocar Hecatônquiros (SM): Um hecatônquiros pode invocar outro de sua espécie uma vez por dia, embora evite fazê-lo para não ser igualmente obrigado a responder à invocação de seu semelhante. Um hecatônquiros invocado com esta

habilidade não pode utilizar seu próprio poder de invocação.

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *difícultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Regeneração (Ext): Os hecatônquiros sofrem dano normal de armas sagradas ou armas temperadas com o sangue de uma divindade.

INFERNAL

Extra-Planar (Grande — Mal) (Caótico ou Leal, Mal)

Dados de Vida: 40d8+360 (700 PV)

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 24 m, voo 72 m (perfeito)

Classe de Armadura: 50 (+7 Des, –1 tamanho, +34 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +56, mordida +50, 2 asas +50, cauda +50

Dano: Garra 4d6+16, mordida 4d8+8 mais absorção de magia, asa 2d6+8, cauda 4d8+8



Hecatônquiros

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, absorção de magia, imunidade à magia adquirida, habilidades similares à magia, invocar abissal

Qualidades Especiais: Características de abominação, cura acelerada 15, regeneração 15, RM 38, RD 35/+7

Testes de Resistência: Fort +31, Ref +29, Von +30

Habilidades: For 43, Des 25, Con 28, Int 22, Sab 26, Car 29

Perícias: Acrobacia +50, Arte da Fuga +50, Concentração +52, Conhecimento (arcano) +49, Conhecimento (planos) +49, Diplomacia +13, Equilíbrio +11, Esconder-se +46, Espionar +49, Furtividade +50, Identificar Magia +49, Observar +53, Ouvir +53, Procurar +49, Saltar +21, Sentir Motivação +51

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Separar, Trespasar, Trespasar Aprimorado

Talentos Épicos: Foco em Arma Épico (garra), Foco em Arma Épico (mordida), Magia Irredutível (*invisibilidade aprimorada*), Magia Irredutível (*nublar*), Velocidade Ofuscante (x2), Vitalidade Épica

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou brigada do inferno (1 infernal e 1d4 balor ou 1 infernal e 1d4 lordes das profundezas)

Nível de Desafio: 26

Tesouro: Padrão

Tendência: Leal e Mau ou Caótico e Mau

Progressão: 41–50 DV (Grande); 51–56 DV (Enorme); 57–72 DV (Imenso)



Infernal

Os infernais nascem da união malfadada entre uma divindade e um abissal.

Mesmo os deuses podem ser seduzidos, e da união entre o céu e o inferno nascem as abominações abissais chamadas infernais. Os nascidos do consórcio entre deuses e baatezu são Leais, enquanto os frutos de deuses e tanar'ris são Caóticos. Entretanto, todos são horrores de aspecto demoníaco, humanoides cobertos por escamas completamente negras, com 4,5 m de altura ou mais. Imensas asas de dragão envolvem o infernal, mas não conseguem esconder as garras afiadas, a mandíbula demoníaca ou os olhos que brilham com a promessa de danoção eterna.

Ao contrário de muitas das outras abominações, os infernais possuem mais liberdade para vagar nas regiões de seus infernos de origem, embora sejam proibidos de sair desses planos por um decreto divino. Isso agrada os diversos príncipes dos Nove Infernos e do Abismo, pois vários infernais são tão poderosos que poderiam desafiar até mesmo a supremacia de um príncipe. Por isso, a maioria das autoridades dos planos inferiores busca isolar ainda mais os infernais ou, se possível, até mesmo destruí-los. De sua parte, os infernais tramam e conspiram com maldade ímpar, esperando a hora certa de destruir o multiverso.

Combate

Os infernais são criaturas poderosas e astutas. Em caso de conflito, procuram, se possível, neutralizar primeiro os conjuradores entre os inimigos. Sua mordida absorve as magias e a mente de suas vítimas. Os infernais conjuram *nublar* e *invisibilidade aprimorada* sobre si sempre que necessário para o combate.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o infernal precisa atingir um oponente Grande ou menor com suas garras. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano da garra a cada rodada, e poderá tentar iniciar a manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. O infernal tem a opção de concluir a manobra normalmente ou apenas utilizar suas garras para imobilizar o oponente. Cada sucesso obtido no teste de Agarrar nas rodadas subsequentes automaticamente causa o dano normal da garra, além do efeito automático de absorção de magia.

Absorção de Magia (Sob): Caso um infernal consiga morder um inimigo, este perderá uma de suas magias preparadas de nível mais elevado ou uma conjuração de seu limite diário que ainda não utilizou. A vítima escolhe a magia preparada que será perdida. Se não houverem magias preparadas ou conjurações disponíveis (porque a vítima já esgotou seu limite diário ou não é um conjurador), a mordida inflige 2 pontos de dano temporário de Inteligência.

Imunidade à Magia Adquirida (Sob): Se um infernal for afetado por uma magia lançada por um determinado conjurador, ele se tornará imune àquela magia sempre que for utilizada pelo mesmo conjurador. Por exemplo, se o infernal for atingido pela magia *evaporação* conjurada por Mialele, ele se

tornará imune a esta magia sempre que for conjurada por Mialele. Entretanto, se Hennet conjurar *evaporação* contra o infernal, ele sofrerá os efeitos normalmente (mas somente na primeira ocasião).

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *aura profana*, *blasfêmia*, *bola de fogo*, *círculo mágico contra o bem*, *conspurar*, *criar chamas*, *criar mortos-vivos*, *criar mortos-vivos menores*, *detectar a ordem*, *detectar magia*, *detectar o bem*, *detectar o caos*, *dissipar magia aprimorada*, *enfeitiçar pessoas*, *escuridão*, *escuridão profunda*, *imagem maior*, *imobilizar pessoas*, *invisibilidade aprimorada*, *ler magias*, *medo*, *metamorfosear-se*, *muralha de fogo*, *nublar*, *nuvem profana*, *observação*, *pirotecnia*, *profanar*, *símbolo*, *sugestão*, *telecinésia*, *teletransporte exato* (pessoal mais 500 kg); 1/dia — *chuva de meteoros*, *explosão infernal* (consulte o Capítulo 2), *implosão*, *tempestade de fogo*. Nível do conjurador 26º; CD do teste de resistência 19 + nível da magia.

Invocar Abissal (SM): Um infernal pode invocar quatro balor ou quatro senhores das profundezas por dia, dependendo de sua orientação quanto a ordem e caos (os infernais Leais invocam senhores das profundezas e os infernais Caóticos invocam balor).

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Regeneração (Ext): Os infernais sofrem dano normal de armas sagradas. Os infernais Caóticos também sofrem dano normal de armas ordeiras (ou axiomáticas) e vice-versa.

LARVA ONÍRICA

Extra-Planar (Grande — Caótico, Mal)

Dados de Vida: 40d8+360 (700 VP)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 24 m, voo 72 m (perfeito)

Classe de Armadura: 52 (–1 tamanho, +3 Des, +40 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Mordida +56, chifres +51, 4 tenazes +51, 4 garras +51

Dano: Mordida 4d8+16, chifres 4d6+8, tenazes 4d6+8, garras 4d6+8

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Pior pesadelo, agarrar aprimorado, enviar, habilidades similares a magia, invocar andarilho noturno

Qualidades Especiais: Características de abominação, imunidade sônica, regeneração 15, cura acelerada 15, RM 44, RD 15/bem e épico ou leal e épico

Testes de Resistência: Fort +31, Ref +25, Von +29

Habilidades: For 42, Des 17, Con 29, Int 16, Sab 24, Car 36

Perícias: Arte da Fuga +46, Concentração +52, Conhecimento (sonhos) +46, Diplomacia +17, Esconder-se +42, Espionar +46, Furtividade +46, Observar +50, Ofícios (tecido onírico) +46, Ouvir +50, Procurar +28, Sentir Motivação +35

Talentos: Acelerar Habilidades Similares a Magia, Ataque Poderoso, Foco em Arma (chifres), Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Arma (tenazes), Investida Aérea, Reflexos de Combate, Separar, Trespasar, Trespasar Aprimorado

Talentos Épicos: Adicionar Vitalidade Épica, Foco em Arma Épico (tenaz), Foco em Arma Épico (garra)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, par ou solitário acompanhado por 1–4 andarilhos noturnos

Nível de Desafio: 31

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 41–65 DV (Grande); 66–84 DV (Enorme); 85–110 DV (Imenso)

As larvas oníricas são as proles bastardas de divindades da imaginação, do desejo e do sonho.

A maioria das criaturas conhece o espanto dos terrores noturnos — um arrepiado de horror que acorda o sonhador de um sono profundo. As larvas oníricas são terrores noturnos que escapam dos sonhos para o mundo desperto, pesadelos materializados.

Elas não possuem uma forma específica, mas são a manifestação do pior pesadelo de cada criatura — cada observador, ao olhar pela primeira vez para a larva onírica, a percebe como a criatura mais hedionda e amedrontadora imaginável. Para os que sobrevivem a essa visão escabrosa, as larvas oníricas

surtem com o formato de humanoides compostos de milhares de larvas de vermes. Elas possuem chifres, uma boca repleta de terríveis presas, quatro braços terminados em garras, e mais quatro terminados em tenazes.

Ninguém sabe quantas larvas oníricas infestam as diversas regiões dos sonhos. A maioria dos adormecidos jamais tem os sonhos proibidos que enviariam seus pensamentos aos pesadelos eternos que escondem e aprisionam cada larva onírica. Esses sonhos proibidos normalmente somente são despertados pela descoberta de alguns manuscritos divinos banidos, que em sua maioria já foram expurgados do multiverso. Entretanto, ainda assim as larvas oníricas são perturbadas (ou invocadas propositalmente) em certas ocasiões. Quando isso acontece, elas perseguem o sonhador para o mundo desperto, e tentam mergulhar toda a criação num pesadelo real, concebido por elas.

Combate

A simples visão de uma larva onírica é capaz de matar qualquer criatura que não possua uma enorme força de vontade. As larvas oníricas que conseguem aprisionar seus inimigos podem enviá-los temporária, mas fisicamente, para pesadelos especialmente desenvolvidos. As larvas oníricas raramente executam qualquer tarefa sem invocar um andarilho noturno para ajudá-las a espalhar os terrores da noite durante a luz do dia.

Pior Pesadelo (Sob): Cada vez que uma criatura viva observar pela primeira vez uma larva onírica num raio de 9 m ou menos (ou através de um efeito de Espionar), ela enxergará a imagem da criatura mais hedionda imaginável. Não se trata de uma ilusão ou um fantasma; a larva onírica realmente se torna, apenas por um instante, o pior pesadelo do alvo. Mesmo que seja vista simultaneamente por dezenas de seres diferentes, a larva onírica aparece de forma diferente para cada um. As criaturas imunes a medo ou a efeitos de ação mental (ou sob o efeito das magias *proteção contra o mal* ou *proteção contra a morte*) são imunes a este poder; todos os demais devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 43) para não morrer ao encarar o horror sobrenatural.

Os sobreviventes (e os que forem ressuscitados) estarão imunes ao uso futuro deste poder pela mesma larva.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *rajada prismática*, *velocidade*, *voo*; 2/dia — *fuga onírica* (veja o Capítulo 2). Nível do conjurador 31º; CD do teste de resistência 23 + nível da magia.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a larva onírica precisa atingir um oponente de qualquer tamanho com suas garras ou tenazes. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano normal a cada rodada, e poderá tentar iniciar a manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Elas têm a opção de concluir a manobra normalmente, simplesmente utilizando a garra ou a tenaz para imobilizar o oponente, ou utilizar a habilidade enviar (veja adiante). Cada sucesso obtido nos testes de agarrar das rodadas subsequentes automaticamente inflige o dano indicado para o ataque que iniciou a manobra, a menos que a criatura utilize enviar.

Enviar (Sob): Se a larva onírica desejar, pode arremessar fisicamente suas vítimas imobilizadas em um pesadelo, na ação subsequente à conclusão da manobra Agarrar. A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 43) para não ser aparentemente absorvida pelos milhares de vermes que compõem o corpo da larva onírica. Na verdade, a vítima é lançada em um turbilhão onírico onde é incapaz de fazer qualquer coisa, exceto observar. A vítima retorna fisicamente após 2d4 rodadas, aparentemente expelida do corpo da criatura (mas aparece mesmo se a larva onírica não estiver mais no local). O alvo do pesadelo sofre 4d6 pontos de dano temporário de Sabedoria, mas pode agir na mesma rodada em que retornar. Se a vítima sofrer mais dano de Sabedoria que seu valor nesta habilidade, o excedente deve ser tratado como dano temporário de Constituição.

Invocar Andarilho Noturno (SM): Uma larva onírica pode invocar um andarilho noturno 5/dia (consulte o Livro dos Monstros).

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente,

morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *difícil detectar*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Regeneração (Ext): As larvas oníricas sofrem dano normal de armas sagradas e ordeiras (ou axiomáticas) e armas forjadas por um ferreiro sonâmbulo.

TÊNUE

Extra-Planar (Grande — Caótico, Mal, Incorpóreo)

Dados de Vida: 36d8+324 (652 PV)

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 24 m, voo 36 m (perfeito)

Classe de Armadura: 50 (–1 tamanho, +3 Des, +11 deflexão, +23 intuição)

Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +43

Dano: Toque incorpóreo 1d6 mais toque estático

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, toque estático, rajada temporal, absorção do tempo, *invocar duplicata temporal do passado*

Qualidades Especiais: Características de abominação, campo de tempo nulo, regressão temporal, cura acelerada 15, regeneração 15, RM 37, RD 15/épico, imunidade sônica

Testes de Resistência: Fort +31, Ref +29, Von +25

Habilidades: For —, Des 25, Con 28, Int 24, Sab 16, Car 33

Perícias: Acrobacia +46, Concentração +48, Conhecimento (arcano) +46, Conhecimento (planos) +46, Conhecimento (religião) +46, Diplomacia +15, Equilíbrio +11, Esconder-se +42, Espionar +46, Furtividade +46, Identificar Magia +46, Natação +33, Observar +44, Ouvir +44, Procurar +46, Saltar +4, Sentir Motivação +42

Talentos: Esquiva, Foco em Arma (toque incorpóreo), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Talentos Épicos: Mimetizar Magia (*parar o tempo*), Velocidade Ofuscante, Vitalidade Épica (x2), Vontade Épica

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 25

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 37–50 DV (Grande); 51–65 DV (Enorme)

Os tênues são abominações perdidas no tempo, com pais divinos que possuam aspectos relacionados ao tempo ou destino.

Não há dois tênues que compartilhem exatamente a mesma aparência, mas todos são sombrios e insubstanciais. Embora seja difícil distinguir as sombras fugazes de seus corpos,

alguns são vagamente humanoides, todos são parcialmente bestiais, e muitos não são humanoides. Geralmente dois (às vezes mais) olhos cor de esmeralda ardem em suas formas sombrias.

Os tênues não são prisioneiros, mas estão perdidos tão longe no passado (ou no futuro) que o próprio tempo não tem significado.

Entretanto, algumas vezes um tênue escapa para as quatro dimensões de nosso multiverso. Uma vez aqui, eles se divertem colecionando vítimas e aprisionando-as definitivamente em estase temporal. Os tênues podem se alimentar da essência das criaturas que capturam dessa maneira. Outros tênues são mais ambiciosos e procuram alterar o destino de nações, mundos e planos — sempre para pior.

Combate

Os tênues são mais eficientes quando conseguem se aproximar de suas vítimas, arrastando-as para seu campo de tempo nulo. Caso consigam prender uma vítima, podem deslocá-la no tempo. Por serem incorpóreos, os tênues têm apenas 50% de chance de serem afetados por qualquer tipo de ataque, seja corporal, à distância ou mágico. Se estiver sob grande ameaça, o tênue utiliza sua habilidade de *parar o tempo*, descarrega suas rajadas temporais em alguns alvos e foge utilizando *teletransporte exato*. A tática favorita de um tênue é utilizar sua capacidade de invocar uma *duplicata temporal* do passado para semear confusão e incerteza, antes de atacar com todas as forças, quando a *duplicata* trair seus aliados. Eles



Larva
Onírica

também sempre usam suas habilidades similares a magia para criar uma *duplicata temporal* de si mesmos.

Habilidades Similares a Magia:

Sem limite — *detectar o bem*, *detectar magia*, *invisibilidade aprimorada* (pessoal); 5/dia — *aprisionar a alma*, *ataque certo*, *aura profana*, *idiomas*, *lentidão*, *teletransporte exato*, *velocidade em massa*, *velocidade*; 2/dia — *segurança temporal*, *duplicata temporal* (consulte o Capítulo 2); 1/dia — *parar o tempo*. Nível do conjurador 21º; CD do teste de resistência 21 + nível da magia.

Toque Estático (Sob): Idêntico a *estase temporal*, mas é uma habilidade sobrenatural sem limite diário. Nível do conjurador 25º; CD do teste de resistência 21 + nível da magia.

Rajada Temporal (Sob): Usando uma ação padrão, um *tênue* pode realizar um ataque de toque à distância contra qualquer criatura num raio de 30 m. Se obtiver sucesso, o alvo sofrerá um espasmo espaço-temporal que causa 15d6 pontos de dano.

Absorção do Tempo (Sob): A cada rodada de tempo aparente que vivência, o *tênue* absorve automaticamente o "futuro" de qualquer criatura que tenha conseguido capturar em estase temporal graças a seu toque estático (mas não ao seu campo de tempo nulo), não importa a distância entre ele e a vítima ou a quantidade de alvos afetados. Naturalmente, para a vítima o tempo não passa, mas a cada rodada aparente vivida pelo *tênue*, ela envelhece 1d4 anos, ao mesmo tempo em que o *tênue* recupera 20 pontos de vida. Uma criatura que não seja libertada da estase temporal por um aliado capaz de conjurar *dissipar magia*, *dissipar magia aprimorada* ou outra magia adequada, eventualmente envelhecerá até morrer. As vítimas eliminadas desta forma automaticamente são expelidas da estase temporal como cascas ressequidas que se desintegram em um pó fino ao mais leve toque. Os efeitos físicos do envelhecimento devem ser aplicados imediatamente às vítimas libertadas antes da morte, mas os modificadores mentais não são aplicados (consulte a Tabela 6–5: Efeitos do Envelhecimento no Livro do Jogador).

Invocar Duplicata Temporal do Passado (SM): Uma vez por dia, um *tênue* pode invocar uma duplicata de um de seus inimigos, usurpada de um passado alternativo paralelo. A *duplicata temporal* possui as mesmas estatísticas e o mesmo equipamento do alvo original, mas considere que ela tem dois níveis negativos (para simular uma versão menos experiente). O *tênue* não é capaz de invocar uma duplicata temporal de uma criatura com mais de 25 DV (adicione níveis negativos suficientes para compensar o excesso de DV se necessário). A duplicata, embora tenha a maior parte do conhecimento do original, serve ao *tênue* com lealdade, similar a qualquer criatura invocada. Se a *duplicata temporal* for destruída, o original não será afetado, pois ela foi retirada de um passado alternativo. Entretanto, talvez o original não compreenda esse detalhe, e deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 30) para não ficar abalado durante 1d4 rodadas depois de testemunhar a morte de uma duplicata pela primeira vez.

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *difícultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Campo de Tempo Nulo (Ext): Os *tênues* geram continuamente um campo de tempo nulo em uma emanção de 9 m. Todas as criaturas e objetos nesta área, exceto o *tênue*, devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 30) a cada rodada para conseguirem executar ações. Caso fracassem no teste, estarão presos em um fluxo temporal estático até sua próxima rodada, quando

devem realizar outro teste de resistência. Enquanto uma vítima estiver presa no fluxo temporal estático induzido pelo campo de tempo nulo, o *tênue* pode utilizar seu toque estático para tornar o efeito permanente, embora em todos os demais aspectos, a vítima esteja invulnerável a ataques e dano, como se estivesse em estase temporal.

Regressão Temporal (Sob): Caso utilize uma ação por rodada durante quatro rodadas, no final da 4ª rodada o *tênue* regressa quatro rodadas no tempo, ou seja, retornando à primeira rodada em que começou a se concentrar na regressão temporal. Em sua segunda passagem pelo mesmo fluxo temporal, a criatura pode executar ações completamente diferentes, baseadas em seu conhecimento do futuro (embora ao executar outras ações, os eventos originais também possam ser alterados).

Regeneração (Ext): Os *tênues* sofrem dano normal de armas sagradas, de armas forjadas no futuro ou num fluxo temporal de uma realidade alternativa (se houver).

XIXECAL

Extra-Planar (Colossal — Caótico, Frio, Mal)

Dados de Vida: 72d8+1.080 (1.676 PV)

Iniciativa: +11 (+7*Des, +4 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 42 m

Classe de Armadura: 64 (–8 tamanho, +7 Des, +55 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +93, mordida +87, pisotear +87

Dano: Garra 2d8+28, dec. 19–20, mordida 4d6+14, pisotear 4d6+14

Face/Alcance: 15 m/15 m

Ataques Especiais: Dilacerar 4d8+42, frio, habilidades similares à magia, sopro, invocar dragão branco, dano de Constituição

Qualidades Especiais: Características de abominação, subtipo (frio), inverno atroz, cura acelerada 30, regeneração 30, RM 48, RD 20/bem e épico e adamantite

Testes de Resistência: Fort +55, Ref +47, Von +39

Habilidades: For 66, Des 13, Con 40, Int 12, Sab 8, Car 34

Perícias: Concentração +90, Conhecimento (arcano) +76, Conhecimento (planos) +76, Conhecimento (religião) +76, Escalar +103, Esconder-se –9, Identificar Magia +76, Observar +76, Ouvir +49, Procurar +76

Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Arma (pisotear), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vontade de Ferro

Talentos Épicos: Foco em Arma Épico (garra), Foco em Arma Épico (mordida), Foco em Arma Épico (pisotear), Mimetizar Magia (*invisibilidade aprimorada*), Sucesso Decisivo Avassalador (garra), Sucesso Decisivo Devastador (garra), Velocidade Ofuscante (x4), Vitalidade Épica

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou em companhia de 1d4+1 dragões brancos antigos

Nível de Desafio: 36 **Tesouro:** Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 73–150 DV (Colossal)

Os xixecal nascem de deuses com aspectos que incluem Mal, Frio e Caos.

A tempestade do século se aproxima, gélida além de qualquer imaginação. Em seu centro algo se move — uma geleira ambulante com 30 m de altura ou mais. Seu corpo branco e gelado é vagamente humanoide, mas está sempre encoberto por uma tempestade de gelo que sibila e grita ao seu redor. Dragões do mais puro branco voam entre a tempestade, pousando impunemente nos ombros do colosso.

As regiões polares de vários mundos abrigam os frutos indesejados de uma gélida paixão divina. Congelados pela eternidade,



Tênué



Xixecal

os xixecal podem ser libertados quando cataclismos fazem o mundo tremer e se agitar, rachando suas prisões de gelo negro e rígido. Portanto, os xixecal não provocam períodos de transformação, mas podem acompanhá-los.

Combate

Os xixecal derrotam a maioria das criaturas simplesmente através da tempestade de frio sobrenatural que os acompanha. As criaturas capazes de suportar o castigo da tempestade estão sujeitas às terríveis garras, mordidas, patas e à habilidades de dilacerar da abominação — sem mencionar os dragões brancos que geralmente os acompanham, banhando-se na calamidade frígida de sua presença.

Dilacerar (Ext): Caso um xixecal atinja um oponente com as duas garras, ele se prenderá à vítima e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 4d8+42 pontos de dano.

Frio (Sob): Um golpe corpo a corpo de um xixecal transmite um frio entorpecente. Seus adversários devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 58) para não serem afetados por um efeito equivalente à magia lentidão durante 10 rodadas.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *aura profana, blasfêmia, cone glacial, dissipar magia aprimorado, dominar monstros, imobilizar pessoas, invisibilidade aprimorada, muralha de gelo, profanar*; 5/dia — *chuva de meteoros, velocidade*. Nível do conjurador 36º; CD do teste de resistência 22 + nível da magia.

Sopro (Sob): Cone de frio de 90 m, 3/dia, 12d6 pontos de dano, Fortitude (CD 61) para reduzir o dano a metade.

Invocar Dragão Branco (SM): Um xixecal pode invocar um dragão branco antigo 5/dia (consulte o *Livro dos Monstros*).

Dano de Constituição (Sob): Quando um xixecal atingir um oponente vivo com as garras, mordida ou a habilidade dilacerar, o adversário sofrerá 4 pontos de dano permanente de Constituição ou 8 pontos no caso de um sucesso decisivo ou dilacerar. Quando usa esta habilidade, o xixecal recupera 20 pontos de vida (ou 40 pontos de vida no caso de um sucesso decisivo ou dilacerar), adquirindo os pontos de vida que ultrapassarem seu limite como pontos de vida temporários. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 58) para evitar o efeito. Os pontos de vida temporários permanecem ativos durante 1 hora.

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *difícil detectar*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Subtipo (Frio): As criaturas com esse subtipo são imunes ao frio e vulneráveis ao fogo, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por fogo, independente do resultado (ou da possibilidade) de um teste de resistência (a resistência a frio 20 que a maioria das abominações possui não é compartilhada pelos xixecal). Nesse caso, sofrerá metade do dano se obtiver sucesso do teste de resistência e o dobro caso fracasse.

Inverno Atroz (Sob): Um xixecal sempre está no centro de um efeito permanente, idêntico à magia inverno atroz (consulte o Capítulo 2). Se for dissipado, o efeito retorna 1 minuto depois — a única forma de eliminá-lo permanentemente é destruir o xixecal.

Regeneração: Os xixecal sofrem dano normal de armas ordeiras e dano dobrado de armas incendiárias e flamejantes.



Achaierai

Uma criatura grande se equilibra em quatro patas semelhantes a estacas. Seu corpo é semelhante ao de um pássaro, arredondado e roliço, do tamanho de um pônei pequeno, coberto com penas que variam de cor entre marrom e vermelho. Suas garras enormes e seu bico ameaçador brilham como se fossem feitos de metal polido.

Os achaierai são aves robustas de 4,5 m de altura, incapazes de voar, que habitam o plano de Aqueronte e apenas ocasionalmente são encontradas em outros locais. Eles são maus, inteligentes e predatórios, com um gosto especial para torturar suas vítimas.

Os achaierai falam o idioma Infernal e pesam cerca de 375 kg.

COMBATE

Num combate corporal, os achaierai golpeiam com duas de suas quatro patas e atacam com seu poderoso bico. Eles usam o talento Ataque em Movimento para golpear com velocidade e sair do alcance antes que o inimigo consiga revidar.

As armas naturais dos achaierai, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Nuvem Negra (Ext): Três vezes por dia, um achaierai é capaz de expelir uma nuvem sufocante de fumaça tóxica negra. Qualquer criatura (exceto outros achaierai) num raio de 3 metros sofre instantaneamente 2d6 pontos de dano; além disso, deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficará sob efeito da magia insanidade (16º nível de conjurador), durante 3 boras. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

ÁGUIA GIGANTE

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 4d10+4 (26 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 24 m (médio)

Classe de Armadura: 15 (−1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +4/+12

Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d6+4) e mordida +2 (1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, evasão

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 18, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10

Perícias: Conhecimento (natureza) +2, Ouvir +6, Sentir Motivação +4, Observar +15, Sobrevivência +3

Talentos: Investida Aérea, Prontidão

Ambiente: Montanhas temperadas

ACHAIERAI

Extra-Planar (Grande — Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida: 6d8+12 (39 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura: 20 (−1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 19

Organização: Solitário, casal ou ninhada (5–12)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro e Bom

Progressão: 5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

As águias gigantes são aves de rapina inteligentes e de visão aguçada que algumas vezes se associam com as criaturas boas.

Elas atacam as criaturas que parecem ameaçadoras, em especial se estiverem com a intenção de saquear seus ninhos em busca de ovos ou filhotes, que podem ser vendidos por um bom preço em várias regiões civilizadas. É possível treinar as águias jovens e elas são valorizadas como montarias aladas.

Uma águia gigante comum tem cerca de 3 metros de altura e a envergadura das asas atinge até 6 metros. Elas lembram suas primas menores em quase todos os aspectos, exceto pelo tamanho, e pesam cerca de 250 kg.

As águias gigantes falam os idiomas Comum e Auran.



Águia Gigante

Dano: Machadinha 1d6+4, punho 1d3+2; ou azagaia 1d6+4, azagaia 1d6

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +6

Habilidades: For 19, Des 12, Con 13, Int 6, Sab 10, Car 11

Perícias: Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +5, Ouvir +5

Talentos: Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Furtivo, Prontidão

Terreno/Clima: Montanhas e florestas/Temperado

Organização: Solitário (1 druida de 2º–12º nível), família (2–5 mais 0–3 crianças com 3 DV, punho +0, dano 1d4), ou vilarejo (15–20 mais 1

clérigo de 1º a 6º nível)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Neutro (o vilarejo

é Geralmente Mau, os ermitões são Geralmente Bons)

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +2

Os alaghi são humanoides inteligentes que habitam as florestas. Eles são tímidos, pacíficos e costumam matar somente para obter alimento.

Os alaghi têm o peito largo, pescoços curtos e grossos, crânios achatados e testas inclinadas. Seus ombros são largos e seus braços são compridos e musculosos. As pernas são curtas, mas espessas, e as mãos e os pés são bem grandes. Todo o corpo do alaghi é recoberto de pelagem grossa; a coloração é sempre amarela escura, castanha avermelhada ou cinza carvão. A maioria dos indivíduos loiros terá olhos verdes e mechas verdes e brilhantes em sua pelagem. Um alaghi adulto tem 1,80 m de altura e pesa 165 kg. A raça vive entre 75 e 85 anos.

Os nômades alaghi falam uma variação do Silvestre. A variação sedentária também conhece o idioma Comum, Goblin ou Gigante, de acordo com as espécies que habitam a região de seus vilarejos. Os ermitões alaghi aprendem novos idiomas conforme sua necessidade ou desejo.

COMBATE

Uma águia gigante normalmente ataca de grandes alturas, mergulhando para o solo com uma velocidade incrível. Quando não pode mergulhar, utiliza suas poderosas garras e seu bico afiado para golpear a cabeça ou os olhos do alvo.

Uma águia gigante solitária normalmente estará caçando ou patrulhando as proximidades do seu ninho, e quase sempre ignora as criaturas que não pareçam ameaçadoras. Um casal atacará em conjunto, mergulhando sequencialmente para afastar os invasores; elas lutarão até a morte para defender seus ninhos ou filhotes.

Evasão (Ext): Sempre que a águia gigante se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Perícias: As águias gigantes recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar.

COMO TREINAR UMA ÁGUIA GIGANTE

Embora sejam inteligentes, as águias gigantes devem ser treinadas antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinada, a águia gigante deve ter uma atitude amigável em relação ao amestrador (o que pode ser conseguido obtendo sucesso em um teste de Diplomacia). Treinar uma águia gigante amigável exige seis semanas de trabalho e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 25). Para se cavalgar uma águia gigante é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode voar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos das águias valem 2.500 PO cada; os filhotes valem 4.000 PO cada. Um treinador profissional cobra 1.000 PO para cuidar ou treinar uma águia gigante.

Capacidade de Carga: A carga leve para uma águia gigante é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada entre 301–450 kg.

ALAGHI

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 9d8+9 (49 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (+1 Des, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +9/+13

Ataques: Corpo a corpo: machadinha +13/+8 (dano: 1d6+4) e pancada +8 (dano: 1d4+2); ou à distância: azagaia +10 (dano: 1d6+4).



Alaghi

COMBATE

Os alaghi são combatentes eficazes e lutam com astúcia surpreendente quando são atacados ou estão apavorados. Um caçador ou guerreiro alaghi típico carrega uma adaga ou machadinha de pedra, mais três ou quatro azagaias de madeira. Em combate corporal, geralmente o alaghi ataca o adversário com uma arma na mão destra e golpeia com o punho inábil. Caso a criatura utilize somente uma arma, seus modificadores de ataque serão +13/+8.

PERSONAGENS ALAGHI

Os alaghi mais excepcionais, com Inteligência acima da média, quase sempre se tornam druidas, embora essas criaturas sejam solitárias e reclusas. Os líderes das comunidades sedentárias geralmente se tornam clérigos, com acesso aos domínios Animais, Plantas e Cura.

SOCIEDADE DOS ALAGHI

A maioria dos alaghi é composta de coletores e caçadores seminômades que viaja em pequenos grupos familiares. Eles viajam durante o ano inteiro, deslocando-se para as regiões que ofereçam uma vida mais fácil, com animais e plantas suficientes.

Em raras ocasiões, um grupo com quinze ou vinte alaghi reclama permanentemente uma área com alimentos em abundância e se estabelecem, vivendo em cabanas rústicas ou um grande complexo de cavernas. Geralmente, os líderes dessas comunidades atingiram 100 anos de vida e sempre são clérigos. Esses assentamentos são temidos e evitados, pois os alaghi costumam ser hostis e com frequência atacam os viajantes e comerciantes incautos.

Os ermitões alaghi são druidas sábios e inteligentes com 50 anos ou mais. Eles são vegetarianos e costumam ser tímidos, curiosos e prestativos.

NOS REINOS

As vilas dos alaghi são encontradas nas florestas densas ao longo da Costa da Espada, desde a Floresta do Inverno Remoto até a Floresta de Tethir.

Os druidas ermitões são comuns em todo o Norte, e alguns indivíduos proeminentes vivem ao norte da Floresta Oculta, na Lagoa dos Cadáveres e nos Picos Perdidos. Kurdin, um druida alaghi de 20º nível (ou superior), é um amigo famoso dos entes das Florestas de Turlang, embora seu papel (ou mesmo envolvimento) na destruição do Forte Portão do Inferno seja desconhecido.

ALLIP

Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)

Dados de Vida: 4d12 (26 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: Voo 9 m (perfeito) (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 deflexão), toque 15, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +2/—

Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (dano: 1d4 pontos de dano de Sabedoria)

Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (dano: 1d4 pontos de dano de Sabedoria)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Murmúrio, enlouquecer, drenar Sabedoria

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de incorpóreo, resistência à expulsão +2, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +2, Von +4

Habilidades: For —, Des 12, Con —, Int 11, Sab 11, Car 18

Perícias: Esconder-se +8, Intimidar +7, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +4, Sobrevivência +0 (+2 seguindo rastros)

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 5–12 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

A criatura flutuando à sua frente parece algo saído de um pesadelo. Sua silhueta é vagamente humanoide, mas trata-se de uma forma sem traços físicos, distorcida e carregada de insanidade. Da cintura para baixo, ela se desfaz em vapor, deixando um tênue rastro de névoa por onde passa.

Um allip é o conjunto dos vestígios espectrais de alguém que se suicidou devido à loucura que lhe afligiu em vida. Estas criaturas só desejam vingança e caçam impiedosamente os responsáveis por sua insanidade.

Os allip são incapazes de falar de forma compreensível.

COMBATE

Os allip são incapazes de causar qualquer tipo de dano físico, embora talvez não tenham consciência disso. Eles continuam a investir contra seus oponentes, apesar de não lhes causarem nenhum ferimento.

Murmúrio (Sob): O allip resmunga e lamenta consigo mesmo constantemente, criando um efeito hipnótico.

Qualquer criatura sã num raio de 18 metros deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 16) ou será afetada por um efeito similar à magia *hipnotismo* durante 2d4 rodadas. Este é um efeito sônico e uma compulsão de ação mental.

Qualquer oponente bem-sucedido no teste de resistência não será afetado pelo murmúrio do mesmo allip durante um dia inteiro. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Enlouquecer (Sob): Qualquer conjurador que tentar atingir um allip com efeitos ou habilidades de detecção de pensamentos, controle mental ou telepatia entrará em contato direto com a mente torturada e ensandecida da criatura, sofrendo 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria.

Drenar Sabedoria (Sob): Um allip causa 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria sempre que atinge um oponente com seu toque incorpóreo. A cada ataque bem-sucedido, ele adquire 5 pontos de vida temporários.

ANÃO

Atarracada, larga e extremamente musculosa, a figura à sua frente pode não ser alta, mas não ostenta menos força física ou imponência. Vestindo uma armadura de metal e portando um machado de batalha, o humanoide possui pele morena clara, bochechas coradas e olhos brilhantes, com cabelos negros e barba e bigode cuidadosamente arrumados.

Os anões são guerreiros nobres, que se destacam na forjaria, na escultura e na arte da guerra. Em geral, eles são austeros, determinados e muito honrados.

As roupas da raça favorecem tons de terra e costumam ser simples e práticas. Sua pele pode ser bem escura, mas sempre com uma tonalidade amorenada. Os cabelos podem ser negros, grisalhos ou castanhos. Os anões possuem em média 1,2 m de altura e pesam tanto quanto humanos adultos.

Os anões preferem gastar seu tempo construindo obras-primas em pedra, aço e metais preciosos. Eles forjam armas duradouras, criam joias muito belas e lapidam gemas excelentes. No entanto, todos consideram ofensivo ostentar a riqueza, portanto somente alguns usam mais de uma peça como adorno.

Os anões falam o idioma Anão. A maioria dos viajantes da raça que está fora de seus territórios (comerciantes, mercenários ou aventureiros) aprende o idioma Comum, enquanto os guerreiros das cidades anãs aprendem o idioma Goblin para conseguirem interrogar e espionar os habitantes malignos das cavernas profundas.

A maioria dos anões encontrada além dos territórios da raça pertence à classe combatente.

COMBATE

Os anões são especialistas em combate: eles usam o meio ambiente de modo eficaz e lançam ataques em grupo bem planejados. Raramente usam magias em combate, uma vez que a raça tem poucos magos e feiticeiros (mas os clérigos anões se entregam ao combate com tanto fervor quanto seus aliados combatentes). Caso tenham tempo para se preparar, tentarão construir alças-pões e outras armadilhas com pedras. Além do machado de guerra anão e do machado de arremesso, os anões sabem usar martelos de guerra, picaretas, arcs curtos, bestas pesadas e maças.

Características de Anão (Ext): Os anões possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Constituição, –2 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um anão é de 6 m. Entretanto, eles podem se mover com este deslocamento mesmo que estejam vestindo armaduras médias ou pesadas ou estejam portando uma carga média ou pesada.

— Visão no escuro até 18 m.

— **Ligação com pedras:** Esta habilidade concede +2 de bônus racial aos anões em testes de Procurar para identificar trabalhos incómodos de alvenaria, como paredes deslizantes, armadilhas de pedra, construções recentes (mesmo erguidas para se igualar às antigas), superfícies rochosas instáveis, tetos de pedra que podem desabar e similares. Qualquer material que não seja rochoso, mas esteja disfarçado como uma rocha, também é considerado um trabalho incómodo de alvenaria. Um anão que passar a 3 metros de um trabalho incómodo de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente; ele também é capaz de utilizar essa perícia para localizar armadilhas construídas com pedras como um ladino. Os anões conseguem intuir a profundidade subterrânea com a mesma naturalidade que um ser humano é capaz de distinguir acima e abaixo. Os anões possuem um sexto sentido relacionado a trabalhos em pedra e metal, uma habilidade inata que é utilizada e desenvolvida frequentemente em suas moradas subterrâneas.

— **Familiaridade com Armas:** Os anões consideram o machado de guerra anão e o urgrosh anão (consulte o Capítulo 7 do *Livro do Jogador*) como armas comuns, em vez de armas exóticas.

— **Estabilidade:** O corpo dos anões é excepcionalmente estável. Um anão recebe +4 de bônus em testes de habilidade realizados para resistir a um encontro ou imobilização quando estiver em pé sobre chão firme (mas não



Allip

	Combatente Anão de 1º Nível Humanoide (Médio — Anão)	Combatente Duergar de 1º Nível Humanoide (Médio — Anão)
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)	1d8+5 (9 PV)
Iniciativa:	+0	+0
Deslocamento:	6 m vestindo uma brunea (4 quadrados); deslocamento base 6 m	6 m vestindo uma cota de malha (4 quadrados); deslocamento base 6 m
Classe de Armadura:	16 (+4 brunea, +2 escudo pesado), toque 10, surpresa 16	17 (+5 cota de malha, +2 escudo pesado), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+11+2	+11+2
Ataque:	Corpo a corpo: machado de guerra anão +3 (Dano: 1d10+1; dec. x3); ou à distância: arco curto +1 (Dano: 1d6; dec. x3)	Corpo a corpo: martelo de guerra +2 (Dano: 1d8+1; dec. x3); ou à distância: besta leve +1 (Dano: 1d8; dec. 19–20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado de guerra anão +3 (Dano: 1d10+1; dec. x3); ou à distância: arco curto +1 (Dano: 1d6; dec. x3)	Corpo a corpo: martelo de guerra +2 (Dano: 1d8+1; dec. x3); ou à distância: besta leve +1 (Dano: 1d8; dec. 19–20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Características de anão	Características de duergar, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de anão	Visão no escuro 18 m, características de duergar
Testes de Resistência:	Fort +4*, Ref +0*, Von -1*	Fort +4*, Ref +0*, Von -1*
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6	For 13, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 4
Perícias:	Avaliação +2, Ofícios (forjaria) +2, Ofícios (escultura) +2, Ouvir +2, Observar +2	Avaliação +2, Ofícios (forjaria) +2, Ofícios (alvenaria) +2, Ouvir +3, Furtividade -4, Observar +2
Talentos:	Foco em Arma (machado de guerra anão)	Vitalidade
Ambiente:	Montanhas temperadas (anões das profundezas: Subterrâneo)	Subterrâneo
Organização:	Equipe (2–4), esquadrão (11–20 mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º–6º nível) ou clã (30–100, mais 30% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5º nível e 3 capitães de 7º nível)	Equipe (2–4), esquadrão (9–16 mais 3 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º–8º nível) ou clã (20–80, mais 25% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 5 adultos, 3–6 tenentes de 6º nível e 1–4 capitães de 9º nível)
Nível de Desafio:	1/2	1
Tesouro:	Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens	Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência:	Frequentemente Leal e Bom (anões das profundezas: Geralmente Leal e Neutro ou Neutro)	Frequentemente Leal e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+0	+1

quando estiver escalando, voando, cavalgando ou qualquer outra situação sem contato direto e firme com o solo).

— +2 de bônus racial nos testes de resistência a veneno. *Não está incluso nas estatísticas acima.

— +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia. *Não está incluso nas estatísticas acima.

— +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs (incluindo meio-orcs) e goblinóides (goblins, robgoblins e bugbear).

— +4 de bônus de terminada na CA contra monstros do tipo gigante (como ogros, trolls e gigantes das colinas).

— +2 de bônus racial nos testes de Avaliação relacionados a objetos de metal ou pedra.

— +2 de bônus racial nos testes de Ofícios relacionados a objetos de metal ou pedra.

— Idiomas Automáticos: Comum, Anão.

Idiomas Adicionais: Gigante, Gnomo, Goblin, Orc, Terran, Subterrâneo.

— Classe Favorecida: Guerreiro.

O combatente anão apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

SOCIEDADE DOS ANÕES

Os anões preferem viver em cidades subterrâneas, construídas nos arredores de minas, mas alguns vivem em postos avançados na superfície. Enclavadas nas rochas sólidas, essas cidades exigem séculos para serem terminadas, mas resistem durante eras. A sociedade dos anões é organizada em clãs, com linhagens familiares distintas entre eles. Um clã é comandado por um líder hereditário, geralmente um rei ou rainha que é descendente direto do fundador do clã. Os anões são muito leais à família, ao clã, ao monarca e às pessoas em geral; quando há conflitos com outras raças, até mesmo os anões mais relutantes escolherão lutar ao lado de sua espécie. Esses vínculos auxiliaram a raça a sobreviver durante gerações às guerras contra as criaturas malignas que habitam o subterrâneo.



Anão

Anão das Profundezas

Uma comunidade anã terá uma quantidade equivalente a quase 30% da população guerreira em habitantes incapazes de combater (geralmente os idosos, os jovens e alguns adultos); existem tantas anãs quanto anões, e elas são aceitas em qualquer parte da sociedade, inclusive como guerreiras.

Em geral, os clãs se concentram em um ou dois tipos de ofício, como forjaria, armeiro ou armoreiro, joalheria, engenharia ou escultura. Para evitar uma especialização exagerada, alguns jovens aprendizes são treinados por outros clãs; esta prática também ajuda a consolidar a união. Como os anões são muito longevos, seu aprendizado pode exigir muitos anos, talvez invadindo a vida adulta.

O principal deus dos anões é Moradin, responsável pela criação da raça e o patrono dos ferreiros e outros artesãos especializados.

SUB-RAÇAS

A informação fornecida anteriormente diz respeito aos anões das colinas, a variedade mais comum da raça. Existem três sub-raças principais, que possuem as seguintes diferenças:

Esses anões vivem em locais muito profundos e são pouco solícitos com as demais raças. Eles têm a mesma altura dos demais membros da raça, mas são mais esguios. A coloração da pele é avermelhada e seus olhos grandes, azuis hem claros, não possuem o brilho característico da raça. Os cabelos variam do vermelho intenso até o castanho claro. Eles têm pouco contato com os habitantes da superfície e negociam com os anões das colinas e das montanhas para obter mercadorias em seu lugar. Eles conhecem o idioma Anão e Goblin e, às vezes, Dracônico e Subterrâneo.

Características de Anão das Profundezas (Bxt): Estas características complementam as dos anões das colinas, exceto quando especificado o contrário.

— Os bônus raciais nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia aumentam para +3.

— O bônus racial nos testes de resistência de Fortitude contra venenos aumenta para +3.

— Visão no escuro até 27 m.

— Sensibilidade à Luz (Ext): Os anões das profundezas ficam pasmos sob luz intensa do sol ou no raio de efeito da magia *luz do dia*.

Duergar

Também conhecidos como anões cinzentos, esses seres malignos habitam o Subterrâneo.

A maioria dos duergar é careca (mesmo as mulheres) e suas roupas são tecidas de modo a camuflá-los nas pedras. Em suas comunidades, eles podem utilizar joias, mas elas sempre serão opacas. A raça está em constante guerra contra os anões e ocasionalmente se alia a outras raças subterrâneas.

Os duergar reverenciam Laduguer, um deus amargurado que exige trabalho constante. Eles falam os idiomas Anão e Subterrâneo.

Características de Duergar (Ext): Estas características complementam as dos anões das colinas, exceto quando especificado o contrário.

— -4 de Carisma ao invés de -2.

— Visão no escuro até 36 m.

— Imunidade a paralisia, fantasmas e veneno. Esta característica substitui o bônus racial de +2 dos anões das colinas nos testes de resistência contra veneno.

— +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e habilidades similares a magia.

— Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *aumentar pessoa* e *invisibilidade* como um mago com o dobro do nível de classe do duergar (3º nível de conjurador, no mínimo); estas habilidades só afetam o duergar e seu equipamento.

— Sensibilidade à Luz: Os duergar ficam pasmos sob luz intensa do sol ou no raio de efeito da magia *luz do dia*.

— +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.

— +1 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

— Idiomas Automáticos: Comum, Anão, Subterrâneo. Idiomas Adicionais: Draconico, Gigante, Goblin, Orc, Terran. Esta característica substitui os idiomas automáticos e adicionais dos anões das colinas.

— Classe Favorecida: Guerreiro.

— Ajuste de Nível: +1.

— Ao contrário de outras raças de anões, os duergar não possuem familiaridade com o machado de guerra anão e o urgrosh anão.

O combatente duergar apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Nível de Desafio: Os duergar com níveis em classes de PdM possuem ND equivalente ao seu nível de personagem. Os duergar com níveis em classes de PdJ possuem ND equivalente ao seu nível de personagem +1.

Anão das Montanhas

Os anões das montanhas vivem mais afastados da superfície que os anões das colinas, porém mais próximos que os anões das profundezas. Eles atingem 1,35 m de altura e possuem pele e cabelo mais claros que os anões das colinas, mas compartilham a mesma aparência geral. Eles alegam que foram os primeiros anões a serem criados e que toda a raça descende deles, uma atitude que contribui para o seu isolamento.

ANÕES DE FAERÛN

Os anões de FORGOTTEN REALMS — Os Reinos Esquecidos incluem seis sub-raças distintas. Os anões do escudo e os duergar são praticamente idênti-

cos às sub-raças descritas no *Livro dos Monstros*. Os anões do ártico, dourados, selvagens e urdunnir são espécies únicas de Faerûn e são descritos a seguir.

ANÕES DO ESCUDO

Os anões do escudo são encontrados principalmente no Norte de Faerûn, concentrados em localidades como a Cidadela Adbar e o Salão de Mitrál, mas existem pequenos enclaves espalhados no continente, inclusive em grandes metrópoles dos humanos como Águas Profundas e Lua Argêntea. Os anões do escudo se tornaram mais comuns nos últimos anos, depois de um longo período de declínio; os eruditos afirmam que algum fator externo reverteu o destino fatídico da raça. Embora muitos anões do escudo, conhecidos como os Ocultos, permaneçam isolados em suas cidadelas nas montanhas, o grupo mais vibrante e próspero da sub-raça se autodenomina os Peregrinos, que aceita alegremente a companhia dos humanos e a interação com o mundo exterior. Com exceção das diferenças culturais indicadas acima, os anões do escudo são idênticos aos anões das montanhas descritos no *Livro dos Monstros*.

ANÕES DOURADOS

Os anões dourados continuam a prosperar na imensa nação da sub-raça em Casa Inferior, nos arredores da Grande Fenda, no Shaar Oriental. Esses anões sulistas são mais orgulhosos e elitistas que seus primos do norte. Suas características raciais possuem as seguintes alterações:

- +2 de Constituição, -2 de Destreza; os anões dourados são robustos e resistentes, mas não tão ranzinzas e reservados quanto seus primos do escudo.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra aberrações. Os anões dourados são treinados em táticas especiais de combate contra muitas criaturas bizarras que vivem no Subterrâneo (esse modificador substitui o bônus de ataque contra orcs e goblinóides).

DUERGAR

Os duergar, também chamados de anões cinzentos, são uma sub-raça degenerada e maligna encontrada nas profundezas do Subterrâneo, em reinos por toda Faerûn. Eles são descritos no *Livro dos Monstros*.

ANÕES DO ÁRTICO

Os anões do ártico são atarracados, robustos e excêntricos e a única sub-raça nativa da região da Grande Geleira. O nome para a raça no próprio idioma é Innugaalikurit. Eles tem corpos compactos, faces comprimidas e pernas curtas e grossas — na verdade, parecem anões comuns que foram amassados. A raça raramente alcança 1 metro de altura, mas tem quase a mesma largura que a altura. Seus olhos são azuis e brilhantes, as bochechas são rubras como maçãs, e sua pele normalmente é branca, quase azulada pelo frio; no entanto, devido ao costume da raça de repousar sob o sol, muitos são bronzeados ou vermelhos como pimentões em todo o corpo, uma condição que não lhes causa desconforto ou quaisquer efeitos nocivos. Os dedos das mãos e dos pés são grossos e rombos, e os pés são largos e chatos, permitindo caminhar facilmente sobre a neve sem afundar. Cabelos brancos e encaracolados recobrem a cabeça e descem pelas costas quase até a cintura. Os machos ostentam barbas curtas e bigodes torcidos. Anões e anãs preferem vestir túnicas simples de pele de ursos polares. Os innugaalikurit estão sempre descalços.

Os anões do ártico são Pequenos, portanto recebem os benefícios e desvantagens de tamanho (+1 nas jogadas de ataque e na CA, +4 de bônus em Esconder-se, capacidade de carga reduzida, deslocamento base 6 m, devem usar armas menores). Seus valores de habilidade típicos são For 16, Des 9, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 8. Eles são imunes a todos os efeitos e ataques de frio e compartilham todas as características raciais dos anões descritos no *Livro do Jogador*. Seus líderes sempre são rangers ou guerreiros. A classe favorecida é ranger.

Terrano/Clima: Montanhas/Frio

Organização: Grupo de caça (3–12) ou clã (51–100, mais 30% de não combatentes, mais 5 tenentes de 3º nível, mais 3 capitães de 4º nível e um ancião de 6º a 9º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão (apenas gemas)

Tendência: Geralmente Leal e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

URDUNNIR

Essa raça de anões esquecida pelo tempo foi especialmente abençoada pela divindade dos anões Dumathoin, o



Guardião dos Segredos Sob a Montanha. Os urdunnir são muito parecidos com os anões do escudo, com pele cinza clara, grandes barbas cinzentas e olhos prateados. Eles geralmente utilizam uma vestimenta justa, composta de uma única peça, feita de pedras e metal flexíveis graças aos poderes mágicos inatos da sub-raça.

Os urdunnir têm as mesmas habilidades especiais dos anões comuns. Sua resistência excepcional a venenos lhes concede +4 de bônus nos testes de resistência contra toxinas. Os urdunnir possuem a capacidade sobrenatural inata de caminhar nas rochas, permitindo que atravessem pedras e terra como se fosse o ar. Eles são capazes de carregar o dobro de seu peso em materiais dessa forma. Uma vez por rodada, o urdunnir pode utilizar *moldar rochas* como uma habilidade similar a magia conjurada por um feiticeiro de 8º nível.

Os urdunnir também podem *moldar metal* como uma habilidade similar a magia; eles devem se concentrar durante uma rodada inteira e ativar a habilidade na rodada subsequente. Esse poder é idêntico a *moldar rochas*, mas o anão somente consegue afetar um cubo de 1,5 m de metal. O urdunnir precisa tocar o material para moldá-lo, o que exigirá um ataque de toque para afetar qualquer metal vestido, empunhado ou carregado por um adversário. Se o anão estiver preparado contra um ataque, ele poderá remodelar uma arma metálica que atingir seu corpo, sofrendo apenas metade do dano e inutilizando o equipamento. O urdunnir deve gastar uma ação para se concentrar nessa habilidade, depois preparar uma ação com essa variante de *moldar metal* e finalmente ativá-la na próxima oportunidade em que for golpeado. As armas e armaduras mágicas devem realizar um teste de resistência de Fortitude para anular este efeito (consulte as regras dos testes de resistência para itens mágicos no Capítulo 8 do Livro do Jogador).

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Patrulha (5–20) ou clã (30–100, mais 20% de não combatentes, mais 2–5 lordes de 2º a 5º nível)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Dobro dos itens

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

ANÕES SELVAGENS

Os anões selvagens, também chamados de anões das selvas, são encontrados nas matas e selvas de Mhair e Chult. Eles têm a pele escura e são baixos e atarracados. Seus corpos ostentam muitas tatuagens e são cobertos com óleos para espantar os insetos e impedir que sejam agarrados. Eles não costumam usar roupas, mas seus cabelos extremamente longos e ondulados ajudam a cobrir seus corpos. A raça emplastra o cabelo com lama para formar uma armadura rústica quando partem para a guerra (+1 na CA). Os anões selvagens são musculosos e robustos, desconfiam de invasores e evitam qualquer confronto, a menos que sejam atacados ou provocados.

Os anões selvagens usam zarabatanas para disparar dardos envenenados em suas presas ou inimigos. Esses projéteis têm incremento de distância de 6 m, causam 1d3 pontos de dano e são recobertos com um veneno entorpecente que induz ao sono. Qualquer criatura atingida pelo dardo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou sofrerá os efeitos da magia *lentidão*; o dano secundário é inconsciência.

Os anões selvagens também sabem usar meia-lanças, bastões de arremesso e machadinhas. Eles são imunes ao veneno dos seus dardos, e recebem +1 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos naturais e gases venenosos (além do bônus normal dos anões). Eles adquirem +4 de bônus racial nos testes de resistência contra as doenças nativas das selvas que habitam, possuem resistência ao fogo 5 e, similar aos anões do ártico, são criaturas Pequenas. Seus líderes sempre são bárbaros ou guerreiros. A classe favorecida é bárbaro.

Terreno/Clima: Floresta e subterrâneo/Quente

Organização: Grupo de caça (4–24, mais 1 “sangria” de 2º a 4º nível) ou clã (101–200, mais 3–12 “sangrias” de 2º a 4º nível, 2–4 “padres” clérigos de 3º a 10º nível, mais um “líder de guerra” de 5º a 7º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: 10% das moedas

Tendência: Geralmente Leal e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

ANIMAL ATROZ

Os animais atroz são versões maiores, mais fortes e mais resistentes dos animais normais. Em geral sua aparência é mais feroz e pré-histórica, ou mesmo demoníaca.

ARMINHO ATROZ

Animal (Médio)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 16 (+4 Des, +2 natural), toque 14, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +2/+4

Ataque: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Adesão, drenar sangue

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +4

Habilidades: For 14, Des 19, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 11

Perícias: Esconder-se +8, Ouvir +3, Furtividade +8, Observar +5

Talentos: Acuidade com Arma⁸, Prontidão, Sorrateiro

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura esguia e peluda tem o corpo mais comprido que a altura de um humano. Sua cabeça tem a forma de uma cunha e ostenta chifres curtos; ela tem quatro patas curtas e cauda atarracada. Seus movimentos são ágeis e muito rápidos.

Os arminhos atroz são criaturas agressivas, quase maníacas, com uma energia inesgotável. Chegam a atingir 3 m de comprimento e pesar 350 kg.

Combate

Os arminhos atroz espreitam suas presas no escuro e saltam sobre elas, usando garras e presas.

Adesão (Ext): Caso o arminho atinja o oponente com sua mordida, poderá cravar sua poderosa mandíbula na vítima, causando o dano da mordida automaticamente a cada rodada, até a vítima se libertar. Um arminho nessa situação perde seu bônus de Destreza na CA, que será reduzida para CA 12.

Um arminho preso a uma vítima pode ser agarrado ou atingido com uma arma. Para removê-lo através da manobra Agarrar, o oponente deve obter sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Drenar Sangue (Ext): Um arminho atroz drena sangue, causando 2d4 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada que permanecer preso ao corpo da vítima.

CARCAJÚ ATROZ

Animal (Grande)

Dados de Vida: 5d8+23 (45 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 3 m

Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +3 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +3/+13

Ataque: Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d6+6) e mordida +3 (dano: 1d8+3)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Fúria

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +5

Habilidades: For 22, Des 17, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Escalar +14, Ouvir +7, Observar +7

Talentos: Prontidão, Rastrear⁸, Vitalidade

Ambiente: Florestas frias

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 6–15 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura grande e atarracada tem a cabeça em forma de cunha e o corpo coberto por uma pelagem grossa, e emaranhada. Suas patas são curtas e grossas, e as garras de seus pés são como picaretas.

Dizem que estas criaturas de temperamento violento já atacaram vilarejos, destruindo o gado e as despensas. Elas possuem a reputação de não temer absolutamente nada. Os carcajús atrozess atingem cerca de 3,6 m de comprimento e pesam até 1.000 kg.

Combate

O carcajú atroz ataca seus oponentes com ousadia, sem temer as demais criaturas.

Fúria (Ext): Se um carcajú atroz sofrer dano em combate, entrará imediatamente em um estado de fúria destruidora, com efeitos no seu turno subsequente, golpeando e mordendo sem controle até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +4 de Força, +4 de Constituição e -2 na CA. A criatura é incapaz de interromper sua fúria voluntariamente.

Perícias: Um carcajú atroz recebe +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre pode escolher 10^o nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

GORILA ATROZ

Animal (Grande)

Dados de Vida: 5d8+13 (35 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 4,5 m

Classe de Armadura: 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +3/+13

Ataque: Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d6+6) e mordida +3 (dano: 1d8+3)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Dilacerar 2d6+9

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +5

Habilidades: For 22, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7

Perícias: Escalar +14, Ouvir +5, Furtividade +4, Observar +6

Talentos: Prontidão, Vitalidade

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário ou companhia (5-8)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 6-15 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Este gorila gigantesco e selvagem tem o tamanho aproximado de um ogro, mas é ainda mais musculoso. Seu peito é largo e o corpo é coberto por uma pelagem grossa e negra. Os braços são longos e o focinho é grande. Ele parece bem equipado com suas garras e dentes.

Os gorilas atrozess são territoriais e podem atacar qualquer coisa que enxerguem. Possuem cerca de 2,7 m de altura e pesam de 400 a 600 kg.

Combate

Os gorilas atrozess atacam qualquer coisa que invada seu território, até mesmo outros gorilas. Caso a armadura do oponente detenha os ataques do gorila atroz, ele tentará Agarrar e imobilizar a criatura e então dilacerar sua carne.

Dilacerar (Ext): Um gorila atroz que atingir um oponente com ambas as garras se prenderá ao seu corpo e rasgará sua carne. Este ataque inflige automaticamente 2d6+12 pontos de dano.

Perícias: Os gorilas atrozess recebem +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre podem escolher 10^o nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

JAVALI ATROZ

Animal (Grande)

Dados de Vida: 7d8+21 (52 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (-1 tamanho, +6 natural), toque 9, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +5/+17

Ataque: Corpo a corpo: presas +12 (dano: 1d8+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: presas +12 (dano: 1d8+12)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ferocidade

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +5, Von +8

Habilidades: For 27, Des 10, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 8

Perícias: Ouvir +8, Observar +8

Talentos: Prontidão, Tolerância, Vontade de Ferro

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário ou manada (5-8)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 8-16 DV (Grande); 17-21 (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Este javali gigantesco possui um dorso arqueado da altura de um humano. Ele tem uma carapaça cheia de nódoas na cabeça e nas costas, presas reluzentes e olhos pequenos, furiosos e demoníacos.

Os javalis atrozess são onívoros e passam a maior parte do tempo fuçando, como os porcos comuns. Entretanto, eles atacam furiosamente qualquer coisa que se aproximar. Os javalis atrozess atingem até 3,6 m de comprimento e pesam 1.000 kg.

Combate

Um javali atroz investe contra seu oponente e tenta rasgá-lo com suas presas.

Ferocidade (Ext): Um javali atroz é um combatente tenaz que continua a lutar sem penalidades mesmo que esteja incapacitado ou morrendo.

LEÃO ATROZ

Animal (Grande)

Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +6/+17

Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d6+7)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d6+7) e mordida +7 (dano: 1d8+3)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d6+3

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +7

Habilidades: For 25, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Esconder-se +2, Ouvir +7, Furtividade +5, Observar +7

Talentos: Corrida, Foco em Arma (garra), Prontidão

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Solitário, casal ou bando (6-10)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 9-16 DV (Grande); 17-24 (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Este leão imenso tem uma juba curta e pelagem fulva, mas aí termina sua semelhança com o animal comum. Esta criatura monstruosa tem protuberâncias ósseas nos olhos e nos ombros e uma crista afiada ao longo da espinha dorsal.

Os leões atrozess são caçadores pacientes, assim como seus primos menores, mas capazes de abater presas maiores. Eles chegam a atingir 4,5 m de comprimento e pesar até 1.750 kg.

Combate

Um leão atroz persegue sua presa, salta sobre ela e ataca com suas garras e mordida, enquanto rasga o corpo da vítima com as patas traseiras. Muitas vezes saltam sobre criaturas maiores que eles.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leão atroz precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Se um leão atroz usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +12, dano 1d6+3.

Perícias: Os leões atrozess recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade. * Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

LOBO ATROZ

Animal (Grande)

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +4/+15

Ataque: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+10)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+10)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Imobilização

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +6

Habilidades: For 25, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Esconder-se +0, Ouvir +7, Furtividade +4, Observar +7, Sobre-vivência +2*

Talentos: Corrida, Foco em Arma (mordida), Prontidão, Rastrear^B

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário ou matilha (5-8)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 7-18 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Este imenso lobo cinzento é tão grande quanto um cavalo. Ele possui olhos flamejantes e uma pelagem abundante.

Os lobos atroz são eficientes caçadores em grupo, que matam o que conseguem apanhar. Sua coloração pode ser cinza malhada ou negra e atingem 2,7 m de comprimento, pesando 400 kg.

Combate

Os lobos atroz preferem atacar em matilhas, cercando e flanqueando o inimigo sempre que possível.

Imobilização (Ext): Um lobo atroz que atinja o oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+11 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobo atroz.

Perícias: Um lobo atroz recebe +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade e Observar. "Ele também recebe +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiver rastreando através do Faro.

MORCEGO ATROZ

Animal (Grande)

Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 12 m (bom)

Classe de Armadura: 20 (-1 tamanho, +6 Des, +5 natural), toque 15, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +3/+10

Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+4)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Sentido Cego 12 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +10, Von +6

Habilidades: For 17, Des 22, Con 17, Int 2, Sab 14, Car 6

Perícias: Esconder-se +4, Ouvir +12*, Furtividade +11, Observar +8*

Talentos: Prontidão, Sorrateiro

Ambiente: Desertos temperados

Organização: Solitário ou colônia (5-8)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 5-12 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Este morcego aterrorizante é tão grande quanto um cavalo e suas asas de couro têm a envergadura de um grande dragão. A maior parte do tronco é recoberta com uma pelagem emaranhada, revelando placas de armadura óssea em certos pontos.

Estes predadores noturnos se agitam com facilidade e costumam tentar matar ou expulsar quaisquer criaturas que encontram. Um morcego atroz tem 4,5 m de envergadura e pesa cerca de 100 kg.

Combate

Os morcegos atroz mergulham rapidamente dos céus sobre as presas desatentas.

Sentido Cego (Ext): Os morcegos atroz utilizam a eco-localização para determinar a posição exata de criaturas num raio de 12 m. Os oponentes terão camuflagem total contra o morcego, a menos que ele realmente consiga enxergá-los.

Perícias: Os morcegos atroz recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir. Esses bônus serão perdidos caso o Sentido Cego seja anulado.

RATO ATROZ

Animal (Pequeno)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m

Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/-4

Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais doença)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais doença)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Doença

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +3

Habilidades: For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4

Perícias: Escalar +11, Esconder-se +8, Ouvir +4, Furtividade +4, Observar +4, Natação +11

Talentos: Acuidade com Arma^B, Prontidão

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário ou bando (11-20)

Nível de Desafio: 1/3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 2-3 DV (Pequeno); 4-6 (Médio)

Ajuste de Nível: —

Este rato enorme parece maior e mais feroz que a maioria dos cachorros. Ele tem a pelagem grossa e emaranhada, olhos malévolos e uma cauda comprida e desprovida de pelos.

Os ratos atroz são carniceiros onívoros, mas atacam para defender seus ninhos e territórios. Podem atingir até 1,2 m de comprimento e pesam mais de 25 kg.

Combate

Um bando de ratos atroz atacará com destemor, mordendo e roendo com seus incisivos afiados.

Doença (Ext): Febre imunda — transmissão através da mordida, teste de Fortitude (CD 11), período de incubação 1d3 dias; dano: 1d3 pontos de dano temporário de Destreza e 1d3 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Os ratos atroz recebem +8 de bônus racial nos testes de Natação. Eles possuem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nestes testes, mesmo que estejam com pressa ou ameaçados.

Os ratos atroz usam seu modificador de Destreza para os testes de Escalar e Natação.

TEXUGO ATROZ

Animal (Médio)

Dados de Vida: 3d8+15 (28 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 3 m

Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +2/+4

Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d4+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d4+2) e mordida -1 (dano: 1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Fúria

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +4

Habilidades: For 14, Des 17, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Ouvir +6, Observar +6

Talentos: Prontidão, Rastrear^B, Vitalidade
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou bando (2–5)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 4–9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura atarracada e musculosa é coberta por uma pelagem grossa e desalinhada. Suas pernas robustas terminam em pés com garras e seu focinho pontudo exhibe uma boca larga, repleta de dentes pontiagudos.

Estas criaturas ferozes não toleram invasores. Elas são incapazes de escavar através de rocha sólida, mas conseguem penetrar praticamente qualquer outro material menos resistente. Ao escavar, um texugo atroz normalmente deixa para trás um túnel de 1,5 m de diâmetro que pode ser utilizado por outras criaturas, a menos que o material escavado seja muito instável.

O texugo atroz tem entre 1,5 a 2,1 m de comprimento e seu peso alcança 250 quilos.

Combate

O texugo atroz ataca usando suas garras e presas afiadas.

Fúria (Ext): Se um texugo atroz sofrer dano em combate, entrará imediatamente em um estado de fúria destruidora, com efeitos no seu turno subsequente, golpeando e mordendo sem controle até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +4 de Força, +4 de Constituição e –2 na CA. A criatura é incapaz de interromper sua fúria voluntariamente.

TIGRE ATROZ

Animal (Grande)
Dados de Vida: 16d8+48 (120 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +12/+24
Ataque: Corpo a corpo: garra +20 (dano: 2d4+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +20 (dano: 2d4+8) e mordida +14 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, bote, rasgar 2d4+4
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +13, Ref+ 12, Von +11
Habilidades: For 27, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Esconder-se +7*, Saltar +14, Ouvir +6, Furtividade +11, Observar +7, Natação +10
Talentos: Arma Natural Aprimorada (garra), Arma Natural Aprimorada (mordida), Corrida, Foco em Arma (garra), Prontidão, Sorrateiro
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 17–32 DV (Grande); 33–48 (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este imenso felino monstruoso tem quase a mesma altura, nas quatro patas, que um ser humano de pé. Seu corpo é comprido, com listras largas e suas patas têm o tamanho de broqueis.

Os tigres atrozes caçam praticamente qualquer coisa que se mova. Eles espereitam pacientemente uma refeição em potencial, atacando assim que a criatura baixar a guarda. Eles chegam a atingir 3,6 m de comprimento e podem pesar até 3.000 kg.

Combate

Um tigre atroz persegue sua presa, salta sobre ela e ataca com suas garras e mordida, enquanto rasga o corpo da vítima com as patas traseiras.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tigre atroz precisa atingir um oponente com sua garra ou mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Caso um tigre atroz use a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Bônus de ataque corpo a corpo: +18, dano: 2d4+4.

Perícias: Os tigres atrozes recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus em Esconder-se aumenta para +8.

TUBARÃO ATROZ

Animal (Enorme — Aquático)
Dados de Vida: 18d8+66 (147 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: Natação 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–2 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +13/+27
Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d8+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d8+9)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, engolir
Qualidades Especiais: Faro aguçado
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +13, Von +12
Habilidades: For 23, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 10
Perícias: Ouvir +12, Observar +11, Natação +14
Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Vitalidade (4)
Ambiente: Aquático frio
Organização: Solitário ou cardume (2–5)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 19–32 DV (Enorme); 33–54 (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Este enorme monstro marinho possui um corpo hidrodinâmico, com uma barbatana triangular sobre o dorso, uma boca repleta de dentes, bastante recuada em relação ao focinho pontudo, e uma cauda simétrica em forma de lua crescente.

Os tubarões atrozes atacam qualquer coisa semelhante a alimento, mesmo criaturas maiores que eles. Estes peixes monstruosos podem atingir 7,5 m de comprimento e pesar mais de 20 toneladas.

Combate

Os tubarões atrozes atacam com suas mandíbulas poderosas, devorando pequenas criaturas num único golpe.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tubarão atroz precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a habilidade engolir na rodada seguinte.

Engolir (Ext): Um tubarão atroz pode engolir um adversário aprisionado com um teste bem-sucedido de Agarrar. A criatura deve pertencer a uma categoria de tamanho inferior ao tubarão (ou menor). Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d6+6 pontos de dano por esmagamento, mais 1d8+4 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do tubarão. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do tubarão (CA 13). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago do tubarão é capaz de comportar duas criaturas Grandes, oito Médias ou Pequenas, trinta e duas Miúdas ou quinhentas e doze Minúsculas ou menores.



Urso Atroz

Faro Aguçado (Ext): O tubarão atroz é capaz de perceber criaturas pelo Faro num raio de 54 m e detectar sangue na água a uma distância de até 1,5 quilômetro.

Perícias: Um tubarão atroz recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

URSO ATROZ

Animal (Grande)

Dados de Vida: 12d8+51 (105 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (-1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +9/+23

Ataque: Corpo a corpo: garra +19 (dano: 2d4+10)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +19 (dano: 2d4+10) e mordida +13 (dano: 2d8+5)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +9, Von +9

Habilidades: For 31, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Ouvir +10, Observar +10, Natação +13

Talentos: Corrida, Foco em Arma (garra), Prontidão, Tolerância, Vitalidade

Ambiente: Florestas frias

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 13–16 DV (Grande); 17–36 (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Este urso enorme possui sobranceiras ósseas e garras do tamanho de foices, e um brilho selvagem e destrutivo em seus olhos frios e penetrantes.

Os ursos atroz são onívoros e geralmente não importunam as criaturas que tentam evitá-los, mas defenderão agressivamente a carcaça de uma presa ou outra fonte de alimento. Ele não hesitará em destruir qualquer coisa que possa abrigar alimento.

Um urso atroz comum tem 3,6 m de comprimento e pesa 4.000 kg.

Combate

Um urso atroz ataca dilacerando a carne do adversário com suas garras.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o urso atroz precisa atingir o oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

	Urso Lendário Animal (Grande)
Dados de Vida:	20d8+140 (230 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	15 m
Classe de Armadura:	21 (-1 tamanho, +2 Des, +10 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +27, mordida +22
Dano:	Garra 2d6+13, mordida 4d6+6
Face/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais:	Faro, RD —
Testes de Resistência:	Fort +19, Ref +14, Von +9
Habilidades:	For 36, Des 14, Con 24, Int 2, Sab 16, Car 12
Perícias:	Ouvir +8, Observar +8, Natação +18
Talentos:	Atlético, Corrida, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear, Tolerância, Vontade de Ferro
Terreno/Clima:	Florestas, colinas, montanhas, planícies ou subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	9
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	21–40 DV (Grande)

ANIMAL LENDÁRIO

Os animais lendários possuem força, velocidade e poder dignas das canções dos bardos. De acordo com algumas teorias, eles teriam recebido uma capacidade superior aos outros animais para servir como defensores da natureza. Não importa sua origem, os animais lendários são extremamente raros.

Nem todos os animais possuem contrapartes lendárias — por exemplo, não existem pardais lendários. Geralmente, somente os principais predadores e os maiores herbívoros de cada clima possuem versões lendárias. Dois exemplos são fornecidos a seguir: o urso lendário e o tigre lendário.

TIGRE LENDÁRIO

O tigre lendário é um dos mais ferozes e perigosos predadores do reino animal, medindo entre 2,5 e 3 m e pesando até 300 kg.

Combate

Bote (Ext): Se um tigre lendário saltar sobre um inimigo durante a primeira rodada do combate, poderá realizar um ataque total (inclusive usando a habilidade rasgar), mesmo se já executou uma ação de movimento na mesma rodada.

Agarrar Aprimorado

(Ext): Para utilizar essa habilidade, o tigre lendário precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá rasgá-la.

Tigre Lendário



**Tigre Lendário
Animal (Grande)**

Dados de Vida:	26d8+182 (299 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)
Deslocamento:	15 m
Classe de Armadura:	23 (-1 tamanho, +4 Des, +10 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +29, mordida +24
Dano:	Garra 2d6+11, mordida 2d8+5
Face/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Bote, Agarrar aprimorado, rasgar 2d6+5
Qualidades Especiais:	Faro, RD —
Testes de Resistência:	Fort +22, Ref +19, Von +10
Habilidades:	For 32, Des 18, Con 24, Int 2, Sab 14, Car 10
Perícias:	Esconder-se +8*, Furtividade +12, Observar +7, Ouvir +5, Natação +14, Saltar +15
Talentos:	Adicionar Prontidão, Atlético, Corrida, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro
Terreno/Clima:	Florestas, colinas, montanhas, planícies ou subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	10
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	27–48 DV (Grande)

Rasgar (Ext): Um tigre lendário pode realizar dois ataques (corpo a corpo +30) contra uma criatura imobilizada utilizando suas patas traseiras, infligindo 2d6+5 pontos de dano com cada garra. Se um tigre lendário saltar sobre um oponente, também poderá usar esta habilidade.

Perícias: Os tigres lendários recebem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de matagal ou vegetação densa, o bônus de Esconder-se aumenta para +16.

URSO LENDÁRIO

Um urso lendário geralmente não ataca os seres humanos, apesar de sua enorme força. A maior parte de sua dieta consiste de plantas e peixes.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o urso lendário precisa atingir um oponente com sua garra.

ANJO

Os anjos são uma raça de celestiais, seres que vivem nos Planos Exteriores de tendência boa. Os celestiais são completamente imbuídos de bondade — cada fibra de seus corpos e almas é baseada nesse conceito. Eles são os inimigos naturais dos demônios e diabos (as criaturas dos reinos infernais).

Os anjos podem possuir qualquer tendência bondosa. Os anjos Leais e Bons vêm do plano de Celéstia, os Neutros e Bons habitam o Elísio ou as Terras Selvagens, e os Caóticos e Bons são provenientes de Arbórea. Não importa sua tendência, os anjos nunca mentem, trapaceiam ou roubam. Sua honra é impecável em tudo o que fazem e muitas vezes eles demonstram serem os celestiais mais confiáveis e diplomáticos.

Todos os anjos são abençoados com aparências atraentes, embora suas verdadeiras formas variem bastante.

Estas criaturas falam Celestial, Infernal e Dracônico, embora possam se comunicar com praticamente qualquer criatura graças à sua habilidade "Idiomas".

COMBATE

Embora sejam honrados e benevolentes, os anjos não hesitam em reforçar seus argumentos com suas armas e demais poderes quando necessário. Embora não apreciem o combate, eles não hesitam em levar a batalha ao inimigo. Em combate, a maioria dos anjos utiliza sua mobilidade e sua capacidade de atacar à distância.

Características de Anjo: Um anjo possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

- Visão no escuro a até 18 m e visão na penumbra.
- Imunidade a ácido, frio e petrificação.
- Resistência a eletricidade 10 e a fogo 10.
- +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos,
- **Aura de Proteção (Sob):** Esta habilidade concede +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência nos testes de resistência contra os ataques ou efeitos provenientes de seres malignos a todas as criaturas num raio de 6 m do anjo. Além disso, funciona como os efeitos combinados de um círculo mágico contra o mal e de um globo de invulnerabilidade menor, ambos com raio de 6 m (nível de conjurador equivalente ao número de DV do anjo). Esta aura pode ser dissipada, mas o anjo pode recriá-la como uma ação livre em seu próximo turno (os benefícios defensivos do círculo não estão incluídos no bloco de estatísticas do anjo).

— **Idiomas (Sob):** Todos os anjos podem se comunicar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivessem utilizando a magia idiomas (nível de conjurador equivalente aos DV do anjo). Esta habilidade permanece ativa continuamente.

ANJO, DEVA ASTRAL

Extra-Planar (Médio — Anjo, Planar, Bem)

Dados de Vida: 12d8+48 (102 PV)

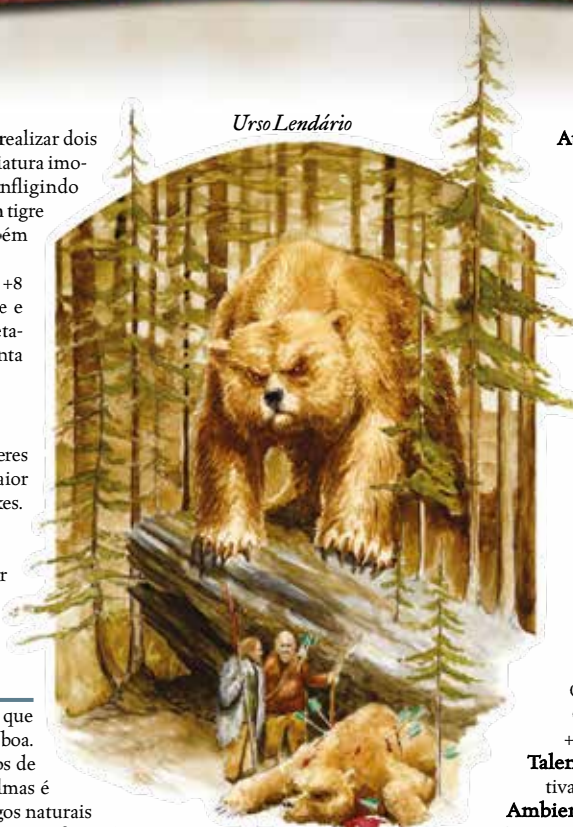
Iniciativa: +8

Deslocamento: 15 m (10 quadrados), voo 30 m (bom)

Classe de Armadura: 29 (+4 Des, +15 natural), toque 14, surpresa 25

Ataque Base/Agarrar: +12/+18

Urso Lendário



Ataque: Corpo a corpo: *maça pesada do rompimento* +3 +21 (dano: 1d8+12 mais atordoamento) ou pancada +18 (dano: 1d8+9)

Ataque Total: Corpo a corpo: *maça pesada do rompimento* +3 +21 /+16/+11 (dano: 1d8+12 mais atordoamento) ou pancada +18 (dano: 1d8+9)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, atordoamento

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mal, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imunidade a ácido, frio e petrificação, aura de proteção, resistência a eletricidade 10 e fogo 10, Resistência à Magia 30, idiomas, esquiva sobrenatural

Testes de Resistência: Fort +14 (+18 contra venenos), Ref +12, Von +12

Habilidades: For 22, Des 18, Con 18, Int 18, Sab 18, Car 20

Perícias: Arte da Fuga +19, Concentração +19, Diplomacia +22, Esconder-se +19, Furtividade +19, Intimidar +20, Observar +23, Ofícios ou Conhecimento (três quaisquer) +19, Ouvir +23, Sentir Motivação +19, Usar Cordas +4 (+6 para amarrar)

Talentos: Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Trespasar

Ambiente: Qualquer plano de tendência boa

Organização: Solitário, par ou esquadrão (3–5)

Nível de Desafio: 14

Tesouro: Nenhuma moeda; dobro dos bens; padrão dos itens

Tendência: Sempre Bom (qualquer)

Progressão: 13–18 DV (Médio); 19–36 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +8

Uma bela criatura humanoide, muito alta, com longas asas emplumadas e um corpo ágil e gracioso, brilha com um poder interior que torna difícil observá-la diretamente.

Os devas astrais protegem outros seres menores de tendência boa e ajudam sempre que possível. Eles são os defensores especiais dos viajantes planares, bem como das criaturas poderosas que assumiram causas benéficas.

Um deva astral tem cerca de 2,25 m de altura e pesa cerca de 125 kg.

Combate

Os devas astrais não temem de forma alguma o combate corporal. Eles são adversários dedicados quando é necessário enfrentar as forças do mal com suas fabulosas *maças pesadas do rompimento* +3.

As armas naturais de um deva astral, bem como quaisquer outras que utilize, são consideradas sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda, aura sagrada* (CD 23), *chama contínua, destruição sagrada* (CD 19), *detectar o mal, discernir mentiras* (CD 19), *dissipar magia, dissipar o mal* (CD 20), *invisibilidade* (pessoal), *metamorfosar* (pessoal), *palavra sagrada* (CD 22), *remover doença* (CD 18), *remover maldição* (CD 18), *remover medo* (CD 16), *viagem planar* (CD 22); 7/dia — *curar ferimentos leves* (CD 16), *ver o invisível*; 1/dia — *barreira de lâminas* (CD 21), *cura completa* (CD 21). Nível de Conjurador: 12°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Atordoamento (Sob): Caso um deva astral atinja um oponente duas vezes na mesma rodada com sua *maça*, a vítima deverá obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 22) ou ficará atordoada durante 1d6 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Os devas astrais conservam seu bônus de Destreza na CA mesmo quando são surpreendidos e não podem ser flanqueados, exceto por lados de 16° nível ou superior. Ele pode flanquear personagens com esta habilidade como se fosse um lado de 12° nível.

ANJO, PLANETÁRIO

Extra-Planar (Grande — Anjo, Planar, Bem)

Dados de Vida: 14d8+70 (133 PV)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 27 m (bom)

Classe de Armadura: 32 (–1 tamanho, +4 Des, +19 natural), toque 13, surpresa 28

Ataque Base/Agarrar: +14/+25

Ataque: Corpo a corpo: *espada larga* +3 +23 (dano: 3d6+13; dec. 19–20) ou pancada +20 (dano: 2d8+10)

Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga* +3 +23/+18/+13 (dano: 3d6+13; dec. 19–20) ou pancada +20 (dano: 2d8+10)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, magias

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mal, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imunidade a ácido, frio e petrificação, aura de proteção, resistência a eletricidade 10 e fogo 10, Resistência à Magia 30, idiomas

Testes de Resistência: Fort+14 (+18 contra venenos), Ref+13, Von+15

Habilidades: For 25, Des 19, Con 20, Int 22, Sab 23, Car 22

Perícias: Arte da Fuga +21, Concentração +22, Diplomacia +25, Esconder-se +17, Furtividade +21, Intimidar +23, Observar +23, Ofícios ou Conhecimento (quatro quaisquer) +23, Ouvir +23, Procurar +23, Sentir Motivação +23, Usar Cordas +4 (+6 para amarrar)

Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Separar Aprimorado, Trespasar

Ambiente: Qualquer plano de tendência boa

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 16

Tesouro: Nenhuma moeda; dobro dos bens; padrão dos itens

Tendência: Sempre Bom (qualquer)

Progressão: 15–21 DV (Grande); 22–42 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

A criatura assemelha-se a um humano extremamente alto e musculoso, calvo, com pele esmeralda e asas brancas emplumadas.

Os planetários são os magníficos generais dos exércitos celestiais. Eles também auxiliam mortais poderosos em cruzadas pelo bem, principalmente aquelas que envolvem batalhas contra seres das profundezas. Um planetário tem cerca de 2,7 m de altura e pesa em torno de 250 kg.

Combate

A despeito de seu vasto arsenal de poderes mágicos, os planetários adoram se engajar em combates corporais, brandindo suas espadas largas +3. Em especial, estes celestiais apreciam confrontar as criaturas abissais.

As armas naturais de um planetário, bem como quaisquer outras que utilize, são consideradas sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Regeneração: Um planetário sofre dano normal de armas de tendência maligna e magias e efeitos com o descritor [Mal].

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *chama contínua*, *destruição sagrada* (CD 20), *dissipar magia*, *falar com os mortos* (CD 19), *invisibilidade* (pessoal), *remover doença* (CD 19), *remover maldição* (CD 19), *remover medo* (CD 17), *restauração menor* (CD 18); 3/dia — *barreira de lâminas* (CD 22), *coluna de chamas* (CD 21), *metamorfosear* (pessoal), *ondas da fadiga*, *palavra de poder*, *atordoar*, *reviver os mortos*; 1/dia — *enfeitiçar monstros em massa* (CD 24), *ondas da exaustão*, *restauração aprimorada* (CD 23), *terremoto* (CD 24). Nível de Conjurador: 17°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

As seguintes habilidades estarão sempre ativas sobre o planetário, como as magias homônimas (Nível de Conjurador: 17°): *detectar armadilhas*, *detectar o mal*, *discernir mentiras* (CD 20), *ver o invisível*, *visão da verdade*. Elas podem ser dissipadas, mas o planetário será capaz de reativá-las no turno subsequente como uma ação livre.

Magias: Os planetários são capazes de conjurar magias divinas como clérigos de 17° nível, com acesso a dois entre os seguintes domínios: Ar, Destruição, Bem, Ordem e Guerra (mais quaisquer outros provenientes de sua divindade). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Sabedoria.

Magias de Clérigo Preparadas (6/8/8/7/7/6/6/4/3/2; CD para o teste de resistência: 16 + nível da magia): 0 — *criar água*, *detectar magia*, *orientação*, *resistência* (2), *virtude*; 1° — *auxílio divino* (2), *benção* (2), *causar medo*, *escudo da fé*, *escudo entrópico*, *infligir ferimentos leves**; 2° — *ajuda**, *consagrar*, *esplendor da água*, *força do touro* (2), *imobilizar pessoa*, *tendência em arma*, *vigor do urso*; 3° — *invocar criaturas III*, *luz do dia*, *muralha de vento*, *oração* (2), *praga**, *purgar invisibilidade*; 4° — *expulsão*, *infligir ferimentos críticos**, *invocar criaturas IV*,

neutralizar venenos (2), *proteção contra a morte*; 5° — *cancelar encantamento*, *círculo da destruição**, *dissipar o mal*, *força dos justos*, *marca da justiça*, *viagem planar*, 6° — *banimento*, *banquete de heróis*, *cura completa*, *curar ferimentos moderados em massa*, *dissipar magia maior*, *doença plena**; 7° — *ditado*, *desintegrar**, *palavra sagrada*, *regeneração*; 8° — *aura sagrada**, *curar ferimentos graves em massa*, *escudo da ordem*; 9° — *implosão*, *invocar criaturas IX* (bem)*.

* Magias de domínio. Domínios: Destruição e Bem.

ANJO, SOLAR

Extra-Planar (Grande — Anjo, Planar, Bem)

Dados de Vida: 22d8+110 (209 PV)

Iniciativa: +9

Deslocamento: 15 m (10 quadrados), voo 45 m (bom)

Classe de Armadura: 35 (–1 tamanho, +5 Des, +21 natural), toque 14, surpresa 30

Ataque Base/Agarrar: +22/+35

Ataque: Corpo a corpo: *espada larga dançarina* +5 +35 (dano: 3d6+18; dec. 19–20) ou pancada +30 (dano: 2d8+13); ou à distância: *arco longo composto* +2 (bônus de For +5) +28 (dano: 2d6+7; dec. x 3 mais flecha assassina)

Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga dançarina* +5 +35/+30/+25/+20 (3d6+8/19–20) ou pancada +30 (2d8+13); ou à distância: *arco longo composto* +2 (bônus de For +5) +28/+23/+18/+13 (2d6+7/x3 mais flecha assassina)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, magias

Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/épica e mal, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imunidade a ácido, frio e petrificação, aura de proteção, regeneração 15, resistência a eletricidade 10 e fogo 10, Resistência à Magia 32, idiomas

Testes de Resistência: Fort+18 (+22 contra venenos), Ref+18, Von+20

Habilidades: For 28, Des 20, Con 20, Int 23, Sab 25, Car 25

Perícias: Arte da Fuga +30, Concentração +30, Diplomacia +34, Esconder-se +26, Furtividade +30, Identificar Magias +31, Observar +32, Ofícios ou Conhecimento (cinco quaisquer) +33, Ouvir +32, Sentir Motivação +32, Sobrevivência +7 (+9 seguindo rastros), Usar Cordas +5 (+7 para amarrar)

Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Rastrear, Separar Aprimorado, Trespasar, Trespasar Maior

Ambiente: Qualquer plano de tendência boa

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 23

Tesouro: Nenhuma moeda; dobro dos bens; padrão dos itens

Tendência: Sempre Bom (qualquer)

Progressão: 23–33 DV (Grande); 34–66 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

A criatura assemelha-se a um humano gigantesco, de constituição poderosa, com olhos brilhantes cor de topázio, pele prateada (ou dourada) e asas brancas luminosas.

Os solares são os anjos mais poderosos entre sua espécie e geralmente atuam como os braços direitos de alguma divindade ou como campeões de cruzadas cósmicas com objetivos benéficos maiores (como eliminar um tipo específico de obstáculo ou maldade). A voz de um solar é profunda e imponente. A criatura tem cerca de 2,7 m de altura e pesa cerca de 250 kg.

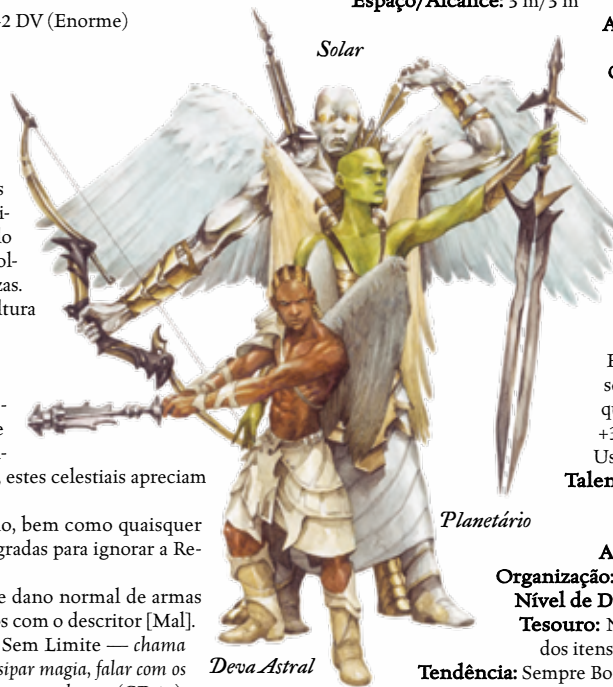
Combate

Os solares são poderosos campeões do bem. Apenas os abissais mais poderosos podem ser comparados a estas criaturas. Ainda mais temíveis que suas *espadas largas dançarinas* +5, seus *arcos longos compostos* +2 são capazes de criar qualquer tipo de flecha assassina quando são retesados.

As armas naturais de um solar, bem como quaisquer outras que utilize, são consideradas sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Regeneração: Um solar sofre dano normal de armas épicas e profanas e de magias e efeitos com o descritor [Mal].

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda*, âncora dimensional, animar objetos, aprisionamento (CD 26), *chama contínua*, *comunhão*, *destruição sa-*



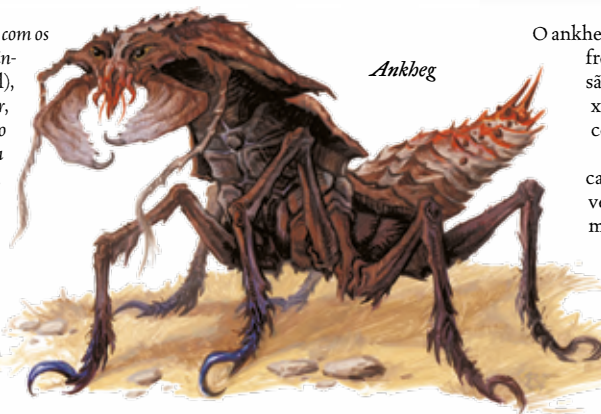
grada (CD 21), dissipar magia maior, falar com os mortos (CD 20), invisibilidade (pessoal), invocar criaturas VII, metamorfosear (pessoal), ondas da fadiga, palavra de poder, atordoar, remover doença (CD 20), remover maldição (CD 20), remover medo (CD 18), resistência a energia, restauração menor —; 3/dia — barreira de lâminas (CD 23), cura completa (CD 23), enfeitiçar monstros em massa (CD 25), ondas da exaustão, permanência, ressurreição, terremoto (CD 25); 1/dia — desejo, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, rajada prismática (CD 24), restauração maior (CD 24). Nível de Conjurador: 20°. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

As seguintes habilidades estarão sempre ativas sobre o solar, como as magias homônimas (Nível de Conjurador: 20°): detectar armadilhas, detectar o mal, discernir mentiras (CD 21), ver o invisível, visão da verdade. Elas podem ser dissipadas, mas o solar será capaz de reativá-las no turno subsequente como uma ação livre.

Magias: Os solares são capazes de conjurar magias divinas como clérigos de 20° nível, com acesso a dois entre os seguintes domínios: Ar, Destruição, Bem, Ordem e Guerra (mais quaisquer outros provenientes de sua divindade). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Sabedoria.

Magias de Clérigo Preparadas (6/8/8/7/7/6/6/5/5; CD para o teste de resistência 17 + nível da magia): 0 — criar água, detectar magia, orientação (2), resistência (2); 1° — auxílio divino (2), benção (2), causar medo, escudo da fé, escudo entrópico, névoa obscuramente*; 2° — arma espiritual*, consagrar, esplendor da água, força do touro (2), tendência em arma, vigor do urso (2); 3° — círculo mágico contra o mal, luz do dia, muralha de vento, oração (2), proteção contra energia, purgar invisibilidade, roupa encantada*; 4° — expulsão (2), neutralizar venenos (2), poder divino*, proteção contra a morte (2); 5° — cancelar encantamento, controlar os ventos*, dissipar o mal, força dos justos (2), símbolo da dor, viagem planar, 6° — banimento, banquete de heróis, corrente de relâmpagos*, curar ferimentos moderados em massa, destruir mortos-vivos, palavra de recordação; 7° — controlar o clima*, destruição, ditado, palavra sagrada, passeio etéreo, regeneração; 8° — aura sagrada, ciclone*, curar ferimentos graves em massa (2), tempestade de fogo; 9° — cura completa em massa, forma etérea, grupo de elementais (ar)*, milagre, tempestade da vingança.

* Magias de domínio. Domínios: Ar e Guerra.



Ankheg

O ankheg é um monstro subterrâneo que aprecia carne fresca. Ele possui seis patas, e alguns indivíduos são amarelos em vez de marrons. Eles têm aproximadamente 3 m de comprimento e pesam cerca de 400 kg.

O ankheg usa suas patas e mandíbulas para cavar. Geralmente não constroem túneis aproveitáveis, mas podem fazê-lo, escavando com metade do deslocamento. Frequentemente, escavam um túnel sinuoso, com até 12 metros de profundidade, nos solos férteis de bosques e fazendas. Esses túneis têm aproximadamente 1,5 m de largura e altura e percorrem entre 18 e 45 metros ([1d10+5]x3). As extremidades ocas do túnel funcionam como locais temporários para dormir, comer ou hibernar.

Os ankheg podem comer matéria orgânica decomposta, mas preferem carne fresca. Embora um ankheg faminto possa matar um fazendeiro, a criatura é muito útil para a agricultura. Os complexos subterrâneos destas bestas mágicas criam passagens no subsolo para o ar e a água das chuvas. Além disso, seu esterco é rico em nutrientes.

Combate

Os ankheg costumam espreitar a 2 ou 3 m abaixo da superfície até que suas antenas detectem a aproximação de alguma presa. Quando isso ocorre, ele investe violentamente contra a vítima (considere um ataque de Investida, embora o ankheg não precise se deslocar 3 m antes de atacar).

Os enxames de ankheg dividem o mesmo território, mas as criaturas não colaboram entre si. Quando atacam em grupo, cada uma escolherá um alvo diferente. Caso não existam presas suficientes, dois ankheg podem selecionar o mesmo alvo e disputá-lo num cabo-de-guerra.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o ankheg precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso seja ferido após aprisionar uma vítima, ele recuará para o túnel mais próximo, usando seu deslocamento normal (e não o deslocamento para escavar), carregando a vítima consigo.

Cuspir Ácido (Ext): Um jato com 9 metros de alcance, uma vez a cada 6 horas, que causa 4d4 pontos de dano por ácido; um teste de resistência de Reflexos (CD 14) bem-sucedido reduzirá o dano à metade. Este ataque esgota as reservas enzimáticas do ankheg durante 6 horas. É impossível cuspir ou causar dano por ácido durante esse período. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Os ankheg não costumam utilizar esta habilidade, exceto em situações desesperadoras ou frustrantes. Na maioria das vezes, os ankheg somente cospem ácido quando seus pontos de vida são reduzidos a menos da metade ou quando não conseguem agarrar um oponente.

APARIÇÃO

Esta criatura é uma figura sinistra e espectral envolta em trevas. Ela é completamente desprovida de características específicas, exceto pelo brilho vermelho incandescente de seus olhos.

As aparições são criaturas incorpóreas nascidas do mal e das trevas. Elas desprezam todas as coisas vivas, assim como a luz que as protege.

Em alguns casos, a silhueta horripilante de uma aparição parece envolta por uma armadura ou brandindo certos tipos de armas. Isto não afeta a CA ou as capacidades de combate da criatura, apenas reflete a forma que ela tinha em vida.

Uma aparição tem o tamanho de um ser humano, enquanto uma aparição tórrida é quase do tamanho de um ogro. Ambas são incorpóreas e não têm peso. Elas falam o idioma Comum e Infernal.

COMBATE

As duas variedades de aparições compartilham as seguintes habilidades.

Aura antinatural (Sob): Quaisquer animais, domesticados ou selvagens, são capazes de sentir a presença antinatural das aparições num raio de 9 m. Eles não se aproximam voluntariamente e entrarão em pânico caso sejam forçados; eles permanecem apavorados enquanto ficarem na área.

Vulnerabilidade à Luz do Dia (Ext): As aparições ficam absolutamente sem poderes sob a luz solar natural (mas não sob a magia luz do dia) e a evitam.

ANKHEG

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 3d10+12 (28 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 6 m

Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +9 natural), toque 9, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +3/+12

Ataque: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+7/+1d4 de ácido)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+7/+1d4 de ácido)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, cuspir ácido

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, sentido sísmico 18 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +3, Von +2

Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 1, Sab 13, Car 6

Perícias: Escalar +8, Observar +3, Ouvir +6

Talentos: Prontidão, Vitalidade

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Solitário ou enxame (2–4)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 4 DV (Grande); 9 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Um enorme inseto segmentado com pernas delgadas, cada uma terminada em uma garra afiada, emerge do chão em uma explosão de rochas e poeira. Uma carapaça quitinosa marrom e resistente protege todo o seu corpo, e olhos negros cintilantes observam acima das suas mandíbulas poderosas.

	Aparição Morto-vivo (Médio — Incorpóreo)	Aparição Tórrida Morto-vivo (Grande — Incorpóreo)
Dados de Vida:	5d12 (32 PV)	16d12 (104 PV)
Iniciativa:	+7	+13
Deslocamento:	Voo 18 m (bom) (12 quadrados)	Voo 18 m (bom) (12 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+3 Des, +2 deflexão), toque 15, surpresa 12	25 (-1 tamanho, +9 Des, +7 deflexão), toque 25, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+2/—	+8/—
Ataque:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (Dano: 1d4 mais 1d6 pontos de dano de Constituição)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +16 (Dano: 2d6 mais 1d8 pontos de dano de Constituição)
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (Dano: 1d4 mais 1d6 pontos de dano de Constituição)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +16 (Dano: 2d6 mais 1d8 pontos de dano de Constituição)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Drenar Constituição, cria	Drenar Constituição, cria
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, vulnerabilidade à luz do dia, incorpóreo, resistência à expulsão +2, características de morto-vivo, aura antinatural	Visão no escuro 18 m, vulnerabilidade à luz do dia, incorpóreo, detectar vida 18 m, características de morto-vivo, aura antinatural
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +4, Von +6	Fort +5, Ref +14, Von +14
Habilidades:	For —, Des 16, Con —, Int 14, Sab 14, Car 15	For —, Des 28, Con —, Int 17, Sab 18, Car 24
Perícias:	Diplomacia +6, Esconder-se +11, Intimidar +10, Ouvir +12, Procurar +10, Sentir Motivação +8, Observar +12, Sobrevivência +2 (+4 rastreando)	Diplomacia +9, Esconder-se +24, Intimidar +26, Conhecimento (religião) +22, Ouvir +25, Procurar +22, Sentir Motivação +23, Observar +25, Sobrevivência +4 (+6 rastreando)
Talentos:	Iniciativa Aprimorada ^B , Lutar às Cegas, Prontidão ^B , Reflexos de Combate	Arma Natural Aprimorada (toque incorpóreo), Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada ^B , Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão ^B , Reflexos de Combate
Ambiente:	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2–5) ou turba (6–11)	Solitário
Nível de Desafio:	5	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	10 DV (Médio)	32 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—

APARIÇÃO

Enfrentar uma aparição corpo a corpo é muito perigoso, em função de seu toque mortífero.

Drenar Constituição (Sob): Qualquer criatura viva atingida pelo toque incorpóreo de uma aparição deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou sofrerá 1d6 pontos de dano permanente de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. A aparição adquire 5 PV temporários para cada ataque bem-sucedido.

Cria (Sob): Qualquer humanoide morto por uma aparição se tornará uma delas depois de 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito de livrará do corpo, sofrendo a transformação. A cria se erguerá sob o comando da aparição que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

APARIÇÃO TÓRRIDA

As aparições mais antigas e malévolas espreitam nas profundezas de templos esquecidos e outras ruidas assombradas. São capazes de sentir a aproximação de seres vivos, que lhes fornecem alimento. Apesar do seu tamanho, uma aparição tórrida possui uma agilidade sobrenatural e combina seu talento Ataque em Movimento com o seu alcance natural para atacar com extrema eficácia, mergulhando de volta nas sombras — ou para o interior das paredes.

Detectar Vida (Sob): Uma aparição tórrida pressente e localiza todos os seres vivos num raio de 18 m, como se tivesse a habilidade percepção às cegas. Elas também percebem o poder dessas fontes de vida automaticamente, semelhante a magia *visão da morte*.

Drenar Constituição (Sob): Qualquer criatura viva atingida pelo toque incorpóreo de uma aparição tórrida deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou sofrerá 1d8 pontos de dano permanente de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. A aparição tórrida adquire 5 PV temporários para cada ataque bem-sucedido.



Aparição

Cria (Sob): Qualquer humanoide morto por uma aparição tórrida se tornará uma aparição depois de 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito de livrará do corpo, sofrendo a transformação. A cria se erguerá sob o comando da aparição que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

ARANEA

Besta Mágica (Média — Metamorfo)

Dados de Vida: 3d10+6 (22 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 15 m (10 quadrados), escalar 7,5 m

Classe de Armadura: 13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +3/+3

Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6 mais veneno); ou à distância: teia +5

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6 mais veneno); ou à distância: teia +5

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, magias, teia

Qualidades Especiais: Mudar forma, visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +4

Habilidades: For 11, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 13, Car 14

Perícias: Arte da Fuga +5, Concentração +8, Escalar +14, Observar +6, Ouvir +6, Saltar +13

Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro^B

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário ou colônia (3–6)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +4

A criatura parece uma aranha monstruosa, mas possui dois pequenos braços humanoides sob as mandíbulas.



A aranea é um metamorfo aracnídeo e inteligente, com poderes de feiticeiro. Em sua forma natural, ela se assemelha a uma aranha gigante, com uma protuberância no tórax pouco maior que um torso humano. Dois braços pequenos, cada um com cerca de 60 cm, são visíveis sob as mandíbulas. Cada um deles possui uma mão com quatro dedos com múltiplas articulações e um polegar opositor.

Uma aranea pesa cerca de 75 kg. A protuberância em suas costas aloja seu cérebro.

As araneas falam os idiomas Comum e Silvestre.

COMBATE

As araneas evitam o combate físico e usam suas teias e magias sempre que possível. Quando o combate é inevitável, elas inicialmente tentam imobilizar ou distrair os oponentes mais agressivos. As araneas muitas vezes capturam seus adversários para exigir um resgate posteriormente.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força.

Magias: As araneas conjuram magias como feiticeiros de 3º nível. Elas preferem magias de ilusão e encantamento, mas evitam magias relacionadas ao fogo.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; CD para o teste de resistência 12 + nível da magia): 0 — detectar magia, luz, psimar, resistência, som fantasma; 1º — armadura arcana, imagem silenciosa, sono.

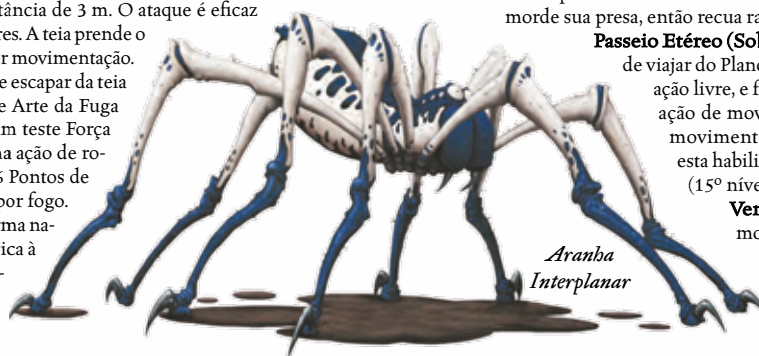
Teia (Ext): Seja na forma aracnídea ou na forma híbrida (veja adiante), as araneas são capazes de expelir teia seis vezes por dia. A emissão da substância equivale a um ataque com uma rede, mas seu alcance máximo é de 15 m, com incremento de distância de 3 m. O ataque é eficaz contra alvos Grandes ou menores. A teia prende o alvo no lugar e impede qualquer movimentação.

Uma criatura enredada pode escapar da teia obtendo sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 20 ou rompendo-a com um teste Força (CD 26) — ambos exigem uma ação de rodada completa. A teia possui 6 Pontos de Vida e sofre o dobro do dano por fogo.

Mudar Forma (Sob): A forma natural das araneas é quase idêntica à de uma aranha monstruosa Média, mas elas são capazes de assumir duas outras formas. A primeira é um humanoide específico de tamanho Pequeno ou Médio; a criatura sempre terá a mesma aparência e características ao adotar esta forma, do mesmo modo que um licantropo. Na forma humanoide, a aranea é incapaz de utilizar sua mordida, suas teias ou seu veneno.

A segunda forma é um híbrido humanoide-aracnídeo Médio. Nesta forma, a criatura pode se disfarçar como um humanoide Médio à primeira vista, mas um teste bem-sucedido de Observar (CD 18) revelará suas presas e fiandeiras. Nesta forma, a aranea conserva sua mordida, suas teias e seu veneno, mas também pode usar armaduras e empunhar armas. Como híbrido, o deslocamento da criatura é 9 m (6 quadrados).

A aranea permanecerá na forma escolhida até que resolva assumir outra. As mudanças de forma não podem ser dissipadas e ela não assume a forma



original quando morre. Caso a aranea esteja na forma híbrida ou humanoide, a magia *visão da verdade* revelará ao conjurador sua forma aracnídea genuína.

Perícias: As araneas recebem +2 de bônus racial nos testes de Saltar, Ouvir e Observar. Elas recebem +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

ARANHA INTERPLANAR

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 5d10+15 (42 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalada 6 m

Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +5/+12

Ataque: Corpo a corpo: picada +7 (dano: 1d6+4 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: picada +7 (dano: 1d6+4 mais veneno)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, passo etéreo, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 17, Des 17, Con 16, Int 7, Sab 13, Car 10

Perícias: Escalar +11, Furtividade +11, Observar +4

Talentos: Foco em Habilidade (Veneno), Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Colinas quentes

Organização: Solitário ou enxame (2–5)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 6–8 DV (Grande); 9–15 (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Estas criaturas são idênticas a tarântulas gigantes, com exceção de sua grande cabeça e suas marcas multicoloridas em branco, cinza e preto sobre as patas e o dorso. Seus oito olhos são brancos e prateados.

As aranhas interplanares são predadoras agressivas, capazes de se deslocar rapidamente entre os planos Etéreo e Material para atacar seus oponentes.

Uma aranha interplanar comum tem cerca de 2,5 m de comprimento e chega a pesar 350 kg.

Essas criaturas são incapazes de falar.

COMBATE

As aranhas interplanares vivem e caçam no Plano Material. No entanto, depois que a aranha encontrar sua presa, ela viajará para o Plano Etéreo para atacar, tentando surpreender suas vítimas. A aranha avança para o Plano Material, morde sua presa, então recua rapidamente para o Plano Etéreo.

Passeio Etéreo (Sob): Uma aranha interplanar é capaz de viajar do Plano Etéreo para o Material como uma ação livre, e fazer o caminho inverso como uma ação de movimento (ou durante uma ação de movimento). Em todos os demais aspectos, esta habilidade é idêntica a magia *passeio etéreo* (15º nível de conjurador).

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Constituição. ACD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: A aranha interplanar recebe +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

ARANHA SUBTERRÂNEA

Existem diversos tipos de aranhas no Subterrâneo, pelo menos nas comunidades drow abaixo da superfície. Elas vivem em relativa segurança nestes locais, porque as aranhas são sagradas para Lolth. Além disso, a quantidade de alimento disponível que pode ser encontrada em grandes comunidades permite que as aranhas prosperem nas regiões controladas pelos drow do Subterrâneo.

	Armadeira Inseto (Miúdo)	Aranha Espada Inseto (Grande)
Dados de Vida:	1/8 d8 (1 PV)	5d8+10 (32 PV)
Iniciativa:	+2 (+2 Des)	+0
Deslocamento:	6 m, escalar 3 m	6 m, escalar 6 m
CA:	20 (+2 Des, +8 tamanho)	17 (-1 tamanho, +8 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+0/-21	+3/+11
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +3	Corpo a corpo: 8 patas +6, mordida +1
Dano:	Mordida 1d2-5 mais veneno	Pata 1d6+4, mordida 1d8+2 mais veneno
Face/Alcance:	75 cm/0 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno, empalar
Qualidades Especiais:	Imunidade a venenos	—
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +0	Fort +6, Ref +1, Von +1
Habilidades:	For 1, Des 14, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 18, Des 10, Con 14, Int —, Sab 11, Car 3
Perícias:	Escalar +3, Esconder-se +22, Saltar -5, Observar +12	Escalar +12, Esconder-se +0, Saltar +4, Observar +12
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Quente e temperado	Florestas e subterrâneo/Quente
Organização:	Familiar (1) ou enxame (2-20)	Solitário ou ninhada (2-5) em currais drow
Nível de Desafio:	1/2	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	—
Ajuste de Nível:	+0	+3

ARMADEIRA (ARANHA PELUDA)

Essas aranhas negras e cobertas de pelos têm cerca de 20 cm de diâmetro e mandíbulas terríveis. Elas são encontradas nas selvas, no Subterrâneo, em tumbas e cavernas. Elas não fabricam teias, mas são capazes de se locomover rapidamente nas teias de outras espécies.

As armadeiras têm visão no escuro com alcance de 18 m.

Combate

As aranhas armadeiras caçam em grupos, aglomerando-se sobre as vítimas e arrancando grandes pedaços de carne. Quarenta aranhas são capazes de atacar uma única criatura Média simultaneamente.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1 ponto de dano temporário de Destreza.

Perícias: As armadeiras recebem +4 de bônus racial em Esconder-se, +6 de bônus racial em Saltar e +12 de bônus racial nos testes de Observar.

Nos Reinos

As armadeiras são utilizadas por magos e feiticeiros como familiares (geralmente entre os drow), pois são capazes de carregar pequenos itens e andar nas paredes e no teto. Elas seguem todas as regras normais para familiares, descritas no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*, mas não concedem qualquer habilidade especial para o mestre.

ARANHA ESPADA

As aranhas espada têm cerca de 3,60 m de diâmetro, corpos lustrosos e peludos, com listras de pelagem marrom escura. As patas ostentam placas de quitina com farpas elevadas e afiadas, que cortam como espadas — o que valeu o nome da aranha.

Combate

As aranhas espada golpeiam com as “lâminas” que possuem em cada pata. Elas são capazes de atacar seus inimigos em qualquer direção, mas normalmente não conseguem atingir um mesmo alvo com mais de quatro patas.

Empalar (Ext): Quando enfrenta um oponente difícil ou muito grande, a aranha espada salta e tenta pousar sobre o corpo do alvo, unindo as oito patas num emaranhado de lâminas. Ela realiza uma única jogada de ataque (corpo a corpo: +5); se obtiver sucesso, causará o dano de 3 patas contra alvos Pequenos ou menores, 4 patas para adversários Médios, 5 para alvos Grandes, 6 contra inimigos Enormes e 8 patas contra oponentes Imensos ou Colossais. Caso a aranha percorra mais de 6 m de queda antes do ataque, adicione +1 de dano para cada pata.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força.

Perícias: As aranhas espada recebem +4 de bônus racial em Esconder-se, +6 de bônus racial em Saltar e +12 de bônus racial nos testes de Observar.

Nos Reinos

As aranhas espada são nativas das selvas Mhair, no extremo sul de Faerûn. Elas são capazes de suportar variações drásticas de temperatura e condições ambientais, e foram trazidas para o Subterrâneo há muito tempo por comerciantes drow. Elas costumam ser mantidas em currais ou áreas específicas e usadas nas guerras pelos drow que veneram Lolth, quase sempre controladas pelas sacerdotisas da Rainha Aranha.

ARBUSTO ERRANTE

Planta (Grande)

Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 6 m

Classe de Armadura: 20 (1 tamanho, +11 natural), toque 9, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +6/+15

Ataque: Corpo a corpo: pancada +11 (dano: 2d6+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +11 (dano: 2d6+5)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição 2d6+7

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade à eletricidade, visão na penumbra, características de planta, resistência a fogo 10

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +2, Von +4

Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 7, Sab 10, Car 9



Perícias: Esconder-se +3*, Ouvir +8, Furtividade +8
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Vontade de Ferro
Ambiente: Pântanos temperados
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 6
Tesouro: 1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +6

Essa criatura parece um amontoado de folhas e vinhas com uma forma rudemente humanoide. Ela tem o corpo na forma de um barril, seus tentáculos se assemelham a cipós e suas pernas a raízes. Ela não parece ter uma cabeça.

O arbusto errante, algumas vezes chamado somente de errante, parece ser um amontoado de vegetação apodrecida. Na verdade, eles são plantas inteligentes e carnívoras.

Seu cérebro e órgãos sensoriais se localizam em seu "tórax".

O arbusto errante é quase totalmente invisível e silencioso em seu ambiente natural, e frequentemente captura seus adversários de surpresa. Eles podem ficar parcialmente submersos em um pântano raso, aguardando com paciência que alguma criatura atravesse o lugar. Os arbustos errantes se movem com facilidade através da água e existem rumores sobre seus ataques silenciosos e inesperados em acampamentos noturnos de viajantes.

Os aventureiros contam histórias sobre arbustos errantes se movendo durante intensas tempestades elétricas, sem se desviar dos golpes diretos dos relâmpagos.

O corpo de um errante tem 2,4 m de diâmetro e cerca de 1,8 m de altura quando a criatura permanece ereta. Eles chegam a pesar 2 toneladas.

COMBATE

Um arbusto errante esmaga ou sufoca seus oponentes com dois enormes apêndices.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o errante precisa atingir um oponente com seus dois ataques de pancada.

Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um arbusto errante causa 2d6+7 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Imunidade à eletricidade (Ext): Os arbustos errantes não sofrem dano por eletricidade. Em vez disso, qualquer ataque elétrico (como *toque chocante* ou *relâmpago*) desferido contra um arbusto errante lhe concede 1d4 pontos temporários de Constituição. Esses pontos são perdidos à razão de 1 ponto a cada hora.

Perícias: Os arbustos errantes recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir e Furtividade. *Eles recebem +12 de bônus em testes de Esconder-se quando estão em áreas pantanosas ou florestas.



Arbusto Errante

Os arcontes geralmente preferem encarar os inimigos de frente, caso seja prudente, mas se estiverem em desvantagem, farão o possível para equilibrar as suas chances (muitas vezes empregando táticas de guerrilha ou mantendo-se à distância e utilizando magia antes de se envolver na batalha).

Características de Arconte: Um arconte possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

— Visão no escuro a até 18 m e visão na penumbra.

— **Aura de Ameaça (Sob):** Uma aura de justiça envolve os arcontes quando lutam ou ficam enfurecidos. Qualquer criatura hostil num raio de 6 m deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade para anular o efeito. A CD para o teste de resistência varia de acordo com o tipo do arconte, é baseada em Carisma, e inclui +2 de bônus racial. As criaturas que fracassarem no teste sofrem –2 de penalidade em todas as jogadas de ataques, na CA e nos testes de resistência durante 24 horas ou até que consigam golpear o arconte que gerou a aura. Uma criatura que resistiu ou anulou o efeito não pode ser afetada novamente pela aura do mesmo arconte durante 24 horas.

— Imunidade à eletricidade e petrificação.

— +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.

— **Círculo Mágico Contra o Mal (Sob):** O efeito de um círculo mágico contra o mal sempre envolve um arconte (o nível de conjurador é equivalente aos Dados de Vida da criatura). Os benefícios defensivos do círculo não estão incluídos no bloco de estatísticas do arconte.

— **Teletransporte (Sob):** Os arcontes podem utilizar teletransporte maior sem limite diário, semelhante a magia (Nível de Conjurador: 14°), mas a criatura só pode transportar a si mesma e até 25 kg de objetos.

— **Idiomas (Sob):** Todos os arcontes podem se comunicar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivessem utilizando a magia idiomas (Nível de Conjurador: 14°). Esta habilidade está sempre ativada.

ARCONTE LUMINAR

Extra-Planar — Arconte, Planar, Bem, Leal)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: Voo 18 m (perfeito) (12 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +4 natural), toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +1 / –8

Ataque: Toque à distância: raio de luz +2 (dano: 1d6)

Ataque Total: Toque à distância: 2 raios de luz +2 (dano: 1d6)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Aura de ameaça, Redução de Dano 10/mal e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, círculo mágico contra o mal, teletransporte, idiomas

Testes de Resistência: Fort +2 (+6 contra venenos), Ref +2, Von +2

Habilidades: For 1, Des 11, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 10

Perícias: Concentração +4, Conhecimento (planos) +2, Diplomacia +4, Observar +4, Ouvir +4, Sentir Motivação +4

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia

Organização: Solitário, par ou esquadrão (3–5)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: 2–4 DV (Pequeno)

Ajuste de Nível: —

Uma esfera de luz brilhante flutua em sua direção.

Os arcontes luminares surgem como globos flutuantes de luz que brilham como uma tocha. Apenas a sua destruição pode extinguir este brilho, embora eles possam tentar disfarçá-lo.

ARCONTE

Os arcontes são celestiais do plano de Celéstia. Eles assumiram a tarefa de proteger o plano e também se consideram os guardiões de tudo o que é inocente ou desprovido de maldade. São inimigos naturais dos abissais (criaturas dos planos inferiores), em especial dos demônios.

Estas criaturas falam Celestial, Infernal e Dracônico, embora possam se comunicar com praticamente qualquer criatura graças à sua habilidade "idiomas".

COMBATE

Os arcontes jamais atacam sem serem provocados (embora sua lealdade e bondade exageradas muitas vezes façam com que se irrite com facilidade). Eles evitam ferir outras criaturas sempre que possível, usando magias inofensivas ou ataques e armas que causam dano por contusão. Entretanto, um arconte enfurecido pode se tornar a personificação da vingança, não importa a tendência de seu adversário.

Arconte Luminar

Os arcontes liminares são muito amistosos e sempre estão dispostos a fornecer o auxílio que puderem. No entanto, seus corpos são somente esferas gasosas, e eles são fracos demais para prestar qualquer ajuda física. Os arcontes luminares possuem vozes musicais e suaves.

Combate

Um arconte luminar tem poucos motivos para envolver-se em um combate corporal. Em geral, ele se aproximará o suficiente para afetar os inimigos com sua aura de ameaça e então disparará seus raios de luz. Estes arcontes preferem se concentrar num único oponente, na esperança de reduzir a quantidade de inimigos rapidamente.

Aura de Ameaça (Sob): Vontade CD 12 anula.

Raio de Luz (Ext): Os raios de luz de um arconte luminar possuem alcance de 10 m. Este ataque ignora qualquer tipo de Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — ajuda, detectar o mal, chama contínua. Nível de Conjurador: 3º.



Arconte Guardião

Arconte Mensageiro

Combate

Os arcontes guardiões sempre lutam com determinação. Eles preferem atacar com suas armas naturais, mas ocasionalmente desembainham suas espadas largas.

As armas naturais de um arconte guardião, bem como quaisquer outras que utilize, são consideradas sagradas e ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — ajuda, chama contínua, detectar o mal, mensagem. Nível de Conjurador: 6º.

Aura de Ameaça: Vontade CD 16 anula.
Mudar Forma (Sob): Estes arcontes são capazes de assumir qualquer forma canina de tamanho Pequeno a Grande. Enquanto estiver na forma canina, o arconte guardião perde sua mordida, sua pancada e o uso de sua espada larga, mas adquire a mordida da forma que escolher. Para os propósitos desta habilidade, os caninos incluem qualquer animal semelhante a um cão ou lobo com o tipo animal.

Perícias: “Enquanto estiver na forma canina, o

arconte guardião recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se e Sobrevivência.

ARCONTE GUARDIÃO

Extra-Planar (Médio — Arconte, Planar, Bem, Leal)

Dados de Vida: 6d8+6 (33 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 19 (+9 natural), toque 10, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +6/+8

Ataque: Corpo a corpo: mordida +8 (Dano: 1d8+2) ou espada longa +8 (Dano: 2d6+3; dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +8 (Dano: 1d8+2) e pancada +3 (Dano: 1d4+1) ou espada longa +8/+3 (Dano: 2d6+3; dec. 19–20) e mordida +3 (Dano: 1d8+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Aura de ameaça, mudar forma, Redução de Dano 10/mal, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, círculo mágico contra o mal, faro, Resistência à Magia 16, teletransporte, idiomas

Testes de Resistência: Fort +6 (+10 contra venenos), Ref +5, Von +6

Habilidades: For 15, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 13, Car 12

Perícias: Concentração +10, Diplomacia +3, Esconder-se +9*, Furtividade +9, Observar +10, Ouvir +10, Saltar +15, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +10* (+12 seguindo rastros)

Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Rastrear

Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia

Organização: Solitário, par ou esquadrão (3–5)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhuma moeda; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: 7–9 DV (Médio); 10–18 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +5

A criatura é um humanoide de constituição poderosa e cabeça de cachorro, que parece ao mesmo tempo sereno e prestes a entrar em ação, com uma espada larga embainhada às costas e uma expressão que indica inteligência e cautela.

Os arcontes guardiões se parecem com humanos musculosos, mas com a cabeça de cachorros. Eles buscam defender os inocentes e os indefesos contra todo tipo de mal.

Seus ombros largos e punhos grossos tornam estas criaturas combatentes eficazes. Da mesma forma, suas pernas poderosas demonstram que inimigos furtivos não chegarão muito longe.

HERÓI ARCONTE GUARDIÃO

Extra-Planar (Médio — Arconte, Planar, Bem, Leal)

Dados de Vida: 6d8+18 mais 11d10+33 (143 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 9 m usando armadura completa (6 quadrados); deslocamento base 12 m

Classe de Armadura: 30 (+9 natural, +11 armadura completa +3), toque 10, surpresa 30

Ataque Base/Agarrar: +17/+22

Ataque: Corpo a corpo: espada longa de ferro frio +2 +25 (Dano: 2d6+9; dec. 19–20) ou mordida +22 (Dano: 1d8+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa de ferro frio +2 +25/+20/+15/+10 (Dano: 2d6+9; dec. 19–20) e mordida +17 (Dano: 1d8+2); ou mordida +22 (Dano: 1d8+5) e pancada +17 (Dano: 1d4+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Destruir o mal, magias, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 6/dia

Qualidades Especiais: Aura de ameaça, mudar forma, Redução de Dano 10/mal, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, círculo mágico contra o mal, habilidades de paladino, faro, Resistência à Magia 27, teletransporte, idiomas

Testes de Resistência: Fort +18 (+22 contra venenos), Ref +11, Von +13

Habilidades: For 21, Des 10, Con 16, Int 8, Sab 14, Car 16

Perícias: Cavalgar +14, Concentração +20, Diplomacia +19, Esconder-se +2*, Observar +10, Ouvir +10, Saltar +0, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +2*

Talentos: Combate Montado, Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Investida Montada, Liderança, Rastrear

Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia

Organização: Solitário ou acompanhado por um dragão de bronze adolescente

Nível de Desafio: 16

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +5

O herói arconte guardião é um poderoso campeão da justiça, devotado à perseguição e à destruição do mal em todas as suas formas.

Combate

Com o tempo, os heróis arcontes guardiões desenvolveram afeição por suas armas. Eles preferem usar suas espadas largas sagradas em vez de sua mordida ou pancada.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda, chama contínua, detectar o mal, mensagem.* Nível de Conjurador: 6º.

Aura de Ameaça (Sob): A CD para o teste de resistência contra a aura de ameaça do herói arconte guardião (CD 18) é ajustada de acordo com seu valor superior de Carisma.

Destruir o Mal (Sob): Três vezes por dia, o herói arconte guardião pode desferir um ataque corporal normal com +3 de bônus, infligindo 11 pontos de dano adicionais contra um inimigo maligno.

Mudar Forma (Sob): Estes arcontes são capazes de assumir qualquer forma canina de tamanho Pequeno a Grande. Enquanto estiver na forma canina, o arconte guardião perde sua mordida, sua pancada e o uso de sua espada larga, mas adquire a mordida da forma que escolher. Para os propósitos desta habilidade, os caninos incluem qualquer animal semelhante a um cão ou lobo com o tipo animal.

Perícias: *Enquanto estiver em forma canina, o herói arconte guardião recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se e Sobrevivência.

Habilidades de Paladino: Aura de coragem, aura do bem, *detectar o mal*, graça divina, saúde divina, cura pelas mãos (33 pontos/dia), *remover doença* 2/semana, montaria especial (dragão de bronze adolescente).

Magias de Paladino Preparadas (2/2; CD para o teste de resistência 12 + nível da magia): 1º — *auxílio divino, proteção contra o mal*; 2º — *força do touro, esplendor da água.*

Inventário: Armadura de batalha +3, espada larga de ferro frio +2.

A Montaria do Herói Arconte Guardião

Ao longo de suas aventuras, diversos heróis arcontes guardiões tornam-se amigos de dragões de bronze, que podem prestar serviços como montarias. A relação entre essas criaturas e seus cavaleiros celestiais supera o vínculo especial entre um paladino e sua montaria. O dragão e o arconte são amigos e aliados naturais, como seria esperado de dois serviços poderosos da justiça cósmica. O dragão de bronze adolescente recebe 2 DV adicionais, 4 pontos de Força, mais 4 pontos de armadura natural, evasão aprimorada e um acréscimo de +3 m em todas as suas formas de deslocamento. Entretanto, o dragão não é capaz de comandar outras criaturas de sua espécie como fazem as montarias dos paladinos.

Arcontes Guardiões Como Personagens

Os personagens arcontes guardiões possuem as seguintes características raciais.

— +4 de Força, +2 de Constituição, +2 de Sabedoria, +2 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um arconte guardião é 12 m.

— Dado de Vida Racial: Um arconte guardião começa com seis níveis de extra-planar, que fornecem 6d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +6 e bônus base para os testes de resistência de Fort +5, Ref +5 e Von +5.

— Perícias Raciais: Os níveis de extra-planar de um arconte guardião lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 9 x (8 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Concentração, Esconder-se, Saltar, Ouvir, Furtividade, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência.

— Talentos Raciais: Os níveis de extra-planar de um arconte guardião lhe concedem 3 talentos.

— +9 de bônus de armadura natural.

— Armas Naturais: Mordida (1d8) e pancada (1d4).

— Características de Arconte (veja acima): Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, aura de ameaça (Vontade CD 15 + modificador de Car do personagem), imunidade a eletricidade e petrificação, +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos, círculo mágico contra o mal, teletransporte, idiomas.

— Ataques Especiais: Habilidades similares a magia.

— Qualidades Especiais: Mudar forma, Redução de Dano 10/mal, faro, Resistência à Magia igual a 16 + níveis de classe.

— Idioma Automático: Celestial. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Infernal.

— Classe Favorecida: Ranger.

— Ajuste de Nível: +5.

ARCONTE MENSAGEIRO

Extra-Planar (Médio — Arconte, Planar, Bem, Leal)

Dados de Vida: 12d8+72 (126 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 27 m (bom)

Classe de Armadura: 27 (+3 Des, +14 natural), toque 13, surpresa 24

Ataque Base/Agarrar: +12/+17

Ataque: Corpo a corpo: *espada larga* +4 +21 (dano: 2d6+11; dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga* +4 +21/+16/+11 (dano: 2d6+11; dec. 19–20)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, magias, trombeta

Qualidades Especiais: Aura de ameaça, Redução de Dano 10/mal e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, círculo mágico contra o mal, Resistência à Magia 29, teletransporte, idiomas

Testes de Resistência: Fort +14 (+18 contra venenos), Ref +11, Von +11

Habilidades: For 20, Des 17, Con 23, Int 16, Sab 16, Car 16

Perícias: Adestrar Animais +18, Arte da Fuga +18, Atuação (instrumentos de sopro) +18, Cavalgar +20, Concentração +21, Conhecimento (qualquer um) +18, Diplomacia +20, Furtividade +18, Observar +18, Ouvir +18, Sentir Motivação +18, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)

Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Trespassar

Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia

Organização: Solitário, par ou esquadrão (3–5)

Nível de Desafio: 14

Tesouro: Nenhuma moeda; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: 13–18 DV (Médio); 19–36 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +8

Semelhante a um elfo alado e verde claro, de beleza e bondade sobrenaturais, a criatura ergue uma enorme trombeta de prata e entoia uma melodia penetrante e comovente.

Os arcontes mensageiros servem como mensageiros e arautos celestiais, embora suas capacidades marciais sejam consideráveis. Cada um deles carrega uma trombeta brilhante de prata com cerca de 1,8 m.

Combate

Os arcontes mensageiros desprezam o combate físico e preferem aniquilar rapidamente seus adversários com seus poderes mágicos, para continuar a cumprir seus deveres. Entretanto, quando um combate se prolonga demais, eles soam suas trombetas e atacam com furor.

As armas naturais de um arconte mensageiro, bem como quaisquer outras que utilize, são consideradas sagradas e ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *chama contínua, detectar o mal, mensagem.* Nível de Conjurador: 12º.

Aura de Ameaça (Sob): Vontade CD 21 anula.

Magias: Os arcontes mensageiros são capazes de conjurar magias divinas como clérigos de 14º nível, com acesso a dois entre os seguintes domínios: Ar, Destruição, Bem, Ordem e Guerra (mais quaisquer outros provenientes de sua divindade). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Sabedoria.

Magias de Clérigo Preparadas (6/7/7/6/5/4/4/3; CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magias, luz, purificar alimentos, resistência* (2); 1º — *benção* (2), *escudo da fé, favor divino* (2), *proteção contra o caos**, *santuário*; 2º — *ajuda**, *força do touro* (2), *consagrar, restauração menor, sabedoria da coruja* (2); 3º — *círculo mágico contra o caos**, *luz do dia, proteção contra energia* (2), *purgar invisibilidade, roupa encantada*; 4º — *destruição sagrada**, *expulsão, imunidade a magia, neutralizar venenos, poder divino*; 5º — *curar ferimentos leves em massa, dissipar o mal**, *reviver os mortos, viagem planar*; 6º — *banimento, barreira de lâminas**, *cura completa, destruir mortos-vivos*; 7º — *curar ferimentos graves em massa, ditado**, *palavra sagrada*.

* Magias de domínio. Domínios: Bem e Ordem.

Trombeta (Sob): A trombeta de um mensageiro produz uma música de beleza dilacerante e pureza total, e se ele desejar, reverência paralisante. Todas as criaturas (exceto arcontes) num raio de 30 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou ficarão paralisados durante 1d4 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. O arconte também pode transformar sua trombeta numa *espada larga* +4 como uma ação livre.

Caso seja roubada, a trombeta se tornará um pedaço inútil de metal até que o arconte consiga recuperá-la. A desgraça se abaterá sobre qualquer ladrão encontrado com esses artefatos.

ÁRVORE NEGRA

Planta (Enorme)

Dados de Vida: 10d8+50 (95 PV)

Iniciativa: –1 (Des)

Deslocamento: 3 m

CA: 20 (–1 Des, –2 tamanho, +13 natural)

Ataque Base/Agarrar: +7/+24

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +14; ou mordida +14

Dano: Garra 2d4+9, mordida 1d6+13



Árvore Negra

Face/Alcance: 45 m/3 m (0 para mordida)
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, confusão
Qualidades Especiais: Resistência a fogo 15, vulnerável ao frio, visão na penumbra, sofre 1,5 vezes o dano causado por ataques e efeitos de frio
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +2, Von +5

Habilidades: For 28, Des 8, Con 21, Int 5, Sab 10, Car 7
Perícias: Disfarces +11
Talentos: Trespasar, Separar Aprimorado, Vontade de Ferro, Ataque Poderoso
Terreno/Clima: Florestas/Quente
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 11–16 DV (Enorme), 17–30 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

As árvores negras se alimentam do sangue dos seres humanos e outras criaturas inteligentes que vagam em suas selvas nativas.

Elas se parecem com ciprestes, mas sua casca é mais escura, e há um pouco de limo em todo seu corpo. As árvores negras têm dois olhos escuros e profundos, quase impossíveis de localizar a menos que o observador saiba exatamente onde procurar. Na superfície, elas se parecem com os entes, mas todos que encontraram uma árvore negra foram incapazes de ignorar o ódio palpável e a malevolência que emanam da criatura.

COMBATE

As árvores negras gostam de atormentar os aventureiros incautos antes de avançar para o combate. Elas atacam com dois braços, tentando arrastar as vítimas até a mandíbula para sorver o seu sangue.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a árvore negra precisa atingir um oponente com as duas garras. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, arrastará a vítima até sua mandíbula e poderá usar a mordida.

Confusão (SM): Uma vez por rodada, como uma ação livre, a árvore negra é capaz de lançar *confusão* sobre um alvo num raio de 15 m, com efeitos idênticos à magia conjurada por um feiticeiro de 10º nível. Essa habilidade é mais eficiente quando afeta um alvo surpreso ou fora do combate: as vítimas perdem totalmente seu senso de direção, com frequência se perdendo profundamente na selva.

Suscetível ao Frio (Ext): As árvores negras têm cascas úmidas e cobertas de limo, que protegem-nas contra o fogo, mas causam –2 de penalidade nos testes de resistência contra ataques de frio.

NOS REINOS

As árvores negras são nativas do Sul Brilhante. Um mago renegado de Halruaa, Benaurl, criou essas plantas inteligentes há cerca de 200 anos, numa tentativa de obter serviços tão eficazes quanto os entes. Desde que se rebelaram contra seu criador, as árvores se espalharam e se tornaram comuns na Floresta das Árvores Negras, no noroeste de Durpar. Elas também se estabeleceram na Floresta Granuin em Luiren e na Floresta Amtar, ao norte de Dambrath.

ASABI

Os asabi são répteis humanoides que vivem no deserto, onde são contratados como mercenários ou capturados como escravos a serviço de outras criaturas malignas.

Um asabi comum tem cerca de 2,10 m de altura e uma cauda com 2,7 m de comprimento que fornece estabilidade quando a criatura está ereta. A pele dos asabi é espessa e rugosa, com tonalidades marrons ou cinzas, tornando-se mais parda ou verde-clara na barriga. Eles têm olhos amarelos e ovais, com pupilas fendidas e horizontais. Seus membros emergem do corpo sinuoso em ângulos estranhos e os asabi se movem com gestos rápidos e desajeitados. As cabeças são capazes de virar quase 90º sobre os pescoços afilados. Os crânios estreitos dos asabi apresentam testas inclinadas que terminam em sobrelhas protuberantes.

COMBATE

Os asabi são astutos e costumam planejar emboscadas contra suas presas, não importa se estão caçando os nômades do deserto por diversão ou engajados em uma guerra em nome de seu mestre. Sua tática favorita é enterrar-se na areia, ouvindo atentamente a aproximação do inimigo, e então emergir para um ataque surpresa.

Perícias: Todos os asabi são excelentes saltadores. Sua distância máxima para um salto sem movimento é 6 m e a altura máxima para um salto sem deslocamento é 4,5 m.

	Asabi Humanoide Monstruoso (Médio — Réptil)	Cauda-Ferrão Humanoide Monstruoso (Grande — Réptil)
Dados de Vida:	3d8 (13 PV)	7d8+14 (45 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+4 (+4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15 m, escavar 6 m	12 m, escavar 9 m
CA:	15 (+1 Des, +2 couro, +2 natural)	17 (–1 tamanho, +2 couro, +6 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+3/+3	+7/+13
Ataques:	Corpo a corpo: cimitarra +3 (Dano: 1d6; dec. 18–20) mordida –2 (Dano: 1d4); ou à distância: besta leve +4 (Dano: 1d8; dec. 19–20)	Corpo a corpo: 2 garras +8 (Dano: 1d6+2) mordida +6 (Dano: 1d6+1) e cauda +6 (Dano: 1d4+1 mais veneno)
Dano:	Cimitarra 1d6, mordida 1d4; ou besta leve 1d8	Garra 1d6+2, mordida 1d6+1, cauda 1d4+1 mais veneno
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m	Imunidade a encantamentos, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +4, Von +4	Fort +4, Ref +5, Von +4
Habilidades:	For 11, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 13, Car 10	For 15, Des 11, Con 14, Int 6, Sab 9, Car 8
Perícias:	Esconder-se +7, Furtividade +7, Saltar +17	Esconder-se +1, Furtividade +3, Saltar +11
Talentos:	Reflexos de Combate, Foco em Perícia (Saltar)	Ataques Múltiplos, Foco em Perícia (Saltar), Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Deserto/Temperado	Deserto/Temperado
Organização:	Esquadrão (2–5) ou tribo (2–48 asabi, 2–16 cauda-ferrão)	Esquadrão (2–5) ou tribo (2–48)
Nível de Desafio:	1	3
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Leal e Mau	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	4–6 DV (Grande)	8–12 DV (Grande); 13–21
Ajuste de Nível:	+3	+5

SOCIEDADE DOS ASABI

Quando permanecem isolados, os asabi vivem em tribos sob a regência de um conselho de anciões e um líder de guerra. Eles podem se aliar a outras criaturas malignas para obterem benefícios mútuos ou mesmo aceitar estes indivíduos em sua tribo.

NOS REINOS

O envolvimento mais famoso dos asabi com a história dos Reinos ocorreu durante o Ano da Pequena Torre (1360 CV), quando o ranger harpista Lander invadiu Anauroch para impedir que um exército liderado pelos Zhentarim, que incluía diversos mercenários asabi, dominasse as tribos bedine e assumisse o controle sobre o comércio através do deserto. Com o auxílio de uma bruxa bedine chamada Ruha, Lander reuniu as tribos do deserto para destruir o exército Zhentarim.

Muitos asabi foram escravizados pelos phaerimm no subterrâneo de Anauroch. Quando os arquimagos de Obscura destruíram os mestres escravagistas, a maioria dos asabi escapou e continuou a atuar como mercenários ou a servir outros mestres — como ilitides ou beholder — como escravos sem vontade própria.

"Asabi" é a denominação bedine para essa raça. No idioma Comum, eles são chamados de "laerti", uma palavra original da antiga cultura de Netheril.

CAUDA-FERRÃO

Um cauda-ferrão é uma versão maior, mais forte e menos inteligente de asabi. Sua altura varia entre 3,60 m e 4,20 m. Eles possuem glândulas venenosas, localizadas na cauda espessa e preênsil.

Veneno (Ext): Todas as criaturas atingidas pela cauda de um cauda-ferrão devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou o veneno será inoculado em sua pele. Depois de um minuto (10 rodadas), o veneno causa 2d6 pontos de dano temporário de Constituição; o dano secundário será 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. Além disso, caso fracasse no teste de resistência de Fortitude, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou sofrerá os efeitos da magia *confusão* durante duas rodadas. O asabi é capaz de inocular seu veneno seis vezes por dia.

Imunidade a Encantamentos (Sob): Um cauda-ferrão é imune a todos os efeitos e magias da Escola Encantamento.

ATHACH

Aberração (Enorme)

Dados de Vida: 14d8+70 (133 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 10,5 m vestindo um gibão de peles (7 quadrados); deslocamento base 15 m

Classe de Armadura: 20 (-2 tamanho, +1 Des, +3 gibão de peles, +8 natural), toque 9, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +10/+26

Ataque: Corpo a corpo: maça-estrela +16 (dano: 3d6+8); ou à distância: rocha +9 (dano: 2d6+8)

Ataque Total: Corpo a corpo: maça-estrela +12/+7 (dano: 3d6+8), 2 maças-estrela +12 (dano: 3d6+4) e mordida +12 (dano: 2d8+4 mais veneno); ou à distância: rocha +5 (dano: 2d6+8) e 2 rochas +5 (dano: 2d6+4)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Veneno

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +10

Habilidades: For 26, Des 13, Con 21, Int 7, Sab 12, Car 6

Perícias: Escalar +9, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +18

Talentos: Ataque Poderoso, Combater com Múltiplas Armas, Foco em Arma (mordida), Prontidão, Trespassar



Athach

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Solitário, gangue (2-4) ou tribo (7-12)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: 1/2 de moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Frequentemente Caótico e Mau

Progressão: 15-28 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +5

A criatura é um gigante corpulento, vestindo trapos e peles surradas. Há um terceiro braço brotando do seu peito. Sua boca larga e salivante exhibe presas curvas que se projetam do maxilar inferior. Seus olhos são miúdos, o nariz é pequeno e as orelhas são assimétricas: uma é enorme e a outra, minúscula.

O athach é uma criatura bípede monstruosa de aspecto grotesco. Imensamente forte, um athach é capaz de reduzir seus oponentes a uma pasta ensanguentada de carne e ossos destruídos.

Um athach raramente toma banho e por isso exala um odor particularmente desagradável. Um adulto

ultrapassa os 5,5 m de altura e pesa mais de 2 toneladas.

Os athach apreciam quaisquer tipos de pedras preciosas, gemas e cristais. Eles costumam adornar seus dedos roliços com braceletes, os pulsos com colares e todo tipo de joias, onde quer que sirvam. Também sabem que eles passam horas sentados, polindo e admirando suas joias. As únicas outras coisas que atraem a atenção de um athach são comida e violência. Eles odeiam os gigantes das colinas e, exceto quando estão em menor número, atacam essas criaturas à primeira vista. Eles temem todos os outros tipos de gigantes e a maioria das demais criaturas Enormes.

Os athach falam um dialeto grosseiro, derivado do idioma Gigante.

COMBATE

Os athach sempre investem para o combate corporal, a menos que seus adversários estejam fora de seu alcance; neste caso, eles arremessam rochas. Algumas vezes, tentam atropelar os adversários que estejam usando armaduras para alcançar os integrantes desprotegidos na retaguarda do grupo. Durante seus primeiros ataques, o athach golpeará qualquer um indiscriminadamente. Algumas rodadas depois, ele tentará se concentrar nos oponentes que o atingiram com mais frequência e tentará morder a criatura que lhe causou mais pontos de dano.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 22); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

AVANTESMA

Os avantesmas são vingadores mortos-vivos, que se erguem do sepulcro para rastrear e eliminar seus assassinos. Sua existência é totalmente dedicada à vingança contra o indivíduo responsável por sua morte e seus aliados.

Um avantesma é uma versão decadente e arruinada da criatura assassinada, exatamente no instante da morte: a pele se estica sobre os ossos, há feridas abertas, a carne é viscosa e os olhos morrem lentamente — até que vislumbrem seu malfeitor, quando brilharão com luzes sobrenaturais. Muitas vezes, os avantesmas se erguem mesmo se o corpo foi completamente destruído pelos assassinos, sugerindo que a magia responsável pela sua criação também restaura seus cadáveres. Nessas situações, o avantesma não terá os equipamentos que possuía em vida.

Um avantesma conserva a maioria das habilidades que tinha em vida, incluindo seu treinamento de combate e conjuração. Sua tendência muda para Neutro, o que pode ocasionar a perda de habilidades de algumas classes. Os conjuradores perdem

Avantesma

seus familiares quando se tornam avantesmas. Os clérigos e paladinos que canalizavam energia positiva (para expulsar mortos-vivos e converter magias em efeitos de curar), passam a utilizar energia negativa (para fascinar mortos-vivos e converter magias em efeitos de infligir). Um clérigo ainda recebe magias de sua divindade, mas deve realizar suas orações à meia-noite. Os magos devem recuperar seus grêmios ou criar um novo. Os feiticeiros não sofrem qualquer alteração. Os avantesmas falam todos os idiomas que conheciam em vida, mas não costumam dialogar.

Os avantesmas ignoram sumariamente as criaturas que não estavam envolvidas em sua morte, exceto quando estão protegendo os culpados. Com frequência, eles também desejam se vingar dos cúmplices do assassinato, mas esta sempre será uma missão secundária.

Um avantesma que tenha cumprido seu objetivo se transformará em pó e sua alma partirá de imediato para seu destino. Um avantesma incapaz de cumprir sua vingança apodrecerá lentamente. Cerca de seis meses depois de se erguer, o avantesma não conseguirá manter seu corpo e se transformará em pó. Sua alma partirá e sua missão terá fracassado.

COMO CRIAR UM AVANTESMA

"Avantesma" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (daqui por diante denominada "criatura-base").

O tipo da criatura muda para morto-vivo. O avantesma conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: Substitua todos os Dados de Vida atuais e futuros por d12.

Ataques Especiais: O avantesma conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire as habilidades especiais descritas a seguir.

Golpe Vingança (Ext): Os ataques do avantesma contra seu assassino e qualquer cúmplice infligem 1d10 pontos de dano adicional.

Olhar Paralisante (Ext): No primeiro encontro do avantesma com seu assassino, o alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida do avantesma + modificador de Carisma) ou ficará paralisado durante 2d4 rodadas.

Qualidades Especiais: O avantesma conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as habilidades descritas a seguir.

Cura Acelerada (Ext): Um avantesma recupera 3 PV a cada rodada, conquanto tenha pelo menos 1 PV restante, mas não é capaz de recuperar o dano causado por fogo. A cura acelerada não afeta o dano causado por inanição, desidratação ou asfixia e não permite que o avantesma regenere ou recoloca membros perdidos do corpo.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Redução de Dano (Sob): Os avantesmas adquirem Redução de Dano 5/+1.

Imunidade a Expulsão (Ext): Os avantesmas não podem ser expulsos, fascinados, destruídos ou controlados por clérigos e paladinos.

Regeneração (Ext): Os avantesmas sofrem dano normal por fogo. Todos os demais tipos de dano são considerados dano por contusão. O avantesma recupera 3 PV a cada rodada.

Imunidades (Ext): Os avantesmas são imunes a ácido, gás, frio, eletricidade e metamorfose.

Encontrar o Culpado (Ext): Os avantesmas são capazes de determinar a localização aproximada (distância e direção) de seu assassino, conquanto ambos estejam no mesmo plano de existência. Caso as habilidades mágicas do avantesma lhe permitam observar outros planos, ele conseguirá descobrir a localização do alvo mesmo nas regiões planares.

Habilidades: Força +4 e Carisma +2. O avantesma (como qualquer morto-vivo) tem um valor nulo de Constituição.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +1

Tesouro: Mesmo da criatura-base ou nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

EXEMPLO DE AVANTESMA

A seguir, apresentamos um exemplo de um avantesma, que utiliza um feiticeiro elfo de 7º nível como criatura-base.

Avantesma

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida: 7d12 (45 PV)



Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 14 (+3 Des, +1 anel deflexão)

Ataque Base/Agarrar: +3/+5 (neste exemplo)

Ataques: Corpo a corpo: lança curta +1 +6; ou à distância: lança curta +1 +7; ou à distância: besta leve +6

Dano: lança curta 1d8+4; à distância lança curta 1d8+3; besta leve 1d8

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Magias, golpe da vingança, olhar paralisante

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/magia, imunidade a expulsão, cura acelerada 3, imunidades, encontrar o culpado, invocar familiar, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort —, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 14, Des 16, Con —, Int 12, Sab 10, Car 19

Perícias: Alquimia +3, Concentração +8, Conhecimento (arcano) +6, Espionar +4, Identificar Magia +11, Observar +3

Talentos: Esquiva, Magias em Combate, Magia Penetrante

Nível de Desafio: 8

Ajuste de Nível: —

Magias: Esse avantesma é um feiticeiro de 7º nível; ele conhece as magias bola de fogo, invisibilidade e armadura arcana (entre outras).

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Características dos Elfos (Ext): Imune ao efeito de sono; +2 de bônus racial no teste de resistência de Vontade contra encantamentos; visão na penumbra.

Cura Acelerada (Ext): Um avantesma recupera 3 PV a cada rodada, conquanto tenha pelo menos 1 PV restante, mas não é capaz de recuperar o dano causado por fogo. A cura acelerada não afeta o dano causado por inanição, desidratação ou asfixia e não permite que o avantesma regenere ou recoloca membros perdidos do corpo.

Inventário: Lança longa +1, anel de deflexão +1, varinha de invocar criaturas II.

Nos Reinos

Por razões que nunca são discutidas pelos gnomos, os assassinos dessa raça são mais caçados por avantesmas que os criminosos de qualquer outra espécie. No início de 1372 CV, um ilusionista gnomo chamado Twisp foi perseguido através do Vale da Adaga por um avantesma que parecia um elfo da lua de Encontro Eterno. Os brados ingênuos de Twisp foram se tornando gritos de horror conforme as magias que ele disparava contra o morto-vivo causava vítimas entre o povo dos Vales sem impedir seu alçoz.

AZER

Extra-Planar (Médio — Planar, Fogo)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m vestindo uma loriga segmentada (4 quadrados); deslocamento base 9 m

Classe de Armadura: 23 (+1 Des, +6 natural, +4 loriga segmentada, +2 escudo pesado), toque 11, surpresa 22

Ataque Base/Agarrar: +2/+3

Ataque: Corpo a corpo: martelo de guerra +3 (dano: 1d8+1; dec. x3 e 1 por fogo); ou à distância: lança curta +3 (dano: 1d6+1 e 1 por fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: martelo de guerra +3 (dano: 1d8+1; dec. x3 e 1 por fogo); ou à distância: lança curta +3 (dano: 1d6+1 e 1 por fogo)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Calor

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, Resistência à Magia 13, vulnerabilidade a frio

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +4

Habilidades: For 13, Des 13, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 9

Perícias: Avaliação +6, Escalar +0, Esconder-se +0, Observar +6, Ofícios (dois quaisquer) +6, Ouvir +6, Procurar +6, Saltar —6

Talentos: Ataque Poderoso

Ambiente: Plano Elemental do Fogo

Organização: Solitário, par, equipe (3–4), esquadrão (11–20 mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º–6º nível) ou clã (30–100 mais 50% de não Combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 5 tenentes de 5º nível e 3 capitães de 7º nível)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens (apenas não inflamáveis); padrão de itens (apenas não inflamáveis)

Tendência: Sempre Leal e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +4

A criatura parece um anão com cabelo e barba compostos de chamas. Sua pele tem a cor do bronze e parece ter sido forjada em metal.

Os azer são criaturas similares aos anões, nativos do Plano Elemental do Fogo. Eles costumam vestir saiotos de latão, bronze ou cobre, e falam os idiomas ígneo e Comum.

COMBATE

Os azer combatem brandindo lanças de ponta larga e martelos de combate de excelente qualidade. Quando estão desarmados, tentam agarrar seus oponentes.

Embora sejam pouco amistosos e taciturnos, os azer raramente iniciarão um combate, exceto para aliviar seus oponentes das gemas que tanto adoram.

Quando são ameaçados, eles lutarão até a morte, mas reconhecem o valor de capturar prisioneiros.

Calor (Ext): Os corpos dos azer são extremamente quentes e causam dano adicional durante ataques desarmados. Suas armas de metal também conduzem este calor.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imunidade ao fogo, sofre o dobro do dano causado por frio, exceto quando obtiver sucesso no teste de resistência.

SOCIEDADE DOS AZER

Os azer possuem uma sociedade extremamente organizada, onde cada membro tem um lugar específico. O estado sempre tem prioridade sobre os indivíduos. Os nobres azer são extremamente fortes e ostentam poder absoluto. Os azer residem em fortalezas de bronze, localizadas no seu plano natal, e raramente visitam outros planos em busca de pedras preciosas.

Eles odeiam os efreeti, com quem travam uma eterna guerra por território e escravos.

Azers Como Personagens

Raramente, numa espécie tão ordeira, um azer abandona o governo absolutista de sua raça. Estes exploradores tendem a ser guerreiros tenazes, que se ofendem com facilidade.

Os personagens azer possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Força, +2 de Destreza, +2 de Constituição, +2 de Sabedoria, –2 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base de um azer é 9 m.

— Visão no escuro: Os azer podem enxergar 18 m na escuridão.

— Dado de Vida Racial: Um azer começa com dois níveis como extraplanar, que fornecem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +2 e bônus base para os testes de resistência de Fort +3, Ref +3 e Von +3.

— Perícias Raciais: Os níveis como extra-planar de um azer lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 5 x (8 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Avaliação, Escalar, Esconder-se, Ofícios, Ouvir, Procurar e Observar, Saltar.

— Talentos Raciais: Os níveis como planar de um azer lhe concedem 1 talento.

— +6 de bônus de armadura natural.

— Ataques Especiais (veja acima): Calor.

— Qualidades Especiais (veja acima): Imunidade ao fogo, Resistência à Magia igual a 13 + níveis de classe, vulnerabilidade a frio.

— Idiomas Automáticos: Comum, ígneo. Idiomas Adicionais: Abissal, Aquan, Auran, Celestial, Infernal, Terran.

— Classe Favorecida: Guerreiro.

— Ajuste de Nível: +4.



Azer

Fada (Espírito) Pequena

Dados de Vida: 6d6+3 (24 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 m, escalar 9 m

CA: 18 (+1 tamanho, +2 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +6

Dano: Garra 1d3+1 veneno

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Alterar forma, simbiose, RM 5/ferro frio

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +7, Vontade +7

Habilidades: For 12, Des 15, Cons 10, Int 13, Sab 14, Car 15

Perícias: Conhecimento (natureza) +12, Escalar +18, Esconder-se +15, Furtividade +11, Observar +13, Ouvir +13, Sobrevivência +11

Talentos: Prontidão, Vitalidade, Acuidade com Arma (garras)

Terreno/Clima: Floresta Quente

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 7–9 DV (Pequeno); 10–18 DV (Médio)

Vivendo nas profundezas de florestas amaldiçoadas, os bajangs crescem em troncos de árvores como pústulas do mal, emergindo para aterrorizar os povoados próximos.

Espíritos naturais malignos, vivendo em selvas tropicais coruptas, os bajangs são encontrados tipicamente próximos a um campo de batalha sangrento, o local de sepultamento de um wu jen maligno ou o ponto de encontro secreto de um culto maligno. Eles se parecem com humanos raquíticos, atarracados (em média 90 cm de altura e 60 kg) com narizes grossos, cabelos finos e pele marrom claro. Seus olhos são pequenos e laranjas e suas bocas amplas e sem lábios estão permanentemente dobradas numa zombaria maligna. Suas mãos são como garras ossudas e seus pés se parecem com as garras de um urubu.

Os bajangs falam o Comum e o Idioma Espiritual.

COMBATE

Os bajangs são lutadores traiçoeiros e errantes, preferindo presas fracas ou desprotegidas. Eles preferem atacar vítimas dormindo ou emboscar personagens solitários pelas costas.

Alterar Forma

(Sob): Sem limite, um bajang é capaz de assumir a forma de um lince pequeno com pelos marrons claros e olhos laranjas, como se estivesse usando a magia *metamorfosar-se*. As habilidades e características de um bajang não mudam nessa forma. Consulte o Capítulo 7: Glosário, do Livro dos Monstros.



Bajang

Habilidades similares a magias: 3/dia — maldição menor, adivinhação, luz fantasmagórica*, lufada de vento, hálito de vapor*, paralisar*. Essas habilidades são idênticas as magias conjuradas por um feiticeiro de 6º nível (teste de resistência CD 12 + nível da magia).

Simbiose (Sob): A força vital de um bajang está vinculada a uma única árvore na floresta onde ele mora. Se a árvore for destruída (cortada, queimada ou apodrecida com magia) o bajang morre imediatamente.

Veneno (Ext): Garra, teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário de 1d4 pontos temporários de For.

BAKEMONO

Humanoide Pequeno (Goblinóide, Terras Sombrias)

Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 metros

CA: 17 (+1 tamanho, +6 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +3, 2 garras -2

Dano: Mordida 1d8+2, garra 1d6+1

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (1d8+2) e 2 garras -1 (1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +0, Von -1

Habilidades: For 15, Des 11, Con 14, Int 2, Sab 9, Car 4, Mácua 3

Perícias: Ouvir +4, Observar +2

Talentos: Prontidão

Terreno/Clima: Terras Sombrias

Organização: Gangue (2-4), bando (16-25, normalmente com 1 senhor da guerra ou 1-3 ogros das Terras Sombrias), ou exército (51-100, liderados por 2-8 ogros das Terras Sombrias)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +0

Os bakemonos são os "goblins" das Terras Sombrias — humanoides pequenos, poderosos, musculosos com a inteligência e o temperamento de um cão de ataque feroz. A maior parte da raça é muito parecida com cães de caça cuja trela é presa por ogros das Terras Sombrias. Poucos — aqueles dotados com inteligência extraordinária — avançam em níveis (normalmente como combatentes), usam armaduras e armas e lideram seus parentes como senhores de guerra.

O bakemono médio mede cerca de 1,2 m, 75 kg e se agita com poderosos músculos. Os bakemonos falam seu próprio idioma. Aqueles com inteligência excepcional também falam o Rokugani (Comum).

COMBATE

A maioria dos bakemonos é muito estúpida para usar armas. Na verdade, eles não precisam muito de armas, pois saltam ao ataque como bulldogues, fechando suas mandíbulas em qualquer coisa que puderem morder e rasgando o restante com suas garras imundas. Eles atacam em bandos, se lançando sobre as vítimas sem medo ou estratégia. A criatura descrita é um bakemono combatente de 1º nível.

BALBUCIADOR

Humanoide Monstruoso (Pequeno)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m



Bakemono

CA: 12 (+1 tamanho, +1 natural)

Ataque Base/Agarrar: +0/-4

Ataques: Corpo a corpo: mordida +2; ou adaga +1

Dano: Mordida 1d3; ou adaga 1d4

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Balbuciar, trabalho de equipe

Qualidades Especiais: Bando, imunidades, vulnerável à luz, vulnerável ao fogo, visão no escuro

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +2, Von 0

Habilidades: For 10, Des 10, Con 10, Int 5, Sab 7, Car 2

Perícias: Observar +2

Talentos: Foco em Arma (mordida)

Terreno/Clima: Florestas e subterrâneo/ Temperado

Organização: Solitário, horda (20-100) ou onda (101-500)

Nível de Desafio: 1/3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: —

Ajuste de Nível: +1

As hordas de balbuciadore são os soldados do exército irrefreável do Subterrâneo.

Os balbuciadore são humanoides corcundas de pele cinza ou rosa-da, pelagem negra e juba espessa e escura, cabeça bestial, focinho repleto de dentes e orelhas altas e pontiagudas. Eles têm entre 90 cm e 1,20 m de pura musculatura, ossos e pelagem oleosa.

Os balbuciadore assolam a escuridão em turbas sibilantes, devorando qualquer criatura incapaz de sair do seu caminho. Alguns utilizam lascas afiadas de ossos como adagas; outros carregam as facas roubadas de suas vítimas. Eles não param de lutar até morrerem, até a alvorada ou até que estejam totalmente satisfeitos... o que não ocorrerá enquanto houver presas comestíveis diante da turba.

COMBATE

Os balbuciadore investem contra os alvos em massa e tentam prendê-lo. A primeira investida dos balbuciadore contra um adversário específico provavelmente será nocauteada pelos ataques de oportunidade, mas os defensores acabarão usando todos os ataques de oportunidade e os balbuciadore continuarão a se amontoar sobre eles. Como são criaturas Pequenas, oito monstros conseguem golpear um alvo Médio simultaneamente.

A menos que sejam impedidos por magias ou barreiras intransponíveis de fogo, os balbuciadore avançam incansavelmente até que estejam mortos.

Balbuciar (Ext): Os sibilos e resmungos insanos e constantes dos balbuciadore podem atormentar as criaturas com menos de 2 DV; elas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10) ou ficarão abaladas. As criaturas com mais de 2 DV não precisam realizar o teste de resistência, mas todos os testes de Concentração num raio de 60 m sofrem -2 de penalidade. Na maioria absoluta das ocasiões, o barulho dos balbuciadore impede que eles surpreendam seus adversários.

Trabalho de Equipe (Ext): A cada dois balbuciadore que estiverem envolvidos na manobra Agarrar contra o mesmo alvo, todos recebem +2 de bônus de competência para agarrar o mesmo alvo.

Bando (Ext): Os balbuciadore conseguem se movimentar sobre os demais com facilidade, permitindo que até 3 deles ocupem o mesmo quadrado de 1,5 m.

Imunidades (Ext): Similar aos insetos, os balbuciadore são imunes aos efeitos de ação mental, incluindo feitiços, compulsões, fantasmas e efeitos de moral.

Vulnerável à Luz (Ext): A luz solar ou a magia luz do dia afetam os balbuciadore como a magia lentidão. Não há teste de resistência contra este efeito. A lentidão não impede que as criaturas continuem lutando, apenas limita sua eficácia em combate.



Balbuciadore

Vulnerável ao Fogo (Ext): Os balbuciadore que sofrerem ataque de fogo devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 12) ou recuarão e não podem atacar na rodada subsequente. A criatura ainda é capaz de se defender; ela somente não consegue avançar ou atacar naquela rodada.

SOCIEDADE DOS BALBUCIADORES

Uma sociedade de balbuciadore é uma contradição. Essas criaturas não parecem se dividir em sexos. Elas dormem em cavernas ou se enterram no solo macio das florestas.

NOS REINOS

Até pouco tempo, as incursões dos balbuciadore não haviam atingido a Terra dos Vales, mas no início de 1372 CY hordas desses monstros atacaram repetidamente os Vales da Névoa e da Borla. A atividade no Subterrâneo parece ter aumentado em toda a região dos Vales. Algo está expulsando os balbuciadore para a superfície. Em outras partes dos Reinos, a forma de balbuciadore é a predileta entre os magos que desejam transformar seus adversários em uma criatura humanoide, mas degradante e fraca.



Bane-Lar

BANE-LAR

Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida: 7d10+35 (73 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m, natação 9 m

CA: 14 (+1 Des, -2 tamanho, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +7/+23

Ataques: Corpo a corpo: ferrão +13, mordida +8

Dano: Ferrão 2d4+8 mais veneno; mordida 1d3+4 mais veneno

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Magias, veneno, itens mágicos

Qualidades Especiais: Cura acelerada 2, imunidade a veneno e ácido, resistência à petrificação, visão no escuro, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +6, Von +7

Habilidades: For 26, Des 13, Con 21, Int 17, Sab 16, Car 16

Perícias: Concentração +13, Diplomacia +13, Intimidação +13, Natação +16, Observar +13, Usar Instrumento Mágico +13

Talentos: Foco em Magia (Encantamento), Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: Terrestre e aquático/Quente e temperado

Organização: Solitário ou bando (2-5)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: 8-15 DV (Enorme); 16-21 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Os bane-lar são criaturas malignas, semelhantes as nagas, com um domínio de magias e utilização de itens mágicos capaz de transformá-los em adversários mortíferos.

Os bane-lar possuem corpos ofidios escuros, com grandes cabeças humanoides. Sua coloração é verde-púrpura e escura, seus olhos são verdes e esbranquiçados e a criatura ostenta uma cauda marrom. Tentáculos pequeninos crescem ao redor das mandíbulas do bane-lar, embora sejam muito fracos para empunhar armas, são capazes de usar, manipular ou carregar objetos pequenos como anéis, chaves, varinhas e pedaços de comida. Os bane-lar conseguem respirar na água e na superfície com a mesma facilidade.

Os bane-lar falam os idiomas Comum, Dracônico e Orc, com vozes horríveis e sibilantes.

COMBATE

Os ataques físicos de um bane-lar incluem sua mordida e o ferrão na ponta da sua cauda; os dois inoculam um veneno poderoso em sua vítima.

Além disso, os bane-lar possuem uma grande variedade de habilidades mágicas para complementar estes ataques.

Magias: Os bane-lar possuem as habilidades de conjuração de um clérigo de 6º nível (com acesso aos domínios Mal, Magia e Água) e de um mago de 6º nível. Todas as magias do bane-lar têm somente componentes verbais e a criatura é capaz de lançar uma única magia a cada rodada como uma ação livre enquanto desfere seus ataques regulares.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida ou do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 18); dano inicial: 2d4 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: inconsciência durante 1d3 horas. Como efeito colateral do veneno, a pele da vítima ficará roxa ao redor do ferimento.

Itens Mágicos: Os bane-lar colecionam itens mágicos e os utilizam para obter vantagem, os tentáculos da criatura são capazes de usar ou manipular anéis, amuletos, varinhas, bastões, poções e objetos pequenos similares.

Resistência à Petrificação (Ext): Os bane-lar recebem +3 de bônus nos testes de resistência contra petrificação.

Magias Divinas Típicas (5/4/4/3): 0 — curar ferimentos mínimos, detectar magia, guia, resistência, virtude; 1º — comando,

curar ferimentos leves, auxílio divino, escudo entrópico; 2º

— augúrio, névoa; resistência a elementos, silêncio; 3º — dissipar magia, purgar invisibilidade, luz cegante.

NOS REINOS

O outrora conhecidos (e batizados) em função das suas diversas alianças com os sacerdotes de Bane, muitos desses monstros se aliaram à igreja de Cyric ou partiram em busca de seus próprios objetivos malignos. Dois templos proeminentes de Cyric em Faerûn são famosos por abrigarem bane-lar: as Torres Gêmeas do Eclipse Eterno, em Amn, e a Casa de Cyric no Porto da Caveira. Alguns bane-lar também atuaram em conjunto com os Zhentarim ocidentais do Forte Negro, em oposição aos Zhentarim orientais que seguiam Iyachtu Xvim.

BARGHEST

Um monstro atemorizante, com pelagem azulada, garras longas e afiadas e um brilho de inteligência demoníaca em seus olhos tenebrosos e cintilantes salta das sombras.

Um barghest é um abissal lupino, que pode assumir a forma de um lobo ou de um goblin. Em sua forma natural, assemelham-se a híbridos entre goblin e lobo, com mandíbulas terríveis e garras afiadas. Os barghest viajam para o Plano Material para alimentar-se de sangue e almas, tornando-se mais fortes.

Quando são filhotes, os barghest são quase indistinguíveis dos lobos, exceto pelo seu tamanho e suas garras. À medida que crescem, ficam mais fortes e maiores, e sua pele escurece para um vermelho-azulado, finalmente tornando-se completamente azul. Um barghest adulto, como o descrito acima, atinge cerca de 1,80 m de comprimento e pesa 90 kg. Os olhos do barghest emitem uma luz alaranjada quando ele fica amedrontado, irritado ou tenso.

Os barghest falam os idiomas Goblin, Worg e Infernal.

COMBATE

Os barghest podem usar suas garras e mordida, independente da sua forma atual. Geralmente, eles desprezam todas as variedades de armas. Embora apreciem matar, não gostam de confrontos diretos e atacam de surpresa sempre que possível. No início do combate, os barghest conjuram *desespero esmagador* e *enfeitiçar monstro* para desequilibrar os oponentes, tentando permanecer afastados do contingente principal de inimigos.

As armas naturais dos barghest, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas profanas e ordeiras para ignorar a Redução de Dano. Suas armas naturais também são consideradas mágicas para este propósito.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *confundir detecção* (CD 14), *fúria* (CD 15), *levitação*, *piscar*; 1/dia — *desespero esmagador* (CD 16), *enfeitiçar monstro* (CD 16), *porta dimensional*. Nível de Conjurador equivalente aos DV do barghest. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Devorar (Sob): Quando um barghest elimina um oponente humanoide, pode devorar o cadáver, sorvendo tanto a carne como a força vital da vítima,

	Barghest Extra-Planar (Médio — Mal, Planar, Leal, Metamorfo)	Barghest Superior Extra-Planar (Grande — Mal, Planar, Leal, Metamorfo)
Dados de Vida:	6d8+6 (33 PV)	9d8+27 (67 PV)
Iniciativa:	+6	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16	20 (–1 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+6/+9	+9/+18
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +9 (Dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: mordida +13 (Dano: 1d8+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +9 (Dano: 1d6+3) e 2 garras +4 (Dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: mordida +13 (Dano: 1d8+5) e 2 garras +8 (Dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, devorar	Habilidades similares a magia, devorar
Qualidades Especiais:	Mudar forma, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, faro	Mudar forma, Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, faro
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +7, Von +7	Fort +9, Ref +8, Von +10
Habilidades:	For 17, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 14, Car 14	For 20, Des 15, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 18
Perícias:	Blefar +11, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4 atuando), Esconder-se +11*, Furtividade +10, Intimidar +13, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +11, Saltar +12, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +11 (+13 seguindo rastros)	Acrobacia +16, Blefar +16, Concentração +15, Diplomacia +8, Disfarces +4 (+6 atuando), Escalar +17, Esconder-se +10*, Furtividade +14, Intimidar +18, Observar +16, Ouvir +16, Saltar +21, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +16 (+18 seguindo rastros)
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Reflexos de Combate	iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Rastrear, Reflexos de Combate
Ambiente:	Eternidade Gélida da Geena	Eternidade Gélida da Geena
Organização:	Solitário ou matilha (3–6)	Solitário ou matilha (3–6)
Nível de Desafio:	4	5
Tesouro:	Dobro do padrão	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	Especial (veja adiante)	Especial (veja adiante)
Ajuste de Nível:	—	—

usando uma ação de rodada completa. Isso destruirá completamente o corpo da vítima e impedirá qualquer tipo de reencarnação ou ressurreição que exija partes do cadáver. Há 50% de chance que as magias *desejo*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira* ainda consigam restaurar a vida de uma vítima devorada. Faça apenas um teste para cada criatura destruída.

Se o resultado indicar uma falha, ela não poderá ser ressuscitada por qualquer magia mortal. Um barghest aumenta seus Dados de Vida consumindo cadáveres desta forma. Para cada três corpos que devorar, ele adquire 1 Dado de Vida e seus valores de Força, Constituição e armadura natural aumentam em 1. Seus bônus de ataque e de testes de resistência aumentam de acordo com o normal para um extra-planar com seus Dados de Vida, e ele adquire pontos de perícia, talentos e acréscimos nos valores de habilidade normalmente. O barghest só progride consumindo os cadáveres de criaturas cujos Dados de Vida ou quantidade de níveis sejam iguais ou superiores ao seu. Um barghest que atinja 9 DV imediatamente transforma-se em um barghest superior ao completar o processo.

Mudar Forma (Sob): Um barghest é capaz de assumir a forma de um goblin ou de um lobo como uma ação padrão. Na forma goblinóide, a criatura é incapaz de utilizar suas armas naturais quando portar armas, mas consegue usar armaduras. Na forma de lobo, ele perde o uso de suas garras, mas conserva a mordida.

Passos sem pegadas (Ext): Um barghest em forma de lobo pode caminhar sem deixar rastros (como a magia) como uma ação livre.

Perícias: “Enquanto estiver na forma lupina, o barghest recebe +4 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se.

BARGHEST SUPERIOR

Um barghest que alcance 9 Dados de Vida através da habilidade de devorar



Barghest

(descrita acima) se tornará um barghest superior. Estas criaturas são capazes de assumir a forma de uma criatura goblinóide Grande (cerca de 2,5 m de altura e pesando 200 kg) ou de um lobo atroz. Na forma de goblin, um barghest superior não consegue usar suas armas naturais quando portar armas, mas consegue usar armaduras. Na forma de lobo atroz, o barghest superior perde o uso de suas garras, mas conserva a mordida.

Um barghest superior pode atingir no máximo 18 DV através da habilidade devorar.

Habilidades Similares a Magia: Além das habilidades similares a magia que todos os barghest possuem, um barghest superior adquire as seguintes. Sem limite — *esfera de invisibilidade*; 1/dia — *força do touro em massa, aumentar em massa*. Nível de Conjurador equivalente aos DV do barghest superior.

COMBATE

Algumas vezes, o barghest superior usará uma arma mágica de duas mãos no lugar de suas garras, o que lhe permite desferir vários ataques no mesmo turno (bônus de ataque +13/+8). Ele ainda pode executar um ataque de mordida (bônus de ataque +8) por rodada. A CD para os testes de resistência contra as habilidades similares a magia de um barghest superior será 14 + nível da magia.

BARIAUR

Extra-Planar (Médio)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (brunea); básico 12 m

CA: 15 (+4 brunea, +1 broquel)

Ataques: Corpo a corpo: cimitarra +2; ou à distância: arco longo composto [reforçado] (bônus de For +1) +2

Dano: Cimitarra 1d6+1, Arco longo composto [reforçado] 1d8+1

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Investida 2d6+1

Qualidades Especiais: RM variável (veja adiante), características de bariaur

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +2, Von +2

Habilidades: For 13, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 8

Perícias: Observar +4, Ouvir +4, Saltar +3, Sobrevivência +2

Talentos: Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário, patrulha (3–12 mais um sargento de 3º nível e um líder de 3º–6º nível) ou rebanho (10–40 mais 100%

não combatentes mais um sargento de 3º nível a cada 10 adultos, dois tenentes de 5º nível e dois capitães de 7º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Caótico e Bom

Progressão: Conforme a classe do personagem

Os bariaur percorrem as colinas ondulantes e os bosques de Ysgard, protegendo todos os que residem no plano. Quando o mal está em ação, eles o rastreiam até sua fonte e atacam em batalhas gloriosas.

Um bariaur lembra um centauro, mas combina as formas de humano e carneiro ao invés de humano e cavalo. Da cintura para baixo, um bariaur é indistinguível de um carneiro forte. Da cintura para cima, ele parece humano, com a exceção dos dois chifres curvos que emergem da testa.

Os bariaur falam Comum e Celestial.

COMBATE

Os bariaur apreciam boas lutas, investindo em combate com as cabeças abaixadas. Após arremeter contra as fileiras inimigas, continuam com o ataque corporal enquanto seus arqueiros despejam uma chuva de flechas sobre os oponentes.

Investida (Ext): Um bariaur geralmente inicia um combate investindo contra seu oponente, abaixando a cabeça para golpear o inimigo com seus chifres de carneiro. Além dos benefícios e penalidades de uma investida, isso permite ao bariaur desferir um único ataque de perfuração que inflige 2d6+1 pontos de dano de concussão.

Características de Bariaur (Ext): Os bariaur têm de diversas características raciais:

- Resistência à Magia 11 + nível de classe.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia.
- Quadrúpede: Como possuem quatro patas com cascos, os bariaur são mais difíceis de derrubar com um encontrão (consulte o Capítulo 8 do *Livro do Jogador*). Entretanto, as armaduras devem ser compradas como equipamentos de montaria, não armaduras comuns. Os bariaur não podem utilizar as botas criadas para seres humanos.

Perícias: Os sentidos aguçados de um bariaur lhe concedem +2 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir.

SOCIEDADE DOS BARIAUR

Os bariaur são criaturas com anseio de viajar e dificilmente permanecem muito tempo no mesmo lugar. Seus rebanhos seguem um único líder que se mantém no posto enquanto conseguir derrotar seus adversários em uma "colisão de chifres" (uma sequência de investidas similares a uma justa).

Os bariaur apreciam todos os tipos de competições, desafiando sua oratória em disputas de histórias, correndo pelas planícies gramadas de Ysgard ou saltando as rochas de um riacho até que somente um deles ainda esteja seco. Eles anseiam por testar a capacidade de recém-chegados e visitantes nesses eventos, que costuma ser uma fonte de diversão amistosa em vez de avaliações rigorosas de capacidade física. São raros os bariaur que levam uma competição demasiadamente a sério; ele certamente seria advertido a relaxar pelos anciões do rebanho.

A dieta dos bariaur é herbívora, sendo os gêneros de primeira necessidade as frutas, as castanhas e as folhas. Eles conhecem bem os arbustos e árvores frutíferos em quilômetros. Uma exceção são os rangers bariaur, que podem comer carne — particularmente de criaturas silvestres que caçaram sozinhos.

Os bariaur cultuam Ehlonna, a divindade dos bosques.

PERSONAGENS BARIAUR

A classe predileta de um bariaur é ranger. A raça tem ajuste de nível +1. Os bariaur são equilibrados como personagens de um nível inferior que as raças padrão do *Livro do Jogador*. Por exemplo, um ranger bariaur de 4º nível seria adequado em um grupo de aventureiros de 5º nível.



Bariaur

BASILISCO

Besta Mágica (Média)

Dados de Vida: 6d10+12 (45 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 16 (-1 Des, +7 natural), toque 9, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +6/+8

Ataque: Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d8+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d8+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Olhar petrificante

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +4, Von +3

Habilidades: For 15, Des 8, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 11

Perícias: Esconder-se +0*, Observar +7, Ouvir +7

Talentos: Fortitude Maior, Lutar às Cegas, Prontidão

Ambiente: Desertos quentes

Organização: Solitário ou colônia (3-6)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 7-10 DV (Médio); 11-18 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

A criatura assemelha-se a um réptil truculento com oito patas. Fileiras de espinhos ósseos projetam-se das suas costas, e seus olhos brilham com uma fantasmagórica luminescência verde-claro.

O basilisco é um réptil monstruoso capaz de petrificar as criaturas vivas com um mero olhar. Sobreviver a um encontro com estas criaturas exige uma preparação cuidadosa ou uma sorte considerável.

Os basiliscos são encontrados em quase todo tipo de clima e também em áreas subterrâneas. Eles tendem a se abrigar em tocas rasas, cavernas escuras e outros locais bem protegidos. Algumas vezes, a entrada do covil de um basilisco se distingue pela presença de estátuas ou esculturas de pedra extremamente realistas; na verdade, tratam-se das vítimas anteriores do olhar petrificante da criatura. Os basiliscos são onívoros e conseguem consumir suas vítimas petrificadas. Eles são ótimos guardiões, caso seja possível dispor dos recursos mágicos ou monetários para capturar e manter um deles.

O corpo do basilisco geralmente é marrom escuro, mas sua barriga é amarelada. Algumas espécies possuem um pequeno chifre recurvado na ponta do focinho. O corpo de um basilisco adulto atinge 2 m de comprimento, além da cauda, que pode medir entre 1,5 e 2,10 m. A criatura pesa cerca de 150 kg.

COMBATE

Os basiliscos dependem do seu ataque visual e mordem apenas quando seus inimigos se aproximam. Embora tenha oito patas, seu metabolismo vagaroso lhe confere uma relativa lentidão; dessa forma, eles evitam o gasto desnecessário de energia. Os intrusos que fugirem de um basilisco em vez de lutar, enfrentarão no máximo uma perseguição desinteressada.

Estas criaturas tendem a passar a maior parte do tempo imóveis, aguardando suas presas, que abrangem pequenos mamíferos, pássaros, répteis e criaturas similares. Quando não estão caçando, os basiliscos descansam ou digerem sua última refeição em seus covis. Algumas vezes, estas criaturas se reúnem em pequenas colônias para o acasalamento ou mesmo para criar uma defesa comum em territórios hostis. Estas colônias atacarão os intrusos em conjunto.

Olhar Petrificante (Sob): Transforma os alvos em pedra permanentemente, alcance de 9 m; Fortitude (CD 13) anula. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Perícias: *A coloração escura do basilisco, bem como sua habilidade de permanecer imóvel durante longos períodos de tempo, lhe conferem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em ambientes naturais.



Basilisco

BASILISCO SUPERIOR ABISSAL

Extra-Planar (Grande — Besta Mágica Avançada, Planar)

Dados de Vida: 18d10+90 (189 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (-1 Des, -1 tamanho, +7 natural), toque 8, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +18/+29

Ataque: Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d8+10)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d8+10)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Olhar petrificante, destruir o bem

Qualidades Especiais: Resistência a frio 10 e fogo 10, Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, RM 23

Testes de Resistência: Fort +18, Ref +12, Von +8

Habilidades: For 24, Des 8, Com 21, Int 3, Sab 10, Car 15

Perícias: Esconder-se +0*, Observar +10, Ouvir +10

Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Fortitude Maior, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário ou colônia (3-6)

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Os aventureiros podem encontrar estas monstruosidades do submundo em seu ambiente nativo, os desertos abandonados do Abismo, ou invocados a serviço de algum feiticeiro tenebroso. Os serviços dos lordes demônios aproveitam os basiliscos superiores como guardas e batedores.

Combate

A CD para o teste de resistência do olhar petrificante do basilisco superior abissal (CD 21) é ajustada devido ao seu número maior de Dados de Vida e ao valor superior de Carisma.

As armas naturais dos basiliscos superiores abissais são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, um basilisco abissal pode executar um ataque corporal regular, infligindo 18 pontos de dano adicionais contra um inimigo Bom.



Basilisco Superior Abissal

BEHEMOT

Os behemot são extra-planares com forma de animais e proporções épicas, ainda maiores e mais poderosos que os animais atroz.

Em quase todos os aspectos, os behemot são semelhantes aos animais naturais, mas são absurdamente maiores que suas contrapartes mundanas, e se originam além do Plano Material Primário. São mais inteligentes que seus semelhantes e sua origem lhes confere níveis de resistência místico que não são encontrados nas versões terrenas.

ÁGUIA BEHEMOT

Uma águia behemot é uma ave de rapina inteligente e com visão aguçada, que muitas vezes se relaciona com criaturas boas. Ela tem cerca de 6 m de altura e a envergadura das asas atinge 24 m.

Combate

Uma águia behemot geralmente ataca de grandes alturas, mergulhando em direção ao solo com uma velocidade incrível. Quando não pode executar esta

manobra, utiliza suas garras poderosas e seu bico cortante para atingir a cabeça e os olhos dos adversários.

Perícias: *Uma águia behemot recebe +8 de bônus racial nos testes de Observar durante o dia.

Capacidade de Carga: Uma carga leve para uma águia behemot corresponde a 1.200 kg; a carga média será entre 1.201 e 2.400 kg; a carga pesada será entre 2.401 e 3.600 kg.

GORILA BEHEMOT

Um gorila behemot tem 7,5 m de altura ou mais e pesa cerca de 10.000 kg. Possui garras longas e dentes afiados.

Combate

Um gorila behemot pode dilacerar os oponentes com suas garras, assim como mordê-los profundamente. A criatura também é capaz de agarrar e imobilizar o alvo e em seguida golpear o inimigo indefeso.

Dilacerar (Ext): Caso um gorila behemot atinja um oponente com as duas garras, ele se prenderá ao oponente e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 8d8+20 pontos de dano.

Águia Behemot Extra-Planar (Colossal)

Dados de Vida:	21d8+126 (220 PV)
Iniciativa:	+20 (+12 Des, +8 Iniciativa Superior)
Deslocamento:	6 m, voo 48 m (ruim)
Classe de Armadura:	24 (+12 Des, -8 tamanho, +10 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +25, mordida +15
Dano:	Garra 5d10+7, mordida 4d12+3
Face/Alcance:	9 m/6 m
Ataques Especiais:	Dilacerar 8d8+20
Qualidades Especiais:	Evasão, RM 30, RD 20/+6
Testes de Resistência:	Fort +18, Ref +24, Von +16
Habilidades:	For 25, Des 34, Con 23, Int 17, Sab 19, Car 16
Perícias:	Conhecimento (geografia) +27, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (natureza) +27, Conhecimento (planos) +27, Conhecimento (religião) +27, Diplomacia +24, Observar +40*, Ouvir +30, Sentir Motivação +24, Sobrevivência +28
Talentos:	Acuidade com Arma (garra), Foco em Perícia (Observar), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão, Tolerância, Vontade de Ferro
Talentos Épicos:	Foco em Perícia Épico (Observar), Iniciativa Superior
Terreno/Clima:	Florestas, colinas, montanhas e planícies/Qualquer
Organização:	Solitário ou par
Nível de Desafio:	18
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	21-42 DV (Colossal)

*+8 de bônus racial em testes de Observar se aplica independentemente das condições de luz.

Gorila Behemot Extra-Planar (Enorme)

Dados de Vida:	21d8+252 (366 PV)
Iniciativa:	+12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	18 m, escalar 9 m
Classe de Armadura:	38 (+8 Des, -2 tamanho, +22 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +29, mordida +24
Dano:	Garra 4d8+10, mordida 3d10+5
Face/Alcance:	6 m/6 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	Faro, RM 30, RD 20/+6
Testes de Resistência:	Fort +24, Ref +20, Von +16
Habilidades:	For 31, Des 26, Con 35, Int 6, Sab 15, Car 12
Perícias:	Equilíbrio +32, Escalar +42, Furtividade +29, Intimidar +22, Observar +23, Saltar +25
Talentos:	Ataque Poderoso, Deslocamento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Tolerância, Vontade de Ferro
Talentos Épicos:	Vitalidade Épica
Terreno/Clima:	Florestas e montanhas/Quente
Organização:	Solitário ou companhia (5-8)
Nível de Desafio:	19
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	22-42 DV (Enorme)

BEHIR

Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida: 9d10+45 (94 PV)
iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 4,5 m

Classe de Armadura: 20 (-2 tamanho, +1 Des, +11 natural), toque 9, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +9/+25

Ataque: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d4+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d4+12)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Sopro, constrição 2d8+8, agarrar aprimorado, rasgar 1d4+4, engolir

Qualidades Especiais: Não pode ser imobilizado, visão no escuro 18 m, imunidade à eletricidade, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +7, Von +5

Habilidades: For 26, Des 13, Con 21, Int 7, Sab 14, Car 12

Perícias: Escalar +16, Esconder-se +5, Observar +4, Ouvir +4, Sobrevivência +2

Talentos: Ataque Poderoso, Prontidão, Rastrear, Trespassar

Ambiente: Colinas quentes

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 10–13 DV (Enorme); 14–27 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

À primeira vista a criatura parece ser uma enorme serpente com carapaça, deslizando pelo chão a uma velocidade impressionante. Em seguida, sem desacelerar, ela revela doze patas dobradas sob seu corpo e corre para atacar.

O behir é um monstro semelhante a uma enorme serpente que pode deslizar como uma cobra ou usar seus seis pares de patas para correr com grande velocidade.

Um behir possui cerca de 12 m de comprimento e pesa quase duas toneladas. Se preferir, a criatura pode fechar as patas ao longo do seu corpo delgado e rastejar como uma cobra. Suas cores variam do azul marinho até o azul escuro, com listras marrom-acinzentadas; o ventre é azul claro. Os pares de chifres curvados sobre a cabeça têm um aspecto ameaçador, mas são usados para limpar as escamas da criatura, não para lutar.

Os behir nunca são amistosos com os dragões e não aceitarão conviver com nenhuma espécie dessa raça. Caso um deles invada o território do behir, ele fará o possível para expulsá-lo; caso não consiga, sairá em busca de um novo lar. Um behir nunca invadirá voluntariamente o território de um dragão.

Os behir falam o idioma Comum.

COMBATE

Em geral, o behir primeiro morderá e agarrará sua vítima, para depois engoli-la ou esmagá-la (usando a constrição). Suas garras somente podem ser usadas contra os adversários aprisionados pela criatura. Quando estiver cercado por uma quantidade muito grande de inimigos, ele usará seu sopro.

Sopro (Sob): Rajada de eletricidade de 6 m, uma vez a cada 10 rodadas; 7d6 pontos de dano, Reflexos (CD 19) para reduzir o dano à metade.

Constrição (Ext): Um behir causa 2d8+8 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar. Ele também pode desferir seis ataques de rasgar contra um inimigo aprisionado.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o behir precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar as habilidades engolir ou constrição na rodada seguinte.

Rasgar (Ext): Seis garras, corpo a corpo: bônus de ataque +15, dano 1d4+4.

Engolir (Ext): Um behir pode engolir um oponente aprisionado com um teste bem-sucedido de Agarrar. Somente criaturas Médias ou menores são afetadas. Se o behir conseguir engolir um oponente, poderá utilizar seu talento Trespassar para morder e agarrar outra vítima.



Behir

Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+8 pontos de dano por esmagamento, mais 8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do behir.

Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do behir (CA 15). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago do behir é capaz de comportar duas criaturas Médias, oito Pequenas, trinta e duas Miúdas ou 128 Mínimas ou menores.

Perícias: Um behir recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

BEHOLDER

Flutuando à sua frente, há um corpo esférico com um olho central que não pisca, e uma boca enorme repleta de dentes afiados como adagas. Há diversos olhos menores, presos a hastes flexíveis que saem da parte superior do globo.

Os beholder são criaturas saídas de pesadelos. Também chamados de "esferas de muitos olhos" ou "olhos tiranos", esses monstros são adversários mortíferos. Eles falam sua própria língua e o idioma Comum.

COMBATE

A arma primária do beholder e do gauth é uma série de raios ópticos mortais.

Raios Ópticos (Sob): Cada um dos olhos menores de um beholder é capaz de disparar um raio mágico a cada rodada como uma ação livre. Durante a mesma rodada, a criatura conseguirá direcionar apenas dois (gauth) ou três (beholder) raios ópticos sobre os alvos que estejam no mesmo arco de 90° (superior, dianteiro, posterior, esquerdo, direito ou inferior). Os demais olhos precisam ser direcionados para outros arcos, se houver alvos disponíveis, ou não farão nada durante essa rodada. Uma vez por rodada, o beholder é capaz de girar seu corpo para mudar as direções e os arcos atingidos por seus olhos.

Cada um dos olhos gera um efeito similar a uma magia (Nível de Conjuração: 8° para o gauth e 14° para o beholder), mas obedece as regras para raios (consulte Mirando uma Magia, pág. 175 do Livro do Jogador).

Visão 360° (Ext): Os beholder são extremamente alertas e cautelosos. Seus diversos olhos lhe concedem +4 de bônus racial nos testes de Observar e Procurar, e eles não podem ser flanqueados.

Voo (Ext): O corpo dos beholder flutua naturalmente. Esta característica lhes permite voar com deslocamento de 6 m, e também confere o efeito *queda suave* (como a magia), de alcance pessoal e permanente.

BEHOLDER

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 11d8+44 (93 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado), voo 6 m (bom)

Classe de Armadura: 26 (-1 tamanho, +2 Des, +15 natural), toque 11, surpresa 24

Ataque Base/Agarrar: +8/+12

Ataque: Toque à distância: raios ópticos +9 e corpo a corpo: mordida +2 (dano: 2d4)

Ataque Total: Toque à distância: raios ópticos +9 e corpo a corpo: mordida +2 (dano: 2d4)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Raios ópticos

Qualidades Especiais: Visão 360°, cone antimagia, visão no escuro 18 m, voo

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +11

Habilidades: For 10, Des 14, Con 18, Int 17, Sab 15, Car 15

Perícias: Conhecimento (arcano) +17, Esconder-se +12, Observar +22, Ouvir +18, Procurar +21, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Talentos: Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão⁸, Vontade de Ferro

Ambiente: Colinas frias

Organização: Solitário, casal ou aglomerado (3–6)

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: 12–16 DV (Grande); 17–33 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Um beholder é uma orbe com 2,7 m de diâmetro, dominado por um olho central e uma mandíbula enorme, repleta de dentes. Dez olhos menores projetam-se de hastes no topo da esfera corporal.

Combate

Com frequência, os beholder atacam sem qualquer provocação. A despeito de sua força limitada, em geral eles saltam no meio de um grupo de oponentes de modo a utilizar todos os efeitos disponíveis em seus diversos olhos. Quando estão próximos do inimigo, os beholder procuram causar o máximo de problema e confusão possível.

Raios Ópticos (Sob): Cada um dos dez raios ópticos de um beholder é similar a uma magia lançada por um conjurador de 14º nível. Cada raio tem alcance de 45 m e a CD para o teste de resistência será 17. As CDs são baseadas em Carisma. Os dez raios ópticos incluem:

Enfeitiçar Monstro: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetado pela magia homônima. Os beholder utilizam este raio para confundir seus oponentes, em geral no início do combate. A criatura solicita às vítimas enfeitiçadas que contenham seus aliados ou permaneçam fora do confronto.

Enfeitiçar Pessoa: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetado pela magia homônima. Os beholder utilizam este raio de forma semelhante ao raio *enfeitiçar monstro*.

Desintegrar: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou será afetado pela magia homônima. Os beholder reservam este raio para qualquer inimigo que considerem uma ameaça grave.

Medo: Semelhante à magia homônima, mas afetará apenas uma criatura. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para resistir. Os beholder preferem disparar esse raio contra guerreiros e outras criaturas poderosas no início da batalha, anulando as táticas dos oponentes.

Dedo da Morte: O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude ou será aniquilado de forma idêntica à magia homônima. Caso obtenha sucesso, o alvo sofre 3d6+13 pontos de dano. Os beholder utilizam esse raio para eliminar rapidamente os adversários mais perigosos.

Carne para Pedra: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou será afetado pela magia homônima. Os beholder utilizam este raio contra os conjuradores. Eles também costumam dispará-lo contra qualquer criatura de aparência interessante (depois da luta, o beholder levará a estátua para seu covil como objeto de decoração).

Infligir Ferimentos Moderados: Idêntico à magia homônima; causa 2d8+10 pontos de dano (Vontade reduz à metade).

Sono: Semelhante à magia homônima, mas afetará uma única criatura com qualquer quantidade de Dados de Vida (Vontade anula). Os beholder preferem utilizar esse raio contra guerreiros e outras criaturas fisicamente poderosas. Eles sabem que os demais oponentes conseguirão acordar estas vítimas facilmente, mas isso exigirá algum tempo, o suficiente para adiar um contra-ataque eficaz.

Lentidão: Semelhante à magia homônima, mas afetará apenas uma criatura. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para resistir. Esse raio costuma ser disparado contra os mesmos alvos dos raios *desintegrar*, *carne para pedra* ou *dedo da morte*: caso os primeiros não tenham eliminado o inimigo, este raio pelo menos o atrasará.

Telecinésia: O beholder é capaz de mover objetos ou criaturas que tenham até 165 kg. É possível resistir ao efeito obtendo sucesso em um teste de resistência de Vontade.

Cone Antimagia (Sob): O olho central de um beholder emite continuamente um cone antimagia de 45 m. Ele é idêntico à magia *campo antimagia* (Nível de Conjurador: 14º). Todos os poderes e efeitos mágicos e sobrenaturais dentro do alcance do cone são anulados — até mesmo os próprios raios ópticos do beholder. Uma vez por rodada, durante seu turno, o beholder precisa decidir se o cone estará ativo ou não (é possível desativar o cone fechando seu olho central).

Sociedade dos Beholder

Os beholder são agressivos, detestáveis e ambiciosos, atacando ou dominando as demais criaturas sempre que possível. Eles demonstram uma intolerância

Beholder



xenófoba e odeiam todos os seres diferentes deles. A descrição básica de um beholder engloba uma grande quantidade de subespécies. Alguns são cobertos com placas quitinosas sobrepostas,

outros possuem uma couraça lustrosa ou tentáculos oculares semelhantes a serpentes; alguns têm articulações de crustáceos. No entanto, mesmo uma diferença simples como a cor da pele ou o tamanho do olho central são suficientes para transformar dois grupos de beholder em inimigos mortais. Cada beholder declara que a sua própria espécie ou forma é o “verdadeiro ideal de um beholder”, e os demais são meras cópias deformadas que devem ser aniquiladas.

Os beholder geralmente escavam covis subterrâneos usando seus raios de *desintegrar*. O estilo arquitetônico dos beholder enfatiza as construções verticais: um covil geralmente é constituído de vários tubos paralelos, com os aposentos localizados uns acima dos outros. Os beholder preferem locais inacessíveis, que os inimigos da superfície alcançariam somente com extrema dificuldade.

BEIJO LETAL

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 12d8+36 (90 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 1,5 m, voo 9 m (bom)

CA: 16 (+2 Des, -1 tamanho, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +9/+16

Ataques: Corpo a corpo: 10 tentáculos +11

Dano: Tentáculo 1d4+3

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, drenar sangue

Qualidades Especiais: Voo, aura elétrica, espasmos de morte, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +11

Habilidades: For 16, Des 14, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 14

Perícias: Esconder-se +4, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +9, Sobrevivência +7

Talentos: Prontidão, Fortitude Maior, Vontade de Ferro, Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Procurar)

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 13–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme); 31–36 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Os beijos letais são um tipo de beholder mutante que possuem dez tentáculos vampíricos no lugar dos raios ópticos.

Eles têm cerca de 3 m de diâmetro e a pele emborrachada e mosqueada. Seu olho central único não apresenta habilidades mágicas; no lugar da mandíbula e dos tentáculos com olhos dos beholder comuns, os beijos letais possuem dez bocarras com dentes, capazes de drenar sangue, cada uma na extremidade de um tentáculo com 6 m de comprimento. O sangue drenado elimina os ferimentos sofridos em combate pelo beijo letal e alimenta seu metabolismo baseado em eletricidade. Assim que vítima estiver morta e sem sangue, a criatura não tem mais utilidade para o corpo; ela não consome a carne de suas presas.

Os beijos letais preferem atuar como caçadores solitários. Seu ambiente natural inclui as cavernas e os corredores do Subterrâneo, onde seus tentáculos conseguem se expandir e vasculhar cada recanto e fissura conforme se deslocam. Na superfície, eles geralmente retraem os tentáculos em protuberâncias no corpo, mantendo-os preparados para disparar e surpreender as vítimas à distância.

As pessoas que conhecem os beholder apenas por descrições e rumores confundem os beijos letais com os olhos tirânicos comuns, mas poucos aventureiros cometem esse engano, a menos que a visibilidade esteja muito precária ou não haja tempo para observar a criatura adequadamente.

Combate

Os beijos letais não são combatentes sutis. Eles costumam elaborar estratégias contra dragões e outros beholder, mas utilizam seu alcance ampliado para

castigar as presas menores até a morte. Nem sempre eles se importam em tomar decisões táticas óbvias, como agarrar os conjuradores ou eliminar um único oponente com diversos ataques. Em vez disso, confiam na sua habilidade de recuperar o dano sofrido causando mais ferimentos nos seus adversários. Se eles possuem uma fraqueza, é que apreciam brincar com suas vítimas.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o beijo letal precisa atingir um oponente com seu tentáculo.

Drenar Sangue (Ext): Qualquer criatura viva atingida pelos tentáculos do beijo letal deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou sofrerá 1d3 pontos de dano temporário de Constituição; o beholder recupera 1d6 pontos de dano na mesma rodada, similar a habilidade cura acelerada.

Voo (Ext): O corpo de um beijo letal flutua naturalmente. Essa levitação lhe permite voar (como a magia homônima), como uma ação livre, com deslocamento de 9 m. Esta habilidade também fornece os efeitos da magia *queda suave* com alcance pessoal.

Aura Elétrica (Ext): Sempre que o beijo letal é golpeado por uma arma branca cortante ou perfurante, existe 1% de chance x pontos de dano infligidos da aura elétrica da criatura descarregar 1d10 pontos de dano de eletricidade no atacante. Um teste de resistência de Reflexos (CD 15) evita o dano. Caso o ataque reduza os pontos de vida do beijo letal a 0 ou menos, as chances aumentam para 5% por ponto de dano causado.

Espasmos de Morte (Ext): Quando a criatura perece, toda a energia elétrica remanescente no seu corpo é liberada imediatamente. Qualquer criatura numa dispersão de 1,5 m a 15 m (1d10 x 1,5 m) de raio deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou sofrerá 2d10 pontos de dano de eletricidade.

Nos Reinos

Em 1371 e no início de 1372 CV, os beijos letais vagavam em toda a extensão do Subterrâneo, dirigindo-se às fronteiras da prisão dos pherimm, abaixo de Anauroch. As criaturas deixavam a área para caçar, mas sempre retornavam, como se estivessem aguardando um evento importante.

ESPECTADOR

Aberração (Média)

Dados de Vida: 4d8 +4 (22 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 1,5 m, voo 9 m (bom)

CA: 19 (+2 Des, +7 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+3

Ataques: Toque à distância: raios ópticos +5;

Corpo a corpo: mordida -2 Dana Mordida 1d4

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Raios ópticos

Qualidades Especiais: Telepatia, visão 360°, reverter magias, criar alimentos, voo, viagem planar, RM 15, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +1, Von +7

Habilidades: For 10, Des 14, Con 12, Int 15, Sab 17, Car 15

Perícias: Intimidação +5, Conhecimento (arcano) +6, Ouvir +9, Procurar +12, Sentir Motivação +7, Observar +15

Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Geralmente Leal e Neutro

Progressão: 5-8 DV (Médio); 9-16 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Os espectadores são parentes menores dos beholders, invocados com frequência para guardarem tesouros. Diferentes de um beholder, seus poderes são menos direcionados ao combate e mais adequados à execução das suas tarefas. Os espectadores possuem uma capacidade limitada de viagem planar.

Similar aos demais espécimes da raça, o espectador é uma criatura esférica flutuante com um grande olho central, hastes flexíveis com olhos na extremidade e uma boca enorme e repleta de presas. Diferente do beholder padrão, ele possui somente quatro hastes na parte superior do corpo e seu olho central reflete magias, em vez de neutralizá-las. A armadura corporal do espectador é menos eficiente do que a proteção de seu parente; em compensação, ele é mais ágil e reage mais prontamente às ameaças.

A criatura não é necessariamente maligna e pode até mesmo ser amigável com os indivíduos que se aproximarem em paz. Entretanto, sua prioridade é guardar seus tesouros e ele fará tudo ao seu alcance para cumprir esta missão. Caso não consiga impedir o roubo do tesouro, o espectador fugirá para sempre — em geral para um outro plano.

Os espectadores falam o idioma dos beholders e Comum, mas preferem se comunicar por telepatia.

Combate

Os espectadores são passivos por natureza e não atacam a menos que eles ou seus pertences sejam ameaçados. Ainda assim, é provável que primeiro tentem convencer um adversário a partir. Os espectadores jamais abandonam seus postos até serem mortos ou ficarem cegos de alguma maneira.

Raios Ópticos (Sob): Três dos quatro olhos menores do espectador são capazes de disparar um raio mágico por rodada, mesmo quando a criatura está em combate corporal ou utilizando seu deslocamento máximo. Ela consegue mirar todos os seus raios em qualquer direção. A habilidade mágica do quarto olho nunca é usada em combate (veja a seguir).

Cada um dos olhos gera um efeito similar à magia *conjurada* por um feiticeiro de 13º nível, mas seguem as regras para raios (veja *Mirando uma Magia*, página 148 do *Livro do jogador*). Todos os raios possuem um alcance de 45 m.

Infligir Ferimentos Graves: Idêntico à magia, o raio causa 3d8+13 pontos de dano (Vontade para reduzir à metade, CD 16). O espectador prefere não utilizar essa habilidade se ainda houver outras opções.

Imobilizar Monstros: Idêntico à magia (Vontade anula, CD 17). Os espectadores utilizam esse raio quando a sugestão fracassa.

Sugestão: Idêntico à magia (Vontade anula, CD 1?), mas a ordem sempre será “paz em paz”. O espectador prefere defender seu tesouro desse modo, voltando-se para as habilidades mais agressivas caso fracasse.

Telepatia (Sob): Os espectadores são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha uma linguagem num raio de 30 m.

Visão 360º (Ext): Os espectadores são extremamente alertas e cautelosos e recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar. Eles não podem ser flanqueados.

Reverter Magia (Sob): O olho central de um espectador emite continuamente o efeito de *reverter magia* em um cone de 45 m de comprimento diante da face da criatura. Ele é idêntico à *reverter magia* conjurada por um feiticeiro de 13º nível e consegue refletir uma magia de qualquer nível a cada rodada. O espectador poderá escolher quando usar esta habilidade no decorrer da rodada.

Criar Alimentos (Sob): Usando uma ação de rodada completa, o espectador é capaz de usar o raio de seu quarto olho para *criar alimentos*, idêntico à magia, produzindo alimento suficiente para oito criaturas Médias.

Voo (Ext): O corpo dos espectadores flutua naturalmente. Esta flutuação lhes permite voar de modo similar a magia, com deslocamento de 9 m (bom). Ela também confere o efeito de *queda suave* de alcance pessoal e permanente.

Viagem Flanar (Sob): Um espectador que fique cego não conseguirá mais guardar seu tesouro e fugirá para outro plano enquanto se recupera. Essa habilidade é similar a magia *viagem planar*, mas afeta somente o espectador. A criatura retornará assim que a cegueira for eliminada.

GAUTH

Aberração (Média)

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado), voo 6 m (bom)

Classe de Armadura: 19 (+2 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +4/+3

Ataque: Toque à distância: raios ópticos +6 e corpo a corpo: mordida -2 (dano: 1d6-1)

Ataque Total: Toque à distância: raios ópticos +6 e corpo a corpo: mordida -2 (dano: 1d6-1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Raios ópticos, olhar atordoante

Qualidades Especiais: Visão 360°, visão no escuro 18 m, voo

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +9

Habilidades: For 8, Des 14, Con 16, Int 15, Sab 15, Car 13

Perícias: Conhecimento (arcano) +11, Esconder-se +11, Observar +17, Ouvir +4, Procurar +15, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão^B, Vontade de Ferro

Ambiente: Colinas frias

Organização: Solitário, casal ou aglomerado (3–6)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: 7–12 DV (Médio); 13–18 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

O gauth, às vezes chamado de beholder menor, é um globo de 1,2 m dominado por um olho central. Seis olhos menores projetam-se de hastes na parte superior de seu corpo. Trata-se de uma criatura voraz e tirânica que tenta obter vantagem de qualquer coisa menor que ela, e muitas vezes ataca os aventureiros apenas para usurpar seus tesouros.

Raios Ópticos (Sob): Cada um dos seis raios ópticos de um gauth assemelha-se a uma magia lançada por um conjurador de 8º nível. Cada raio óptico tem alcance de 30 m e a CD para o teste de resistência será 14. As CDs são baseadas em Carisma. Os seis raios ópticos incluem:

Sono: Semelhante à magia homônima, mas afetará uma única criatura com qualquer quantidade de Dados de Vida (Vontade anula). Os gauth preferem utilizar esse raio contra guerreiros e outras criaturas fisicamente poderosas.

Infligir Ferimentos Moderados: Idêntico à magia homônima, inflige 2d8+8 pontos de dano (Vontade reduz à metade).

Dissipar Magia: Este efeito é similar à variante “dissipar um alvo” da magia homônima. O teste de dissipar do gauth será 1d20+8.

Raio Ardente: Idêntico à magia homônima, inflige 4d6 pontos de dano de fogo (sem teste de resistência). Um gauth só cria um raio de fogo a cada ativação dessa habilidade.

Paralisia: O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficará paralisado durante 2d10 minutos.

Exaustão: Idêntico à magia *raio da exaustão* (sem teste de resistência).

Olhar Atordoante (Sob): O alvo fica atordoado durante 1 rodada, alcance 9 m, Vontade anula (CD 14). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. Qualquer criatura que fite o olho central do gauth será alvo desse ataque. Como a ativação dos raios ópticos é uma ação livre, ele pode usar uma ação padrão para direcionar seu olhar atordoante contra um adversário e atacar com todos os raios ópticos que estão direcionados para seus inimigos ao mesmo tempo.

MORTIFICADOR

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 14d8+42 (105 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 3 m, voo 12 m (bom)

CA: 24 (+2 Des, -1 tamanho, +13 natural)

Ataque Base/Agarrar: +10/+19

Ataques: Corpo a corpo: mordida +14; ou língua +14

Dano: Mordida 2d6+7; ou língua 1d8+7

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m (4,5 m com a língua)

Ataques Especiais: Cone antimagia, mortificar, língua

Qualidades Especiais: Visão 360°, voo, visão no escuro 18 m

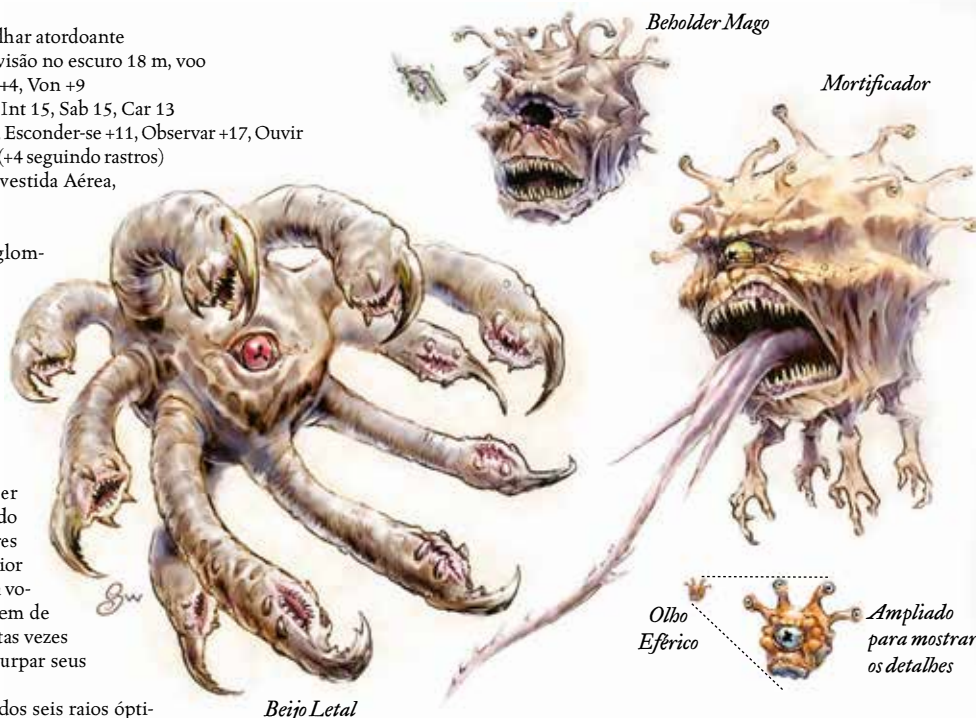
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +8

Habilidades: For 20, Des 14, Con 16, Int 9, Sab 9, Car 12

Perícias: Esconder-se +3, Ouvir +4, Furtividade +4, Procurar +6, Observar +10, Sobrevivência +2

Talentos: Prontidão, Fortitude Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (língua), Iniciativa Aprimorada, Furtivo

Terreno/Clima: Subterrâneo



Organização: Solitário, par ou esquadra (4)

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 15–30 DV (Grande); 31–42 (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Os mortificadores foram criados para caçar e destruir os beholder comuns. Qualquer monstro capaz de matar um beholder conseguirá aniquilar um grupo de aventureiros.

Os mortificadores se distinguem dos beholder legítimos devido ao tamanho (3 m de diâmetro, em comparação aos 2,10 m do beholder), sua aparência enlouquecida (dez tentáculos sem habilidades mágicas em convulsão constante), seus gritos, suas patas (quatro membros na parte inferior da orbe) e suas línguas horripilantes, capazes de se estender a 4,5 m do corpo para golpear as vítimas.

Diferente dos olhos nos tentáculos, que não possuem utilidade mágica, o olho central do mortificador emite um cone antimagia, idêntico aos membros legítimos da raça.

Os mortificadores foram criados por inimigos ancestrais dos beholder, utilizando os poderes dos olhos tirânicos contra a própria espécie. Os mortificadores obedeciam aos seus mestres originais por medo, mas não estão dispostos a se aliar com qualquer outra criatura. Eles são carnívoros insaciáveis. Os mortificadores raramente falam, mas entendem e siblam nos idiomas Comum, Subterrâneo e na linguagem original dos beholder.

Combate

Os mortificadores preferem golpear à distância com sua língua para mensurar a capacidade da vítima, e depois se aproximam para mordê-la. Caso sofram grandes quantidades de dano, desistirão do combate corporal e alçarão voo, golpeando os adversários com a língua de uma posição superior. Eles foram desenvolvidos para serem dispensáveis, e não têm um grande instinto de autopreservação.

Cone Antimagia (Sob): O olho central de um mortificador emite continuamente um cone antimagia de 45 m. Ele é idêntico à magia *campo antimagia* (Nível de Conjurador: 14^o). Todos os poderes e efeitos mágicos e sobrenaturais dentro do alcance do cone são anulados. Um mortificador nunca fecha seu olho central.

Língua (Ext): Os ataques com a língua do mortificador possuem os benefícios do talento Sucesso Decisivo Aprimorado. Isso indica que obtém um sucesso decisivo com um resultado 19–20 e causam o dano x3 (no lugar de x2).

Mortificar (Ext): Quando a língua de um mortificador atinge outro beholder que tenha olhos com habilidades mágicas, o alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 18) ou perderá acesso à habilidade

daquele olho durante 2d6 rodadas. Caso o resultado da jogada de duração (2d6) seja 12, a perda será definitiva. Há 50% de chance da língua atingir o olho central. Caso contrário, determine aleatoriamente qual dos olhos menores será atingido. Esta habilidade pode visar o mesmo olho mais de uma vez; nesse caso, a duração será cumulativa.

Visão 360°: Os beholder são extremamente alertas e cautelosos. Seus diversos olhos lhe concedem +4 de bônus racial nos testes de Observar, +8 de bônus racial nos testes de Procurar, e eles não podem ser flanqueados. Assim que o mortificador realizar sua primeira ação no combate, sua visão neutraliza todos os ataques furtivos.

Voo (Ext): O corpo de um mortificador flutua naturalmente. Essa levitação lhe permite *voar* (como a magia homônima), como uma ação livre, com deslocamento de 12 m. Esta habilidade também fornece os efeitos da magia *queda suave* com alcance pessoal.

Nos Reinos

Os mortificadores foram criados há muito tempo pelos phaerimm aprisionados sob o Deserto Anauroch. Eles não tinham muita utilidade para seus novos serviços, até que os phaerimm autodenominados o Triunvirato conquistaram a cidade beholder de Ooltul. Nos confrontos posteriores com os beholder e os magos beholder que resistiram aos seus poderes, o Triunvirato considerou apropriado recuperar os métodos de criação dos mortificadores, que estavam com os phaerimm aprisionados. Eles não se importaram em controlar todas essas abominações e os mortificadores se espalharam pelo Subterrâneo.

OLHO ESFÉRICO

Aberração (Diminuto)

Dados de Vida: 1d8–1 (3 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 1,5 m, voo 12 m (bom)

CA: 18 (+3 Des, +4 tamanho, +1 natural)

Ataque Base/Agarrar: +0/–14

Ataques: Toque à distância: raio óptico +7; Corpo a corpo: mordida –3

Dano: Mordida 1d3–2

Face/Alcance: 30 cm/0 m

Ataques Especiais: Raios ópticos

Qualidades Especiais: Imunidades, visão 360°, voo, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort –1, Ref +3, Von +2

Habilidades: For 6, Des 16, Con 9, Int 2, Sab 10, Car 10

Perícias: Esconder-se +19, Observar +6, Procurar +4, Ouvir +2

Talentos: Prontidão

Terreno/Clima: Subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, par ou bando (4)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 2–3 DV (Miúdo)

Ajuste de Nível: —

Os olhos esféricos são parentes dos temíveis beholder, mas têm 20 cm de diâmetro. Normalmente, eles vivem como animais selvagens, mas podem ser adotados como familiares por conjuradores malignos.

Assim como os beholder legítimos, os olhos esféricos possuem um grande olho central e tentáculos com olhos menores acima do corpo. Eles têm apenas 4 tentáculos e o olho central é usado somente para a visão. Mesmo assim, os olhos esféricos que vivem nas regiões selvagens são predadores temíveis no subterrâneo, em especial nas raras ocasiões em que vários se reúnem para caçarem como um bando.

Os olhos esféricos não podem ser domesticados ou treinados de qualquer maneira, a menos que sejam selecionados como familiares por conjuradores malignos.

Combate

Quando caçam no subterrâneo, os olhos esféricos utilizam seu de gelo. As espécies selvagens não costumam enfrentar criaturas muito maiores, exceto quando estão caçando em um bando, quando um deles tentará pasmar a vítima enquanto os demais atacam com os raios congelantes. Assim como os animais normais, os olhos esféricos fogem quando percebem que não são capazes de vencer.

Raios Ópticos (Sob): Diferente dos beholder legítimos, que são capazes de disparar todos os seus raios ópticos na mesma rodada, os olhos esféricos somente conseguem disparar um raio a cada rodada. Além disso, quando disparar um *raio de gelo* ou *pasmar*, não poderá disparar outro raio idêntico durante 2 rodadas.

Os efeitos dos raios ópticos são similares às magias homônimas conjuradas por um feiticeiro (o nível varia conforme o raio), mas obedecem às regras dos raios (consulte *Mirando uma Magia* no Capítulo 10 do *Livro do Jogador*).

Causar Medo: Similar a magia, alcance de 10,5 m. Vontade (CD 10) anula.

Pasmar: Similar a magia, alcance de 10,5 m. Vontade (CD 10) anula.

Mãos Mágicas: Similar a magia conjurada por um feiticeiro de 4º nível, mas o olho esférico é capaz de ativar o raio sem usar uma ação equivalente a movimento para deslocar um objeto livre com 2,5 kg ou menos, com deslocamento de 4,5 m por rodada. O raio tem alcance de 10,5 m.

Imunidades (Ext): Os olhos esféricos são imunes a efeitos de feitiço e encantamento.

Visão 360°: Os beholder são extremamente alertas e cautelosos. Seus diversos olhos lhe concedem +4 de bônus racial nos testes de Observar, +8 de bônus racial nos testes de Procurar, e eles não podem ser flanqueados. Assim que o olho esférico realizar sua primeira ação no combate, sua visão neutraliza todos os ataques furtivos.

Voo (Ext): O corpo de um olho esférico flutua naturalmente. Essa levitação lhe permite *voar* (como a magia homônima), como uma ação livre, com deslocamento de 12 m. Esta habilidade também fornece os efeitos da magia *queda suave* com alcance pessoal.

Sociedade dos Olhos Esféricos

Os olhos esféricos podem servir como familiares para magos e feiticeiros. Consulte o *Cenário de Campanha de FORGOTTEN REALMS* — Os Reinos Esquecidos para obter informações sobre o talento Familiar Aprimorado, que permite ao conjurador selecionar esta criatura como familiar.

A maior vantagem de obter um olho esférico como familiar é que o conjurador é capaz de converter permanentemente um dos raios ópticos da criatura em um raio arcano.

Raio Arcano (Sob): Um feiticeiro ou mago pode utilizar um olho esférico familiar como transmissor de uma magia de toque. O mestre conjura o efeito sobre a criatura e, na próxima ação do olho esférico, ele deve disparar seu raio arcano contra um alvo. Caso obtenha sucesso no ataque de toque à distância, a magia afetará a vítima normalmente, como se o mestre tivesse tocado o alvo. Se o olho esférico não disparar o raio arcano na rodada subsequente à conjuração, a magia será perdida.

Nos Reinos

Num exemplo incomum de invenção quase simultânea, diversos grupos malignos (incluindo o Triunvirato phaerimm que invadiu a cidade de Ooltul e os magos beholder que tentavam desesperadamente retomar sua capital) criaram uma raça mutante de beholder em miniatura. O plano era criar um serviço perfeito para complementar as habilidades do tirano da morte (um beholder morto-vivo, descrito no *Cenário de Campanha de FORGOTTEN REALMS* - Os Reinos Esquecidos). Os magos malignos, em especial alguns conjuradores humanos que se portavam em público como indivíduos perigosos, rapidamente adotaram essa criatura como familiares.

TIRANO DA MORTE

Morto-Vivo (Grande)

Dados de Vida: 11d12 (71 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: Voo 4,5 m (médio)

CA: 20 (–1 de tamanho, +11 natural)

Ataque Base/Agarrar: +5/+9

Ataques: Corpo a corpo: mordida +4

Dano: Mordida 2d4

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Raios Ópticos +4

Qualidades Especiais: Visão 360°, cone antimagia, queda suave, voo, somente ações parciais, +2 de resistência a Expulsão, imunidades de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +9

Habilidades: For 10, Des 10, Cons —, Int —, Sab 15, Car 17

Perícias: Procurar +4, Observar +6

Talentos: —

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 12–16 DV (Grande); 17–33 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

O tirano da morte é um beholder morto-vivo, muito semelhante aos zumbis, embora conserve algumas das habilidades mágicas inatas que possuía em vida.

Um tirano da morte tem a aparência de um beholder apodrecido e coberto de bolor. Chagas perturbadoras — sejam ferimentos ou apenas decomposição — expõem as entranhas do seu corpo; a criatura também perdeu alguns olhos ou eles estão recobertos por uma película branca. Em função da sua pós-vida semelhante ao estado dos zumbis, ele se desloca mais lentamente que os demais beholders e não consegue falar ou entender qualquer idioma.

Combate

Um tirano da morte é programado com instruções específicas no momento da sua criação. Elas geralmente são bem simples — por exemplo: "Ataque todos os humanos que entrarem nessa câmara, até que eles sejam destruídos ou fujam. Nunca abandone essa sala". Uma criatura desse tipo sem instruções simplesmente atacará todas as criaturas vivas que encontrar. Embora seja um morto-vivo sem mente, ele continua voando como se tivesse Inteligência e usando seus olhos da forma mais eficiente possível.

Visão 360° (Ext): Os olhos de um tirano da morte lhe concedem +4 de bônus racial em testes de Procurar e Observar; eles não podem ser flanqueados.

Cone Antimagia (Sob): A menos que tenha perdido seu olho central (consulte a seguir), um tirano da morte emite continuamente um cone antimagia de 45 metros diante da sua face. Ele é idêntico à magia *campo antimagia* conjurada por um feiticeiro de 13º nível. Todos os poderes e efeitos mágicos ou sobrenaturais dentro do alcance do cone são anulados — até mesmo os próprios raios ópticos da criatura. Uma vez por rodada, durante seu turno, o tirano precisa decidir qual a direção do cone e se ele estará ativo ou não (é possível desativá-lo fechando seu olho central). Lembre-se que um tirano da morte somente poderá morder as criaturas que estiverem diretamente diante dele.

Raios Ópticos (Sob): Em vida, um beholder tinha dez pequenos olhos em tentáculos acima do seu corpo, cada um com um poder sobrenatural distinto, além de um grande olho central. Geralmente, um beholder morto-vivo terá perdido 1d4+1 desses olhos, selecionados aleatoriamente.

Cada um dos olhos menores remanescentes é capaz de disparar um raio mágico por rodada, mesmo quando o tirano estiver em combate corporal ou utilizando seu deslocamento máximo. Ela pode facilmente mirar todos os seus olhos para cima, mas seu próprio corpo tende a atrapalhar quando ela tenta apontá-los em outras direções. Durante a mesma rodada, o tirano conseguirá direcionar apenas três raios ópticos sobre os alvos que estejam no mesmo arco (posterior, dianteiro, esquerdo, direito ou inferior), exceto o superior. Os demais olhos precisam ser direcionados para outros arcos ou ficarão inativos. Uma vez por rodada, o tirano da morte é capaz de girar e rodopiar seu corpo para mudar as direções e os arcos atingidos por seus olhos.

Cada um dos olhos gera um efeito similar a uma magia conjurada por um feiticeiro de 13º nível, mas obedece às regras para raios (consulte *Mirando uma Magia*, pág. 148 do *Livro do Jogador*). Todos os raios possuem um alcance de 45 m e CD 18 para os testes de resistência.

Enfeitiçar Monstros: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetado conforme a magia homônima.

Tirano da Morte



Enfeitiçar Pessoas: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetado conforme a magia homônima.

Desintegrar: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou será afetado conforme a magia homônima.

Medo: Semelhante a magia homônima, mas afeta somente uma criatura. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para anular o efeito.

Dedo da Morte: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetado conforme a magia homônima. Caso obtenha sucesso, ele ainda sofrerá 3d6+13 pontos de dano.

Carne em Pedra: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou será afetado conforme a magia homônima.

Infligir Ferimentos Moderados: Idêntico a magia; causa 2d8+10 pontos de dano ou metade caso o alvo obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude.

Lentidão: Semelhante a magia, mas afeta somente uma criatura. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para anular o efeito.

Sono: Semelhante a magia, mas afeta somente uma criatura, não importa sua quantidade de Dados de Vida. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para anular o efeito.

Telecinésia: O beholder é capaz de mover objetos ou criaturas que pesem até 165 quilos. É possível resistir ao efeito com um teste de resistência de Vontade bem-sucedido.

Voo: O corpo do tirano da morte conserva sua flutuação natural, permitindo-lhe voar de modo similar à magia, como uma ação livre, e deslocamento de 4,5 metros.

Somente Ações Parciais (Ext): Os tiranos da morte são lentos e têm péssimos reflexos, logo somente podem executar ações parciais. Desta maneira, eles podem se mover ou atacar, mas apenas conseguirão fazer ambos durante uma investida (uma investida parcial).

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço (consulte a pág. 6 do *Livro dos Monstros*).

BEHOLDER MAGO (CLASSE DE PRESTÍGIO)

Os beholder que perderam ou arrancaram seu olho antimagia central podem adquirir níveis na classe de prestígio beholder mago.

Em teoria, um beholder normal seria capaz de se tornar um mago ou feiticeiro. Na prática, as dificuldades para manipular componentes materiais, a função antimagia do olho central da raça, e a exigência que um beholder mago ou feiticeiro substitua seus raios ópticos pela conjuração de magias impede que a maioria dos beholder aprenda as magias das classes padrão. Por outro lado, os indivíduos que desejam conjurar magias aprendem as técnicas seguindo suas próprias tradições únicas. A possibilidade de descartar os poderes ópticos afasta a grande maioria dos membros da raça de seguir esta antiga tradição arcaica.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um beholder mago, a criatura deve preencher todos os seguintes critérios:

O BEHOLDER MAGO

Nível	Bônus Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por Dia									
						0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+3		6	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+4		6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+4	Familiar	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+5		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
5º	+2	+2	+2	+5		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+6		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
7º	+3	+3	+3	+6		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
8º	+4	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
9º	+4	+4	+4	+7		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
10º	+5	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

Fort = Fortitude Refl = Reflexos Vont = Vontade

Raça: Beholder

Especial: Perder ou arrancar o olho central antimagia.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um beholder mago (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Avaliação (Int), Concentração (Con), Decifrar Escrita (Int), Conhecimento (qualquer um) (Int), Falar Idioma (n/a), Espionar (Int), Identificar Magia (Int) e Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Preparação de Magias

O beholder mago prepara magias como um mago.

Conjuração

Sempre que o beholder mago adquire a capacidade de conjurar magias de um novo nível, ele deve sacrificar a habilidade similar a magia de um dos seus raios ópticos. A partir de então, aquele tentáculo será usado para conjurar as magias do nível recém-adquirido, e será chamado de raio arcano. Por exemplo, um beholder mago de 3º nível é capaz de conjurar magias de nível 0, 1º, 2º e 3º níveis, portanto deve sacrificar 4 raios ópticos e convertê-los em raios arcanos.

A cada rodada em que o beholder mago puder conjurar magias e/ou disparar seus raios ópticos, ele será capaz de lançar uma magia com cada um de seus raios arcanos. Dessa forma, um beholder mago consegue conjurar mais de uma magia por rodada, mas cada magia deve pertencer a um nível diferente e ser disparada de um tentáculo distinto. A limitação comum da área de efeito dos raios do beholder — somente três raios em um único arco (dianteiro, traseiro, esquerdo, direito e inferior), exceto o superior — ainda se aplica.

Componentes Materiais

Os beholder magos não precisam de componentes materiais para conjurar suas magias. O olho central destruído serve como um foco arcano para todos os efeitos do beholder mago. Os componentes gestuais são fornecidos pelos tentáculos da criatura. Os componentes verbais de todos os efeitos são um cântico especial de conjuração da raça. Essas canções exigem concentração; um beholder mago que estiver conjurando magias não poderá falar ou utilizar sua boca para realizar qualquer outra ação.

Uma nuvem de fumaça escura move-se contra o vento, mudando de forma conforme se aproxima. Subitamente, a névoa explode numa criatura demoníaca composta de fuligem e vento, com grandes asas de morcego, garras e uma boca ameaçadora.



Os belker são criaturas do Plano Elemental do Ar. São compostos principalmente de fumaça. Embora sejam indubitavelmente malignos, são muito reclusos e geralmente não se interessam pelos assuntos alheios.

A forma alada de um belker torna sua aparência distintamente demoníaca. Entretanto, devido à sua natureza semigasosa, a criatura muda de forma cada vez que é atingida por uma rajada de vento. Ela tem cerca de 2 m de comprimento e pesa 4 kg.

Os belker falam o idioma Auran.

COMBATE

Na maioria das vezes, o belker luta usando suas garras e asas terríveis e sua dolorosa mordida.

Garras de Fumaça (Ext): Quando estiver na forma gasosa (veja a seguir), um belker consegue engolfar seus oponentes, lançando-se sobre eles e preenchendo o ar ao seu redor com fumaça; é possível envolver uma criatura de tamanho Médio ou inferior sem provocar ataques de oportunidade. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou inalará parte da criatura. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição. A fumaça dentro da vítima se solidifica na forma de uma garra, que rasgará os órgãos internos, infligindo 3d4 pontos de dano por rodada. A criatura afetada pode realizar outro teste de resistência de Fortitude a cada rodada subsequente para expelir esta ameaça gasosa.

Forma Gasosa (Sob): Os belker passam a maior parte do tempo num estado semissólido, mas são capazes de assumir a forma de fumaça quando quiserem. É possível alterar sua forma uma vez por rodada como uma ação livre, mas o belker somente permanecerá assim durante 20 rodadas por dia, no máximo. Um belker na forma gasosa adquire voo 15 m (perfeito). Esta habilidade é idêntica à magia forma gasosa (Nível do Conjurador: 7º).

Perícias: Os belker recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.

BESTAS DE MALAR

As bestas de Malar são criaturas sagradas da divindade da caçada selvagem e conseguem alternar entre três formas bestiais para caçar, eliminar e perseguir suas presas. Diferente de um animal natural, o único objetivo de uma besta de Malar é caçar e matar sua vítima. Quando perece, a besta se reúne com sua divindade no seu lar selvagem, onde será recompensada e reencarnada caso tenha sido uma excelente caçadora.

As três formas das bestas de Malar apresentam uma pelagem negra e espessa, manchada em vermelho nas patas, ombros e focinho. Essas manchas são similares ao sangue espalhado de uma vítima.

A besta prefere localizar sua presa na forma de uma pantera lustrosa, com olhos vermelhos e orelhas pontiagudas. Essa pantera tem os sentidos aguçados, um deslocamento excepcional e uma fabulosa capacidade de combate, suficiente para eliminar a maioria dos oponentes. Ela tem 4,5 m de comprimento e pesa entre 62 kg e 75 kg.

A forma de garra assassina, usada para combates mais perigosos, tem o corpo mais largo, pesado e musculoso, lembrando um carcajú prestes a saltar, com uma bocarra imensa e antinatural e quatro patas repletas de garras curvadas como uma cimitarra. As garras traseiras e o "ganchos" ósseos nos cotovelos dianteiros lhe permitem escalar facilmente árvores e rochas, embora a besta tenha mais de 250 kg.

A forma de morcego é capaz de voar com dificuldade, mas consegue localizar e perseguir as presas que não pôde capturar em terra. As bestas de Malar não possuem o sentido de sonar dos morcegos verdadeiros e o firmamento não é seu ambiente natural, portanto elas sempre assumem uma forma mais capacitada para o combate contra vítimas no solo.

COMBATE

Na forma de pantera caçadora, a criatura costuma esgotar sua presa ou saltar sobre os defensores mais fortes para eliminar os conjuradores primeiro.

Rasgar (Ext): Uma pantera caçadora que imobilizar uma vítima é capaz de desferir dois ataques de rasgar (corpo a corpo: +8) com as patas traseiras, infligindo 1d4+1 pontos de dano com cada ataque. Se a criatura saltar sobre um oponente, também poderá usar esta habilidade.

BELKER

Elemental (Grande — Ar, Planar)

Dados de Vida: 7d8+7 (38 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (perfeito)

Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +5 Des, +8 natural), toque 14, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +5/+11

Ataque: Corpo a corpo: asa +9 (dano: 1d6+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 asas +9 (dano: 1d6+2), mordida +4 (dano: 1d4+1) e 2 garras (dano: 1d3+1)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Garras de fumaça

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de elemental, forma gasosa

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +10, Von +2

Habilidades: For 14, Des 21, Con 13, Int 6, Sab 11, Caril

Perícias: Furtividade +9, Observar +7, Ouvir +7

Talentos: Acuidade com Arma, Ataques Múltiplos, Prontidão

Ambiente: Plano Elemental do Ar

Organização: Solitário, par ou revoada (3–4)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

	Pantera Caçadora Besta Mágica (Metamorfo) (Médio)	Garra Assassina Besta Mágica (Metamorfo) (Médio)	Morcego Besta Mágica (Metamorfo) (Médio)
Dados de Vida:	9d10+45 (94 PV)	9d10+45 (94 PV)	9d10+45 (94 PV)
Iniciativa:	+10 (+6 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	18 m	6 m, escalar 6 m	3 m, voo 9 m (desajeitado)
CA:	21 (+6 Des, +5 natural)	23 (+2 Des, +11 natural)	17 (+2 Des, +5 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+9/+11	+9/+19	+9/+12
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +15 (Dano: 1d4+2) e mordida +13 (Dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: mordida +19 (Dano: 2d6+10, dec. 19–20) e 4 garras +17 (Dano: 1d6+5, dec. 19–20)	Corpo a corpo: mordida +13 (Dano: 1d6+4, dec. 19–20).
Dano:	Garra 1d4+2, mordida 1d6+1	Mordida 2d6+10, garra 1d6+5	Mordida 1d6+4
Face/Alcance:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Bote, agarrar aprimorado, rasgar	Agarrar aprimorado	—
Qualidades Especiais:	Metamorfose, Redução de Dano 10/magia e prata, regeneração 6, imunidade a medo, faro, visão no escuro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra	Metamorfose, Redução de Dano 10/magia e prata, regeneração 6, imunidade a medo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra	Metamorfose, Redução de Dano 10/magia e prata, regeneração 6, imunidade a medo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +12, Von +5	Fort +11, Ref +8, Von +5	Fort +11, Ref +8, Von +5
Habilidades:	For 15, Des 22, Con 20, Int 10, Sab 15, Car 17	For 30, Des 14, Con 20, Int 10, Sab 15, Car 17	For 17, Des 15, Con 20, Int 10, Sab 15, Car 17
Perícias:	Equilíbrio +18, Escalar +5, Natação +5, Esconder-se +17*, Furtividade +17, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +25, Sobrevivência +5	Escalar +21, Esconder-se +5, Furtividade +5, Natação +13, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +7, Sobrevivência +5	Escalar +6, Esconder-se +5, Furtividade +5, Natação +6, Observar +6, Ouvir +6, Saltar –6, Sobrevivência +0
Talentos:	Acuidade com Arma (garras), Acuidade com Arma ^B (mordida), Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear ^B , Reflexos de Combate	Ataque Poderoso ^B , Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (garras) ^B	Prontidão, Reflexos de Combate, Investida Aérea ^B , Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida) ^B
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer	Terrestre/Qualquer	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário, casal ou matilha (3–6)	Solitário, casal ou matilha (3–6)	Solitário, casal ou bando (3–6)
Nível de Desafio:	11	11	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

A estratégia predileta da garra assassina é imobilizar um oponente com sua mordida e utilizar as quatro patas para sustentar a manobra Agarrar contra a vítima aprisionada.

A forma de morcego da besta é uma combatente relativamente limitada, mas isso não impede que a criatura ataque vítimas aladas ou voadoras.

Metamorfose (Sob): Alternar entre qualquer uma das três formas exige uma ação de rodada completa; a metamorfose termina no início do turno subsequente à ativação. Sempre que utiliza esta habilidade, a besta de Malar recupera pontos de vida equivalentes a um dia de descanso normal (8 PV). Isso permite recuperar pontos de dano letal que não seriam afetados pela regeneração. Com frequência, as bestas de Malar não se aproveitam desta habilidade, visto que lutam até a morte em vez de recuar para se recuperar e atacar novamente.

Regeneração (Ext): Uma besta de Malar recupera 6 pontos de vida por rodada. As magias divinas e armas abençoadas causam dano normal contra as bestas.

Bote (Ext): Apenas pantera caçadora; caso a besta de Malar salte sobre um adversário durante a primeira rodada de combate, poderá realizar um ataque total, mesmo que tenha usado sua ação de movimento na mesma rodada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Apenas garra assassina; para utilizar esta habilidade, a besta de Malar deve atingir o oponente com a mordida.

Perícias: Em todas as formas, a besta recebe +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Na forma de pantera, a besta recebe +8 de bônus nos testes de Esconder-se, Saltar e Furtividade e +12 nos testes de Equilíbrio. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus em Esconder-se aumenta para +12.

Talentos: Na forma de pantera, a besta adquire Acuidade com Arma (garras e mordida), Ataques Múltiplos e Rastrear como talentos adicionais. Na forma de garra assassina, os talentos adicionais são Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso e Sucesso Decisivo Aprimorado (garras). Na forma de morcego, os talentos adicionais são Foco em Arma (mordida), Investida Aérea e Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida).

NOS REINOS

Malar é a divindade das caçadas brutais e da destruição bestial. Evitado nas regiões civilizadas, como Cormyr e os Vales, ele é popular no Norte, entre os bárbaros rangers malignos e alguns druidas. O Povo do Sangue Negro, um culto de licantropos que venera Malar, marca um ritual para o Encontro dos Escudos, o festival do dia de interligação do calendário de Faerûn que ocorre a cada quatro anos, onde caçam um unicórnio usando bestas de Malar como animais de estimação. Em períodos diferentes, o culto utiliza as bestas para caçar aventureiros.

BESTAS DE XVIM

Conforme o poder e a influência de Iyachtu Xvim, o filho de Bane, crescia nos Reinos, as manifestações da tirania e do ódio da divindade se tornaram comuns. Xvim era um deus implacável e odioso, que se deleitava em imbuir



sua essência em animais e monstros carnívoros e malignos. Quando ele enviava um minúsculo fragmento de sua vontade para estas criaturas, elas sofriam uma transformação, adquirindo novos poderes através do toque profano do semideus. A besta aumentava de tamanho, se tomando um espécime impressionante da sua raça. Seus olhos brilhavam com uma luminosidade esmeralda e qualquer ataque de energia produzido pelo monstro (fogo, eletricidade, etc.) também emanava este brilho. As bestas de Xvim são (ou eram) invariavelmente mal-humoradas e violentas.

COMO CRIAR UMA BESTA DE XVIM

"Besta de Xvim" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea, exceto humanoides (daqui por diante denominada "criatura-base"). A divindade preferia animais como morcegos, cães e gatos pretos, falcões e corujas, e monstros diversos, como beholder, dragões azuis ou verdes, cães infernais, cocatrizes, diabretes, nagas negras e mortos-vivos.

Dados de Vida: A criatura-base adquire um DV adicional, idêntico ao Dado de Vida do seu tipo.

Deslocamento: Idêntico à criatura-base.

Ataques: Idênticos à criatura-base, alterado conforme o Dado de Vida adicional.

Dano: O dano dos ataques naturais da criatura aumenta para uma categoria superior, conforme indicado a seguir.

Dano Anterior	Novo Dano
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ou 1d10	2d6
1d12	2d8

Ataques Especiais: A criatura-base conserva seus ataques especiais, mas o dano das habilidades aumenta conforme a tabela acima, na mesma proporção dos ataques naturais.

As bestas de Xvim adquirem os seguintes ataques especiais:

Presença Aterradora (Ext): As bestas de Xvim emitem sons elevados (rugidos, gemidos, guinchos ou qualquer som adequado à criatura) que aterrorizam os oponentes mais fracos. As criaturas que tenham menos DV do que a besta num raio de 9 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV da besta de Xvim + modificador de Carisma), ou ficarão assustadas durante 5d6 rodadas. Quando a criatura ativa esta habilidade, seus olhos emitem um brilho esverdeado.

Devorar (Sob): Quando uma besta de Xvim elimina um oponente humanoide, pode devorar o cadáver, sorvendo a carne e a força vital da vítima, usando uma ação de rodada completa. Isso destruirá completamente o corpo da vítima e impedirá qualquer tipo de reencarnação ou ressurreição que exija partes do cadáver. Há 50% de chance de que as magias *desejo*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira* ainda consigam restaurar a vida de uma vítima devorada. Faça apenas um teste para cada criatura destruída. Se o resultado indicar uma falha, ela não poderá ser ressuscitada por qualquer magia mortal.

Uma besta de Xvim aumenta seus Dados de Vida consumindo cadáveres desta forma. Para cada 8 DV ou níveis de classe que os corpos devorados tiverem, ele adquire 1 Dado de Vida. A criatura precisa devorar a vítima em (no máximo) um dia para cada DV que o cadáver possuía; depois desse período, a força vital da alma ficará inacessível.

Destruir o Bem: Uma vez por dia, uma besta de Xvim pode executar um ataque regular e infligir dano adicional equivalente à sua quantidade de DV (máximo +20) contra um inimigo Bom.

Qualidades Especiais: A besta de Xvim conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as seguintes.

- Imunidade ao medo

- Imunidade a venenos
- Redução de Dano: Para criaturas-base com 4–7 DV a Redução de Dano será 5/ prata ou magia; para criaturas-base entre 8–11 DV, a RD será 10/ prata; para criaturas com mais de 12 DV, a RD será 10/ prata e magia.
- Visão no escuro com alcance de 18 m

Se a criatura-base já possui alguma destas qualidades especiais, utilize o valor acima ou a habilidade natural da criatura, o que for maior.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base, alterados conforme o Dado de Vida adicional.

Habilidades: Inteligência mínima 3 e Carisma +4.

Perícias: Idênticas à criatura-base, alterado conforme o Dado de Vida adicional.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Idênticos à criatura-base.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: Idêntico à criatura-base.

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: —

NOS REINOS

Quando era um Escolhido de Xvim (e atualmente como Escolhido de Bane), Fzoul Chembryl podia transformar qualquer animal ou monstro em uma besta de Xvim através do toque. Dizem que os sumos-sacerdotes (clérigos de 9º nível ou superior) dessas igrejas tinham a mesma habilidade. Como as bestas obedeciam aos desígnios de uma divindade maligna e odiosa, podiam surgir em qualquer lugar, com frequência sem nenhum alerta. No Ano da Harpa Emudecida (1371 CV), Carina Tchazzam, herdeira da nobre família Tchazzam de Águas Profundas, foi assassinada pelo seu próprio gato de estimação. Os olhos do animal, segundo testemunhas, emitiam um brilho esmeralda durante o ataque. O novo herdeiro, seu irmão mais novo Tarlon, proibiu a presença de qualquer felino nas propriedades da família.

EXEMPLO DE BESTA DE XVIM

A seguir, apresentamos um exemplo de uma besta de Xvim, que utiliza um cão infernal como criatura-base.

Cão Infernal de Xvim

Extra-Planar (Médio — Mal, Fogo, Leal)

Dados de Vida: 5d8+5 (27 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12 m

CA: 16 (+1 Des, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +5/+6 (neste exemplo)

Ataques: corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d6+1 mais 1d6 por fogo)

Dano: Mordida 1d8+1

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, presença aterradora (CD 12), devorar, destruir o bem (+5)

Qualidades Especiais: Fogo, subtipo (fogo), imune a veneno e medo, Redução de Dano 5/ prata ou magia, mordida flamejante

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +4

Habilidades: For 13, Des 13, Con 13, Int 6, Sab 10, Car 10

Perícias: Esconder-se +14, Saltar +13, Ouvir +8, Furtividade +14, Observar +8, Sobrevivência +8*

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Rastrear^R, Corrida

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: —

Ajuste de Nível: +4 (somente parceiro)

Sopro (Sob): Cone de fogo esmeralda de 9 m; 1d8+1 pontos de dano, Reflexos (CD 15) para reduzir o dano a metade.

Perícias: O cão infernal de Xvim recebe +5 de bônus nos testes de Esconder-se e Furtividade.

"Ele recebe +8 de bônus racial em Observar e Sobrevivência para seguir rastros através do olfato."



Subtipo (Fogo) (Ext): Imunidade ao fogo, sofre o dobro do dano causado por frio, exceto quando obtiver sucesso no teste de resistência.

BISAN

Fada (Espírito) Média

Dados de Vida: 10d6 (35 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 metros

CA: 20 (+2 Des, +8 natural)

Ataques: Toque +7 corpo a corpo

Dano: Toque 1 d10

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Simbiose, RM 5/ferro frio

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +9, Vontade +9

Habilidades: For 11, Des 14, Cons 10, Int 13, Sab 15, Car 16

Perícias: Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (espíritos) +14, Esconder-se +15, Furtividade +15, Observar +17, Ouvir +17, Sobrevivência +15

Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Terreno/Clima: Floresta temperada e quente

Organização: Solitária

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 11–30 DV (Médio)

Uma mulher bonita, forte como uma árvore, volátil como cânfora e agressiva — e perigosa — como uma vespa: assim os contos descrevem a bisan.

As bisans são espíritos da natureza similares a dríades ou bajangs, no fato de sua força vital estar vinculada a uma árvore. São mais comumente ligadas à árvores que são valorizadas por sua seiva, goma, óleo ou madeira — primariamente cânfora, algumas vezes teca. Na sua forma natural, as bisans se parecem com mulheres humanas, com cabelos longos e lisos (marrom escuro, negro ou branco) e suaves olhos verdes. Elas normalmente usam robes de seda azul ou verde claro. Sua idade aparente depende da idade da árvore onde sua força vital está vinculada, mas não possui nenhuma alusão às suas habilidades. Elas tendem a refletir a aparência da sua árvore de outras formas também, como usar flores da sua árvore no seu cabelo ou na cor da sua pele. Entretanto as bisans são raramente encontradas na sua forma natural, preferindo usar sua habilidade de *metamorfosear-se* e assumir a forma de um inseto normal ou gigante, frequentemente uma vespa.

As bisans falam o Idioma Espiritual.

COMBATE

Altamente inteligente e esperta, uma bisan pode ser uma inimiga formidável quando enfurecida, particularmente se alguém ameaçar sua árvore pessoal. No geral, porém, esses espíritos tentam evitar combate e preferem usar suas magias para causar dano e aflição. Se forçada a lutar, uma bisan normalmente foge à primeira oportunidade, a não ser que esteja defendendo sua árvore.

Habilidades Similares a Magias: Sem limite — *dar vida à madeira**, *maldição menor*, *bênção*, *acalmar emoções*, *castigo**, *defesa contra elementais**, *passo etéreo* (em si mesmo mais 25 kg de objetos), *imobilizar monstros*, *invisibilidade*, *madeira-ferro*, *ampliar plantas*, *metamorfosear-se*, *moldar madeira*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (teste de resistência CD 13 + nível da magia).

Simbiose (Sob): A força vital de uma bisan é vinculada a uma árvore na floresta onde ela mora. Se a árvore for destruída (cortada, queimada ou apodrecida com magia), a bisan morre imediatamente.

BOCARRA

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 7d8+7 (38 PV)

Iniciativa: +4 (Des)

Deslocamento: 12 m

CA: 18 (+4 Des, -1 tamanho, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +5/+14

Ataques: Corpo a corpo: 4 pancadas +9, mordida +4

Dano: Pancada 1d4+5, mordida 2d6+2

Face/Alcance: 3 m/3 m (4,5 m com a pancada)

Qualidades Especiais: Desviar flechas, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +5

Habilidades: For 20, Des 19, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 7

Perícias: Escalar +6, Esconder-se +1, Ouvir +4, Procurar +1, Observar +4, Sobrevivência +2

Talentos: Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva

Terreno/Clima: Florestas, colinas, montanhas e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, dupla ou punhado (3–5)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 8–14 DV (Grande); 15–21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Uma bocarra é um pelotão de combate frenético reunido em uma única criatura. Elas são um lembrete direto do valor de possuir um mago poderoso como aliado, alguém capaz de eliminar a criatura antes do grupo estar ao alcance de uma espada.

As bocarras têm seis membros cobertos com uma pelagem azul, que sustentam uma cabeça similar ao cruzamento de um gorila com presas e uma máscara de horror, que, por sua vez, tem 1,20 m de diâmetro. Mais de dois terços do crânio ostentam a boca repleta de dentes e os olhos desconfiados da criatura. O monstro não apresenta outras partes corporais. Ela mantém dois ou três membros no solo constantemente, para sustentar a cabeça e fornecer estabilidade. Cada “braço” é muito flexível e tem alcance de 4,5 m. A criatura raramente se ergue acima de 4,5 m de altura, a menos que esteja evitando um golpe ou obstáculo. Seu movimento natural conserva o corpo numa altura entre 1,5 m e 2,1 m do solo.

As bocarras falam o idioma Comum e um Halfling rudimentar, com sotaques que só podem ser descritos como obscenos.

COMBATE

As bocarras tentam permanecer afastadas do alcance corporal de suas vítimas e golpeá-las com as “mãos”. Se um adversário investe contra o monstro, invadindo ou percorrendo mais de 1,5 m da sua área ameaçada, a bocarra pode realizar um ataque de oportunidade — ou vários, se diversos oponentes entrarem ou atravessarem a área ameaçada, devido ao talento Reflexos de Combate.

Desviar Flechas (Ext): O movimento incessante dos membros da bocarra e o deslocamento da cabeça em decorrência desses movimentos impede que ela seja facilmente atingida por armas de disparo, como flechas e virotes. Essas armas (mas não os raios e outros projéteis excepcionais) sofrem 20% de chance de falha quando visam a bocarra.

NOS REINOS

Se os halflings dos Reinos tivessem um predador natural, ele seria as bocarras. Bem ao sul dos Vales, as bocarras assolam as fronteiras da nação halfling de Luiren. Conforme os hin se espalharam em direção ao norte do continente, essas criaturas os seguiram. No jargão coloquial dos aventureiros halflings, quando alguém é “abocanhado” significa que encontrou seu fim.



BODAK

Morto-Vivo (Médio — Planar)
Dados de Vida: 9d12 (58 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +4/+5
Ataque: Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d8+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d8+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Olhar mortífero
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade, resistência a ácido 10 e fogo 10, características de morto-vivo, vulnerabilidade à luz solar
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +7
Habilidades: For 13, Des 15, Con —, Int 6, Sab 12, Car 12
Perícias: Furtividade +10, Observar +11, Ouvir +11
Talentos: Esquiva, Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 10–13 DV (Médio); 14–27 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —



Bodak

Esta criatura é um humanoide acinzentado, completamente desprovido de pelos, com uma cabeça alongada semelhante a um crânio, sem nariz e com olhos brancos e vazios.

Os bodak são os restos mortais reanimados de humanoides destruídos pelo toque do mal absoluto.

Um bodak conserva vislumbres de sua vida passada e pode falar o idioma Comum (ou qualquer outra linguagem humanoide).

COMBATE

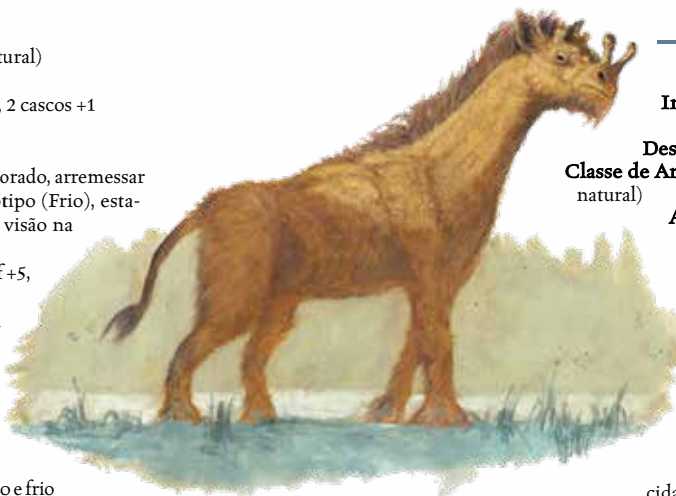
Os bodak preferem se aproximar de suas vítimas lentamente, permitindo que seu olhar as afete primeiro.

Olhar Mortífero (Sob): Morte, alcance de 9 m, Fortitude (CD 15) anula. Os humanoides mortos por esta habilidade se transformarão em um bodak após 24 horas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Ext): Os bodak abominam a luz do sol, pois o menor contato queima sua carne impura. A cada rodada de exposição direta aos raios do sol, a criatura sofrerá 1 ponto de dano.

BRANTA

Besta Mágica (Grande — Frio)
Dados de Vida: 3d10+9 (25 PV)
Iniciativa: +2 (Des)
Deslocamento: 15 m
CA: 14 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural)
Ataque Base/Agarrar: +3/+11
Ataques: Corpo a corpo: Chifre +6, 2 cascos +1
Dano: Chifre 1d8+4, casco 1d4+2
Face/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, arremessar
Qualidades Especiais: Faro, subtipo (Frio), estabilidade, visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Equilíbrio +3 (+7 na neve/gelo), Saltar +14, Ouvir +4, Observar +4, Natação +5
Talentos: Prontidão, Tolerância
Terreno/Clima: Floresta, colinas, montanhas e planícies/Temperado e frio
Organização: Solitário, par ou grei (3–8)



Branta

Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Os brantas são herbívoros velozes caçados por muitas criaturas do Norte. Resistentes e de andar seguro, eles disparam a correr quando sentem o perigo.

Os brantas possuem pescoços longos para apanharem seu alimento dos ramos mais altos dos pinheiros. São parecidos com cavalos, exceto por suas pernas grossas e poderosas, que terminam em pés semelhantes a clavas. Grossas camadas de pele ao redor dos cascos aumentam sua tração para caminhar no gelo ou distribuem melhor seu peso para atravessar bancos de neve profundos. O topo de seu crânio possui uma crista óssea que termina em dois chifres paralelos no focinho. Seu pescoço e ombros são recobertos com músculos poderosos. Estas criaturas são fortes o bastante para arrancar e derrubar pequenas árvores e também para perfurar e arremessar criaturas.

Ninguém já conseguiu domesticar os brantas, mas tantos os ores quanto os dragões já aprisionaram manadas desses animais bloqueando vales nas montanhas para aprisioná-los. A carne de um branta é nutritiva, firme e de cor clara. São encontrados perambulando por toda a parte, exceto nas regiões mais rochosas ou as florestas mais densas, e preferem se alimentar da vegetação alta, onde suas cabeças eretas conseguem vigiar seus arredores.

COMBATE

A qualquer sinal de perigo iminente, os brantas saem correndo, mas se não percebem nenhuma rota de fuga óbvia, eles derrapam, dão meia-volta e abaixam suas cabeças para investir contra o inimigo.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o branta precisa atingir um oponente com seus chifres. Caso prenda a criatura, poderá tentar arremessá-la.

Arremessar (Ext): Os brantas sacodem violentamente qualquer criatura apanhada em seus chifres e as arremessam numa direção aleatória. Resolva a manobra de arremesso como se fosse um encontrão, exceto por não estar sujeito a um ataque de oportunidade, já que o branta já imobilizou seu inimigo quando tentar arremessá-lo. O branta não precisa se mover com o oponente para arremessá-lo a mais de 1,7 m. Caso a vítima arremessada vença o teste de Força contra o branta, ele permanece em seu quadrado atual sem efeitos nocivos e não estará mais imobilizado. As vítimas arremessadas sofrem o impacto da queda, como se tivessem caído de uma altura igual à distância do arremesso.

Subtipo (Frio): Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se tiver direito a um teste de resistência para reduzir o dano à metade. Neste caso, sofre metade do dano em caso de sucesso e o dobro do dano num fracasso.

Estabilidade (Ext): Os brantas recebem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio ao caminharem sobre o gelo ou a neve. Eles ignoram todas as penalidades de movimento associadas à neve depositada no solo.

BRAQUIÚRO

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 38d10+684 (893 PV)
Iniciativa: +18 (+14 Des, +4 Iniciativa Superior)
Deslocamento: 24 m
Classe de Armadura: 40 (+14 Des, –1 tamanho, +17 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +48, mordida +46
Dano: Garra 2d6+10, dec. 19–20, mordida 3d6+5, dec. 19–20
Face/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Uivo aterrador, selvageria 15d6+25
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 72 m, RD 10/épico, visão no escuro 18 m, cura acelerada 10, visão na penumbra, RM 32, fardo, resistência a ácido, frio, eletricidade, fogo e sônica 20
Testes de Resistência: Fort +41, Ref +37, Von +25

Habilidades: For 30, Des 38, Con 47, Int 18, Sab 32, Car 19
Perícias: Esconder-se +20, Furtividade +34, Observar +35, Ouvir +33
Talentos: Ataques Múltiplos, Encontrar Aprimorado, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Grande Fortitude, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Vontade de Ferro
Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante (x2)
Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário, par ou matilha (5–10)
Nível de Desafio: 23
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Neutro
Progressão: 39–48 DV (Grande); 49–58 DV (Enorme); 59–66 DV (Imenso); 67–135 DV (Colossal)

Os braquiúros são a espécie atávica de onde se desenvolveram todos os lobos e canídeos menores. O próprio Lobo Fenris da mitologia descende diretamente de espécimes de braquiúros.

Os braquiúros se parecem com lobos extraordinariamente grandes, com juba branca eriçada e pelagem castanha-avermelhada. Seus dentes e garras parecem grandes demais, mesmo para seu tamanho descomunal, mas não são desajeitadas. O uivo de um braquiúro pode assustar até os aventureiros mais experientes.

Os braquiúros vagam por savanas antigas, perdidas no tempo, áreas selvagens de outros planos, ou solitários em meio a seus parentes menores em mundos onde sua presença não é importante. Os caçadores esotéricos valorizam bastante a pele dos braquiúros, mas frequentemente esses caçadores se transformam em caça.

Os braquiúros sabem falar o idioma Comum e podem se comunicar com todos os lobos.

COMBATE

Os braquiúros são extremamente diretos quando caçam. Eles emitem seu uivo aterrador para separar os oponentes, em seguida escolhem uma vítima em fuga ou um indivíduo deixado para trás. A tática preferida dos braquiúros envolve utilizar a Imobilização Aprimorada em um inimigo e logo depois atacá-lo com selvageria enquanto estiver imobilizado. Os braquiúros que lutam como uma matilha são especialmente perigosos quando estão adjacentes a inimigos imobilizados.

Uivo Aterrador (Sob): Como uma ação padrão, um braquiúro pode emitir um uivo numa emanção de 18 m que afeta os oponentes com menos Dados de Vida ou níveis que a criatura. Os alvos afetados devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 33) para não ficarem abalados. Um sucesso indica que o alvo ficará imune ao uivo aterrador daquele indivíduo durante um dia inteiro.

Selvageria (Ext): Caso um braquiúro consiga imobilizar seu oponente, se prenderá a ele e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 15d6+25 pontos de dano adicionais.

Se um oponente cair ou estiver imobilizado por qualquer motivo (talvez em consequência do ataque Imobilização Aprimorada de outro braquiúro) em uma área ameaçada pela criatura, ela poderá atacar com a selvageria como uma ação livre (considere seu ataque de oportunidade daquela rodada), mesmo que não tenha se envolvido na imobilização ou queda do inimigo.



Braquiúro

postura curvada oculta um poder e astúcia aterrorizantes. Suas faces são marcadas por rugas e pelo peso da crueldade, mas seus olhos refletem vilania e esperteza. Suas unhas longas são fortes como aço e afiadas como facas.

As bruxas falam os idiomas Gigante e Comum.

COMBATE

As bruxas são tremendamente fortes, naturalmente resistentes à magia e conjuradoras capazes. Com frequência, elas formam convenções. Uma convenção, em geral, terá uma bruxa de cada tipo, para se beneficiar de poderes que estariam além das capacidades individuais de cada membro.

ANIS

Humanoide Monstruoso (Grande)

Dados de Vida: 7d8+14 (45 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 10, surpresas 19

Ataque Base/Agarrar: +7/+18

Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d6+7)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d6+7) e mordida +8 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, rasgar (dano: 1d6+7), dilacerar (dano: 2d6+10), habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Redução de Dano 2/concussão, visão no escuro 18 m, Resistência à Magia 19

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +6

Habilidades: For 25, Des 12, Con 14, Int 13, Sab 13, Car 10

Perícias: Blefar +8, Diplomacia +2, Disfarces +0 (atuação +2), Esconder-se +5, Intimidar +2, Ouvir +10, Observar +10

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Fortitude Maior

Ambiente: Pântanos frios

Organização: Solitário ou convenção (3 bruxas de qualquer tipo, mais 1–8 ogros e 1–4 gigantes malignos)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: —

Essa criatura se parece com uma mulher anciã, porém é absurdamente alta. Sua pele é azul escura e seus cabelos são pretos e imundos.

A anis é apavorante e talvez seja a mais terrível das bruxas. Muitas vezes ela utiliza sua habilidade *transformação momentânea* para assumir a forma de um humano excepcionalmente alto, um gigante musculoso ou um ogro.

Sua altura atinge 2,4 m e ele pesa em torno de 163 kg.

Combate

Embora sejam fisicamente poderosas, essas bruxas não preferem confrontos diretos, mas tentam separar e confundir seus inimigos antes do combate. Elas adoram se fingir de plebeus ou pessoas amigáveis para instilar em suas vítimas um falso senso de segurança e depois atacá-las.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a anis precisa atingir um oponente Grande ou menor com sua garra. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +13, dano 1d6+7. Uma anis é capaz de atacar um inimigo preso na manobra Agarrar com suas duas garras sem sofrer penalidades.

Dilacerar (Ext): Uma anis que atingir um oponente com as duas garras se prenderá ao se corpo e rasgará sua carne. Este ataque causa 2d6+10 pontos de dano automaticamente.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *transformação momentânea e névoa*. Nível de conjurador: 8º.

BRUXA

As bruxas são criaturas horríveis, cujo amor pela maldade se compara apenas à sua aparência terrível.

Embora pareçam estar sempre conspirando e planejando para obter poder ou alcançar um objetivo malévolo, as bruxas costumam espalhar o mal por prazer. Elas são capazes de oferecer sua magia negra e seus conhecimentos das coisas decadentes a serviço de um ser maligno superior, mas raramente permanecerão fiéis. Elas se voltarão contra seu mestre se houver a mínima chance de tomarem seu poder para si.

Apesar das bruxas de tipos diferentes serem únicas em suas aparências e comportamento, elas têm muito em comum. Todas parecem velhinhas cuja

BRUXA VERDE

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 9d8+9 (49 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 9 m

Classe de Armadura: 22 (+1 Des, +11 Natural), toque 11, surpresa 21

Ataque Base/Agarrar: +9/+13

Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d4+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d4+4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, fraqueza, mimetismo

Qualidades Especiais: Visão no escuro 27 m, Resistência à Magia 18

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +7

Habilidades: For 19, Des 12, Con 12, Int 13, Sab 13, Car 14

Perícias: Concentração +7, Ofícios ou Conhecimento (qualquer um) +7, Esconder-se +9, Ouvir +11, Observar +11, Natação +12

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Fortitude Maior

Ambiente: Pântanos temperados

Organização: Solitário ou convenção (3 bruxas de qualquer tipo, mais 1–8 ogros e 1–4 gigantes malignos)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: —

Essa criatura se parece com uma mulher muito velha. Ela tem a pele esverdeada e cabelos preto esverdeados, sujos e embaraçados, que mais parecem vinhas retorcidas.

As bruxas verdes são encontradas em pântanos desertos e florestas escuras. Elas têm aproximadamente a mesma altura e peso de uma mulher comum.

Combate

As bruxas verdes preferem atacar de esconderijos, geralmente após distrair o inimigo. Elas utilizam sua Visão no Escuro como vantagem para atacar durante noites sem lua.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — globos de luz, idiomas, invisibilidade, passos sem pegadas, respirar na água, som fantasma (CD 12), transformação momentânea. Nível de conjurador: 9º. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Fraqueza (Sob): A bruxa verde é capaz de enfraquecer um inimigo realizando um ataque de toque especial. O oponente afetado deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou sofrerá 2d4 pontos de dano temporário de Força. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Mímica (Ext): Uma bruxa verde consegue imitar o som de qualquer animal encontrado na área de seu refúgio.

Perícias: Uma bruxa verde recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

BRUXA DO MAR

Humanoide Monstruoso (Médio, Aquático)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 12 m

Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +3/+7

Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d4+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d4+4)

Espaço/Alcance: 1,5/1,5 m

Ataques Especiais: Aparência horripilante, olhar maligno

Qualidades Especiais: Anfíbio, Resistência à Magia 14

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +4

Habilidades: For 19, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 14

Perícias: Ofícios ou Conhecimento (qualquer um) +3, Esconder-se +4, Ouvir +6, Observar +6, Natação +12

Talentos: Prontidão, Vitalidade

Ambiente: Aquático temperado

Organização: Solitário ou convenção (3 bruxas de qualquer tipo, mais 1–8 ogros e 1–4 gigantes malignos)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: —

Essa criatura se parece com uma mulher velha. Sua pele é viscosa e amarelada, coberta por verrugas e sulcos gosmentos. Seus cabelos longos e imundos lembram algas marinhas podres.

Provavelmente a mais desprezível das bruxas, a bruxa do mar é encontrada perto do oceano ou lagos muito grandes.

Elas têm aproximadamente a mesma altura e peso de uma mulher comum.

Combate

As bruxas do mar não são sutis e preferem uma aproximação direta em combate. Elas preferem se esconder até que sejam capazes de afetar a maior quantidade de inimigos possível com sua aparência horripilante.

Aparência Horripilante (Sob): A aparência de uma bruxa do mar causa uma aversão tão grande que qualquer criatura (exceto outras bruxas) em sua presença deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará imediatamente enfraquecida, sofrendo 2d8 pontos de dano temporário de Força.

Esse efeito não pode reduzir a Força da criatura para um valor negativo, mas um personagem com Força 0 estará indefeso. As criaturas que obtiverem sucesso no teste de resistência não serão afetadas pela aparência horripilante da mesma bruxa durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Olhar Maligno (Sob): Três vezes por dia, uma bruxa do mar pode direcionar o seu olhar maligno para qualquer criatura num raio de 9 m. O alvo deve obter sucesso num teste de Vontade (CD 13) ou ficará pasmo durante três dias, a menos que sua sanidade seja restaurada pelas magias *remover maldição* ou *dissipar o mal*. Além disso, uma criatura afetada deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 13) ou morrerá devido ao medo. As criaturas imunes aos efeitos de medo não são afetadas pelo olhar maligno da bruxa. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Anfíbio (Ext): Embora as bruxas do mar sejam criaturas aquáticas, elas podem sobreviver indefinidamente em terra.

Perícias: Uma bruxa do mar recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

CONVENÇÃO DE BRUXAS

Ocasionalmente, um trio de bruxas se junta e forma uma convenção. Quase sempre, esse trio maquiavélico inclui uma bruxa de cada tipo, mas isso não é uma exigência inflexível.

Combate

As bruxas de uma convenção utilizam trapaceiras e suas habilidades mágicas complementares durante o combate.

Existem 80% de chance de uma convenção de bruxas ser protegida por 1d8 ogros e 1d4 gigantes malignos que obedecem às suas ordens. Em geral, eles estarão disfarçados com a magia *véu* em formas menos hostis e serão enviados como espíões. Esses laiaos muitas vezes (60% de chance) carregam pedras mágicas conhecidas como *olhos de bruxa* (veja a seguir).

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *criar mortos vivos menor, rogar maldição* (CD 17), *controlar o clima, sonho, cubo de energia, limpar a mente, miragem arcana* (CD 18), *metamorfose, véu* (CD 19) e *visão*. Nível de conjurador: 9º. As CDs dos testes de resistência são baseadas em um valor de Carisma 16. Para utilizar uma dessas habilidades (o que exige uma ação de rodada completa), a distância entre as três bruxas não pode exceder 3 metros e todas devem participar da conjuração.

Uma vez por mês, uma convenção que não tenha um olho de bruxa poderá criá-lo a partir de uma gema que custe 20 PO (veja a seguir).

Olho de Bruxa

Um *olho de bruxa* é uma gema mágica criada por uma convenção. Ela parece uma pedra semipreciosa, mas uma *gema da visão* ou efeito semelhante a revelará como um olho retirado de um corpo. Muitas vezes, o *olho de bruxa* é usado em um anel, broche ou outro adorno. Qualquer uma das três bruxas que criaram o item será capaz de enxergar através dele, contanto que a gema esteja no mesmo plano da bruxa. Ele tem dureza 5 e 10 pontos de vida. Sua destruição causa 1d10 pontos de dano em cada uma das três bruxas da convenção e deixa a integrante que sofreu a maior quantidade de dano cega durante 24 horas.

BRUXA DA NOITE

Extra-planar Médio (Mal, Planar)

Dados de Vida: 8d8+32 (68 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m. (4 quadrados)

Classe de Armadura: 22 (+1 Des, +11 natural)

Ataque Base/Agarrar: +8/+12

Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+6 mais doença)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+6 mais doença)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, assombrar os sonhos

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio e magia, imunidade a fogo, frio, feitiços, sono e medo, Resistência à Magia 25

Testes de Resistência: Fort +12*, Ref +9*, Von +10*

Habilidades: For 19, Des 12, Con 18, Int 11, Sab 15, Car 12

Perícias: Blefar +12, Concentração +15, Diplomacia +5, Disfarces +1 (+3 agindo), Intimidação +14, Ouvir +15, Cavalgar +12, Sentir Motivação +13, Identificar Magia +11, Observar +15

Talentos: Prontidão, Magias em Combate, Combate Montado

Ambiente: Desertos Cinzentos de Hades

Organização: Solitário, montada (1, em pesadelo), ou covil (3, em pesadelos)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 9–16 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece uma mulher incrivelmente feia. Sua pele tem a coloração violeta azulada de um hematoma e está coberta de verrugas, bolhas e chagas abertas. Ela possui tufo de cabelos pretos como carvão e dentes serrilhados e amarelos. Seus olhos queimam como brasas, emanando um estranho brilho leve e avermelhado.

Impiedosas e extremamente malignas, as bruxas da noite são criaturas do plano de Hades, constantemente ávidas pela carne e a alma de homens e mulheres inocentes. Elas têm aproximadamente a mesma altura e peso de uma mulher comum.

As bruxas da noite falam os idiomas Abissal, Celestial, Comum e Infernal.

COMBATE

As bruxas da noite atacam criaturas Boas sempre que as encontram, caso a probabilidade de sucesso sejam favoráveis.

Essas criaturas rasgam armaduras e carne com seus dentes mortíferos. Elas gostam de usar a magia *sono* e depois estrangular suas vítimas adormecidas.

As armas naturais da bruxa da noite, bem como quaisquer outras que utilizem, são con-

sideradas profanas para ignorar a Redução de Dano. Suas armas naturais também são consideradas mágicas para este propósito.

Doença (Ext): Febre demoníaca — mordida, Fortitude CD 18, período de incubação 1 dia, dano 1d6 Con. A cada dia depois da incubação, caso fracasse no teste de resistência, a vítima deve imediatamente obter sucesso em um novo teste de Fortitude CD 18 ou perderá 1 ponto de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem, detectar magia, metamorfosar-se, mísseis mágicos, raio de enfraquecimento* (CD 12), *sono* (CD 12). Nível de Conjurador: 8º. Uma bruxa da noite pode utilizar *forma etérea* sem limite diário (nível de conjurador: 16º) enquanto possuir a *pedra-coração* (veja abaixo). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Assombrar os Sonhos (Sob): As bruxas da noite são capazes de invadir os sonhos dos indivíduos Caóticos ou Maus através de um periapto especial conhecido como *pedra-coração*, que as tornam etéreas e lhe permitem pairar sobre a criatura. Assim que invadem o sonho de uma vítima, elas ficarão acima do seu corpo até amanhecer. O alvo terá sonhos atormentados e perderá 1 ponto de Constituição quando acordar. Apenas outra criatura etérea é capaz de impedir essas intrusões noturnas, confrontando e derrotando a bruxa da noite.

PEDRA-CORAÇÃO

Todas as bruxas da noite carregam um periapto conhecido como *pedra-coração*, que instantaneamente cura qualquer doença contraída pelo proprietário. Além disso, uma *pedra-coração* fornece +2 de bônus em todos os testes de resistência (este bônus já está incluído no bloco de estatísticas). Uma bruxa da noite que perder este medalhão não poderá mais utilizar sua *forma etérea* até que consiga fabricar outro (o que exige um mês). Outras criaturas, além da bruxa, podem se beneficiar dos poderes da *pedra-coração*, mas o periapto se despedaça após dez ativações (qualquer doença curada ou teste de resistência afetado contam como uma ativação) e não concede *forma etérea* ao usuário — exceto para outras bruxas noturnas. Uma *pedra-coração* intacta valer 1.800 PO.

BRUXA DO PÂNTANO

Humanoide Monstruoso (Terras Sombrias) (Médio — Metamorfo)

Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 m, nadar 9 m

CA: 13 (+1 Des, +2 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +1

Dano: Garra 1d6 mais doença

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +2 (1d6 mais doença)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Doença, agarrar aprimorado, afogamento

Qualidades Especiais: Alterar forma, cura acelerada, vulnerabilidade ao fogo

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Vontade +4

Habilidades: For 10, Des 12, Cons 15, Int 11, Sab 12, Car 13, Mácua 6

Perícias: Blefar +7, Disfarce +7*, Observar +5, Ouvir +5, Sentir Motivação +3

Talentos: Prontidão

Terreno/Clima: Qualquer aquático

Organização: Solitária

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Mau

Progressão: 3–6 DV (Médio)



Bruxa da Noite

Criaturas horrendas vestidas com a pele agradável de um companheiro, as bruxas do pântano são metamorfos vis que caçam os humanos.

As bruxas do pântano prosperam nos pântanos fétidos e canais fluviais de Rokugan. Apesar de se originarem nas Terras Sombrias, são mais mortíferas mais ao norte — onde ninguém suspeita da sua presença. A forma natural de uma bruxa do pântano é a de uma velha verde repugnante com unhas e dentes afiados. Ela mede cerca de 1,8 m de altura e pesa 55 kg em média. Prospera roubando a pele de vítimas humanas, usando essa pele como se fosse uma vestimenta,

alterando sua forma para se adaptar à pele e até mesmo se passando pela vítima por curtos períodos de tempo.

As bruxas do pântano falam os idiomas das Terras Sombrias e o Rokugani (Comum).

COMBATE

As bruxas do pântano fixam um território em um corpo de água próximo a uma comunidade humana e esperam as vítimas em potencial se aproximarem da água. Uma bruxa do pântano raramente ataca a não ser que a vítima esteja sozinha, caso em que ela nada por trás da sua presa e ataca da água.

Afogamento (Ext): Uma vez que uma bruxa do pântano conseguir segurar uma vítima, ela nada sob a água e tenta afogar o personagem. Veja Perigos da Água e Asfixia no *Livro do Mestre*.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, a bruxa do pântano deve acertar o ataque com ambas as garras. Se conseguir segurar, ela será capaz de afogar a vítima.

Alterar Forma (Sob): Uma bruxa do pântano é capaz de alterar sua aparência como se estivesse usando a magia alterar-se. Porém, ela só é capaz de assumir a aparência de indivíduos específicos e somente roubando e usando sua pele. Quando uma bruxa do pântano veste a pele de uma vítima, uma habilidade sobrenatural inata ajusta o seu corpo para se parecer com a vítima. A pele, entretanto, apodrece enquanto o corpo se decompõe (barrando a aplicação da magia *descanso tranquilo*), tornando-se inútil após uma semana da morte da vítima.

Cura Acelerada (Ext): Uma bruxa do pântano que assume uma nova pele cura 2 pontos de vida por minuto até alcançar seus pontos de vida máximos. Uma vez curada, a bruxa do pântano não se cura mais rápido do que o normal até vestir uma nova pele.

Doença (Ext): Podridão da bruxa — garras, teste de resistência de Fortitude (CD 13), período de incubação de 1d4 dias; dano 1d4 pontos temporários de Cons (veja Doenças no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*).

Vulnerabilidade ao Fogo: Uma bruxa do pântano sofre dano dobrado de fogo, a menos que seja permitido um teste de resistência para reduzir o dano à metade; nesse caso, sofre metade do dano se obtiver sucesso e o dobro se fracassar. Uma bruxa do pântano tende a fugir se um oponente brandir chamas contra ela. Consulte o Capítulo 7: Glossário, do *Livro dos Monstros*.

Perícias: Uma bruxa do pântano recebe +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Disfarce.

*Ao usar sua habilidade de alterar a forma, a bruxa do pântano recebe +10 de bônus de circunstância adicional nos testes de Disfarce.



Bruxa do Pântano

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +1

Este humanoide selvagem e musculoso tem 2,1 m de altura. A maior parte de seu corpo é recoberta de pelos ásperos. Sua boca é repleta de presas compridas e afiadas, e seu nariz se parece com o focinho de um urso.

Os bugbear são os maiores e mais fortes goblinóides que existem, e também os mais agressivos. Eles vivem para caçar qualquer criatura mais fraca do que eles.

O nariz do bugbear é o responsável por seu nome, mesmo que a raça não tenha nenhuma relação com os ursos (*bear*, em inglês). Sua pele e suas garras afiadas também lembram um urso, mas suas mãos são muito mais hábeis, e suas garras são pequenas demais para serem utilizadas eficientemente como armas.

Os bugbear falam os idiomas Comum e Goblin.

COMBATE

Os bugbear preferem emboscar seus oponentes sempre que possível. Quando caçam, normalmente enviam batedores à frente do grupo; quando avistam a presa, eles retornam para informar as condições e buscar reforços. Os ataques dos bugbear são coordenados e suas táticas são eficientes, embora não sejam brilhantes.

Perícias: Os bugbear recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.

SOCIEDADE DOS BUGBEAR

Os bugbear preferem viver em regiões temperadas e montanhosas, com muitas cavernas, onde se reúnem em pequenas unidades tribais. Um único bugbear, geralmente o maior e mais forte de todos, lidera cada tribo. Uma tribo possui a mesma quantidade de jovens e adultos. As crianças nunca se juntam aos adultos nas caçadas, mas lutarão para defender a tribo contra invasores.

Os bugbear têm apenas dois objetivos legítimos em suas vidas: alimento e tesouros. Suas vítimas e os intrusos são considerados uma valiosa fonte de ambos. Estas criaturas extremamente gananciosas valorizam qualquer coisa que brilhe, incluindo armas e armaduras. Eles nunca perderão qualquer oportunidade de aumentar seus espólios, seja por meio do roubo, pilhagem ou saque. Em raras ocasiões, os bugbear tentam negociar com outras criaturas, caso acreditem que possa haver algum benefício, mas eles não são diplomatas habilidosos e perdem rapidamente a paciência quando as conversas demoram demais. Algumas vezes, essas criaturas comandam grupos de goblins ou robgoblins, que são maltratados sem piedade.

Estas criaturas sobrevivem principalmente da caça e se alimentam de qualquer coisa que sejam capazes de abater. Qualquer criatura é uma fonte de comida em potencial, inclusive monstros e até mesmo seus parentes menores. Quando a caça é escassa, os bugbear recorrem a incursões e emboscadas para preencher suas despesas.

A maioria dos bugbear venera uma divindade chamada Hruggek, que se deleita com emboscadas seguidas de furiosos combates.

BUGBEAR COMO PERSONAGENS

A maioria dos líderes bugbear será composta de guerreiros ou guerreiros/ladinos. Os clérigos bugbear servem Hruggek e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Mal, Enganação e Guerra.

Os personagens bugbear possuem as seguintes características raciais.

— +4 de Força, +2 Destreza, +2 Constituição, -2 Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um bugbear é de 9 m.

— Visão no escuro até 18 m.

BUGBEAR

Humanoide (Médio — Goblinóide)

Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV) iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (+1 Des, +3 natural, +2 corselete de couro, +1 escudo de madeira leve), toque 11, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +2/+4

Ataque: Corpo a corpo: maça-estrela +5 (dano: 1d8+2); ou à distância: *azagaia* +3 (dano: 1d6+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: maça-estrela +5 (dano: 1d8+2); ou à distância: *azagaia* +3 (dano: 1d6+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, faro

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 15, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 9

Perícias: Escalar +3, Esconder-se +4, Furtividade +6, Observar +4, Ouvir +4

Talentos: Foco em Arma (maça-estrela), Prontidão

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Solitário, gangue (2-4) ou bando (11-20 mais 150% de não combatentes, mais 2 sargentos de 2º nível e 1 líder de 2º-5º nível)

Nível de Desafio: 2



Bugbear

— Dado de Vida Racial: Um bugbear começa com três níveis de humanoide, que fornecem 3d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +2 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +3 e Von +1.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanoide de um bugbear lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 6 x (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Escalar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como humanoide de um bugbear lhe concedem dois talentos.

— +3 de bônus de armadura natural.

— +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.

— Idiomas Automáticos: Comum, Goblin. Idiomas Adicionais: Dracônico, Élfico, Gigante, Gnoll, Orc.

— Classe Favorecida: Ladino.

— Ajuste de Nível: +1.



Bulette

BULETTE

Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida: 9d10+45 (94 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escavar 3 m

Classe de Armadura: 22 (–2 tamanho, +2 Des, +12 natural), toque 10, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +9/+25

Ataque: Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 2d8+8)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 2d8+8) e 2 garras +10 (dano: 2d6+4)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Salto

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro, sentido sísmico 18 m

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +8, Von +6

Habilidades: For 27, Des 15, Con 20, Int 2, Sab 13, Car 6

Perícias: Observar +3, Ouvir +9, Saltar +18

Talentos: Foco em Arma (mordida), Prontidão, Rastrear, Vontade de Ferro

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

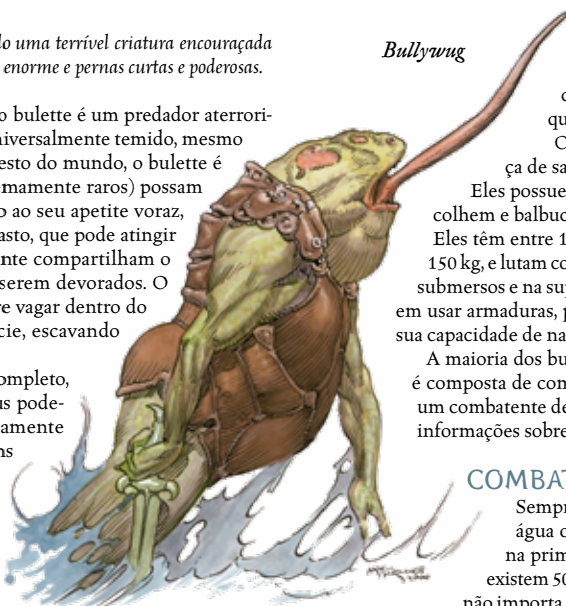
Progressão: 10–16 DV (Enorme); 17–27 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

O chão treme, sacode e então explode, revelando uma terrível criatura encouraçada no formato de uma bala, com uma mandíbula enorme e pernas curtas e poderosas.

Também chamado de “tubarão terrestre”, o bulette é um predador aterrorizante que vive apenas para comer. Ele é universalmente temido, mesmo por outros monstros. Felizmente para o resto do mundo, o bulette é um animal solitário, embora casais (extremamente raros) possam compartilhar o mesmo território. Devido ao seu apetite voraz, cada criatura seleciona de um território vasto, que pode atingir até 70 km². Outros predadores dificilmente compartilham o território com o bulette, com medo de serem devorados. O bulette não constrói um covil, pois prefere vagar dentro do seu território, acima e abaixo da superfície, escavando túneis para descansar.

Os bulettes devoram suas vítimas por completo, incluindo armas, armaduras e roupas. Seus poderosos ácidos digestivos consomem rapidamente qualquer tipo de substância, até mesmo itens mágicos. Estas criaturas não fazem cerimônia para devorar cestos ou sacolas de moedas. Quando já consumiu todo o alimento que havia no território, o bulette migra. Seu critério primordial para a escolha de um território é a presença de comida, e por



Bullywug

isso, às vezes, eles invadem regiões próximas a povoados humanos, aterrorizando seus moradores.

COMBATE

Um bulette atacará qualquer coisa que considere alimento, mas escolherá, as presas mais fáceis ou mais próximas primeiro. As únicas criaturas que eles se recusam a devorar são os elfos (mas também não apreciam o gosto dos anões). Quando está no subsolo, o tubarão terrestre detecta suas presas por meio de seu sentido sísmico. Quando percebe alguma coisa comestível (ou seja, qualquer tipo de movimento) ele emerge para a superfície e dispara seu ataque.

O bulette tem um temperamento terrível — ele é estúpido, egoísta e temerário. O tamanho, a força e a quantidade de adversários não significam nada para ele.

Salto (Ext): Um bulette é capaz de saltar no ar durante um combate; isso lhe permite atacar com as 4 garras ao invés de apenas duas, cada uma com bônus de +15. Entretanto, essa manobra não lhe permite morder na mesma rodada.

BULLYWUG

Humanoide (Médio — Aquático)

Dados de Vida: 1d8+4 (4 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m, natação 9 m

CA: 15 (+2 couro, +3 natural)

Ataque Base/Agarrar: +0/+1

Ataques: Corpo a corpo: meia-lança +1 (dano: 1d6+1)

Dano: Lança curta 1d6

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Andar em charcos, invocação (somente clérigos), visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +0, Von –3

Habilidades: For 13, Des 11, Con 18, Int 6, Sab 5, Car 4

Perícias: Esconder-se +4*, Natação +9

Talentos: Tolerância

Terreno/Clima: Pântanos e aquático/Temperado e quente

Organização: Solitário, bloco (4) ou açude (16–48)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +1

Os bullywug são maliciosos, brutais e úmidos. Eles matam por esporte, destroem sistematicamente seus próprios territórios de caça e seu fetiche religioso é invocar monstros que nem sempre permanecem sob controle.

Os bullywug são humanoides anfíbios com cabeça de sapo e pele verde, cinza ou amarela mosqueada.

Eles possuem línguas extensas como chicotes, que se enrolam e balbuciam uma forma retardada do idioma Comum. Eles têm entre 1,20 m e 2,10 m de altura, pesam entre 50 kg e 150 kg, e lutam com lanças e outras armas afiadas que podem usar submersos e na superfície da água. Os bullywug sentem orgulho em usar armaduras, pelo menos de couro, mesmo que atrapalhem sua capacidade de natação.

A maioria dos bullywug encontradas além dos seus territórios é composta de combatentes; as informações acima pertencem a um combatente de 1º nível (consulte o *Livro do Mestre* para obter informações sobre esta classe).

COMBATE

Sempre que possível, os bullywug preferem lutar na água ou perto dela, e utilizam monstros invocados na primeira onda de ataque. Em qualquer confronto, existem 50% de chances dos bullywug lutarem até a morte, não importa quão estúpida essa decisão seja, e 50% de chan-

ces de fugirem para salvar suas vidas quando um ou mais membros da raça tombar, mesmo que haja uma probabilidade imensa de vencerem o confronto.

Andar em Charcos (Ext): Os bullywug não sofrem penalidades para se deslocar em pântanos, charcos ou na lama.

Invocação (SM): Os clérigos bullywug são notórios por suas capacidades de invocação poderosas e imprevisíveis. Quando um clérigo da raça utilizar a magia *invocar criatura*, há 50% de chances do efeito fornecer uma criatura adicional do tipo adequado para o nível da magia. Nesses casos, há 25% de chances da criatura invocada ser incontrolável e não obedecer ao clérigo, atacando e destruindo alvos aleatórios. Não é raro encontrar um grupo de bullywug que despendem todos os seus recursos confrontando seus próprios monstros invocados sem controle, em vez de combater seus alvos originais.

Perícias: Os bullywug recebem +6 de bônus racial em Esconder-se quando estão em terrenos pantanosos e charcos, devido à sua habilidade em camuflar-se.

O bullywug combatente descrito acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

PERSONAGENS BULLYWUG

Muitas vezes, os bullywug adquirem níveis como bárbaros. O maior indivíduo de um açude normalmente é um bárbaro de 2º nível ou superior.

SOCIEDADE DOS BULLYWUG

Os bullywug caçam coisas, comem coisas, ameaçam e brigam com *qualquer* coisa, além de seguirem seus deuses perniciosos. Existem muitos clérigos na raça; cerca de 10% dos bullywug de vários açudes possuem um ou mais níveis como clérigo. Eles escolhem entre os domínios Água, Caos e Mal. Os clérigos bullywug são mais limitados que os personagens de outras raças e somente podem selecionar três tipos de magias: *invocar criatura* (a escolha predileta de sua cultura), *infligir ferimentos* e suas magias de domínio.

NOS REINOS

No Pântano de Chelimer, os bullywug e os siv estão imersos numa guerra interminável pelo controle da orla dos charcos. Pelo menos isso é o que os bullywug acham. Os siv conhecem a verdade: a guerra acabou e os bullywug perderam. Nessa imensidão alagada, os vencedores permitem que os bullywug sobrevivam, pois servem como uma barreira entre os guerreiros do exterior e as habitações dos siv no pântano. Em outras partes dos Reinos, nos charcos muito pequenos para atender ao desejo de isolamento dos siv, os bullywug ainda reinam, habitando seus buracos lamacentos e sem a interferência da organização superior dos siv.

BUSO TIGBANUA

Humanoide Monstruoso Médio

Dados de Vida: 8d8+3 (39 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 metros

CA: 17 (+2 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +10, mordida +5

Dano: Garra 1d6 mais maldição, mordida 1d6

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Aura de Medo, maldição tagamaling

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +8, Vontade +6

Habilidades: For 11, Des 14, Con 10, Int 2, Sab 11, Car 9

Perícias: Observar +8, Ouvir +7

Talentos: Acuidade com Arma (mordida, garras)

Terreno/Clima: Floresta temperada e quente, montanhas

Organização: Solitário ou bando (2–6)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 9–11 DV (Médio); 12–24 DV (Grande)

Esses carniçais ossudos e caolhos espalham uma maldição horrenda com suas garras imundas, que transforma suas vítimas em selvagens irracionais à noite.

Buso Tigbanua



Os tigbanua buso são uma espécie humanoide degenerada que uma vez foram amigáveis e úteis, mas desde então se tornaram inimigos mortais da humanidade. Eles são magros e esqueléticos (2,1 m de altura, 70 kg), com pescoços longos e flexíveis. Seus pés são ossudos e desproporcionais e seus dedos ásperos terminam em garras afiadas. Seu cabelo é ondulado e sujo, seus narizes são achatados e suas bocas são cheias de presas afiadas. Eles possuem somente um olho, vermelho claro ou amarelo. Imundície e sujeira cobrem sua pele pálida, parecida com couro.

Os busos falam seu próprio idioma.

COMBATE

Os tigbanua busos não são famosos por sua inteligência, e realizam ataques rudes, saltando sobre viajantes solitários e aldeões indefesos sob o manto da noite. Apesar de dificilmente mostrarem valentia, são extremamente ferozes e atacam sempre que a oportunidade surge.

Aura de Medo (Sob): Um tigbanua buso é envolto em uma constante aura de medo. As criaturas dentro de um raio de 3 m devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de Vontade (CD 13) ou se ame-drontar enquanto eles permanecerem no raio da aura e 1d4 rodadas depois. A criaturas amedrontadas estão paralisadas de medo, perdem seus bônus de Destreza na CA (se houver) e não são capazes de agir. Seus inimigos recebem +2 de bônus nos testes de ataque contra elas. Não importa o resultado do teste de resistência, essa criatura não será afetada novamente pela aura de medo do buso durante um dia.

Maldição Tagamaling (Sob): Um humanoide ferido pelo ataque de uma garra de um tigbanua buso deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou contrairá uma terrível maldição. A cada noite, há uma chance cumulativa de 1% de chance (1% na primeira noite, 2% na segunda noite, 3% na terceira noite e assim por diante) de que o personagem amaldiçoado passe por uma transformação horrível e torne-se um tagamaling buso: Seus pés tornam-se longos e ossudos, seus olhos fundem-se em um único olho vermelho ou amarelo, garras afiadas brotam nas mãos e seus dentes crescem e se transformam em presas horríveis. O valor de Inteligência de um tagamaling buso torna-se 2 pela duração da transformação e a criatura ataca qualquer um que ela veja.

Na forma tagamaling, o personagem não é capaz de usar qualquer habilidade extraordinária, sobrenatural ou similar à magia, magias, perícias baseadas em Inteligência ou Carisma ou habilidades de classe. Ele ataca com garras e mordidas como um tigbanua buso, usando seu bônus normal de ataque com as garras e o mesmo –5 de bônus com o ataque de mordida. As garras de um tagamaling Médio infligem 1d4 pontos de dano (mais qualquer modificador de Força) e sua mordida inflige 1d3 pontos de dano (mais metade do modificador de Força). As garras de um tagamaling Pequeno infligem 1d3 pontos de dano e sua mordida inflige 1d2 pontos. O nível de desafio de um tagamaling buso é o mesmo da criatura base –3 (mínimo de 0,5 nível).

Quando a aurora chega, a vítima transformada retorna à sua forma natural e não se lembra de quaisquer ações cometidas durante a noite. O personagem estará fatigado no próximo dia, sofrendo –2 de penalidade na Força e Destreza e sendo incapaz de investir ou correr. Um personagem amaldiçoado pode ser curado com *remover doenças* ou *remover maldição* dentro dos primeiros noventa e nove dias de infecção. Quando a chance de transformação alcançar 100% (depois de cem dias), a vítima não poderá mais ser curada por qualquer meio a não ser um *desejo* ou *milagre*.

Esse modelo de tagamaling buso usa um humano guerreiro de 5º nível como criatura base.

TAGAMALING BUSO

Humanoide (Humano) Médio

Dados de Vida: 5d10+10 (42 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 metros

CA: 17 (+1 Des)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +8, mordida +3

Dano: Garra 1d4+3, mordida 1d3+1
Espaço/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +2, Vontade +2
Habilidades: For 16, Des 13, Cons 14, Int 2(10), Sab 12, Car 8
Perícias: Escalar +11, Saltar +11, Observar +5
Talentos: Trespasar, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda)
Nível de Desafio: 2

CAÇADOR BRANCO

Os caçadores brancos são fadas malignas que aparecem em noites frias e enluaradas para caçar viajantes por esporte, escolhendo suas presas, perseguindo-as e arrastando-as para o reino noturno da Corte Unseelie, onde serão aprisionadas pela eternidade.

Embora seja difícil de enxergar, graças ao hálito mágico de sua montaria, um caçador branco se parece com um homem ou um elfo esquelético, mas com traços acentuados, exagerados e perturbadores. Tudo ao seu redor é branco, desde seus cabelos rebeldes aos botões perolados e luminescentes de seu casaco. Exatamente à meia-noite, quando a temperatura está abaixo de 0° e a lua brilha sobre a água congelada, o caçador surge, inicialmente como uma névoa acompanhada pelo eco de cascos galopantes. Desmontado e a céu aberto, um caçador branco parece alguma aparição fantasmagórica, mas não se trata de um morto-vivo.

Um caçador branco cavalga um magnífico cavalo voador, um corcel albino cujo hálito se acumula em grandes nuvens de vapores gélidos e cujos olhos azuis brilham friamente na escuridão. Dizem que as criaturas escolhidas como presas de um caçador branco sabem que seu destino se aproxima pelo som do



Caçador Branco

galope e o brilho estrelado dos olhos equinos disparando em sua direção através das brumas.

Combate

O caçador branco prefere investir contra sua presa a cavalo, golpeando com sua *espada longa afiada do aprisionamento* +6.

Um sucesso decisivo (ou um golpe que mataria ou deixaria o oponente inconsciente) desta lâmina não causa ferimentos à vítima. Em vez disso, ela será fisicamente transportada (como a magia *prender a alma* elevada ao 16º nível, CD 30) para um grande diamante branco na extremidade do cabo da arma. Em seguida, o caçador retorna ao seu reino, levando consigo o prisioneiro para ser escravizado.

Raramente um caçador branco encontra seres poderosos o suficiente para desafiá-lo, mas nessas ocasiões, utiliza suas habilidades similares à magia para cansá-los, tomando mais fácil sua captura. Caso uma vítima selecionada consiga escapar do caçador durante 1 hora ou derrotar a fada, a caçada não terminará. Um caçador branco não pode ser morto enquanto estiver caçando (veja adiante). Ele retornará na próxima noite fria e enluarada, com um segundo caçador para auxiliá-lo, e tentará novamente capturar sua vítima. Se falhar novamente, esse padrão se repete a cada noite apropriada, até que a presa seja apanhada ou que transcorram cinco tentativas. Se a vítima escapar em todas as cinco noites, o caçador branco nunca mais a perturbará.

Mudar-se para climas mais quentes apenas adiará o inevitável. O caçador branco é paciente, esperando durante anos se necessário, e voltará quando as condições forem apropriadas. Nem sequer fugir para outro plano de existência impedirá a caçada; um caçador segue sua presa a qualquer reino do multiverso durante o período da caçada; ele e seus companheiros podem surgir em qualquer plano para recomençar a caçada, desde que haja um luar e temperaturas congelantes.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — ataque certo, discernir localização, imobilizar monstros,

	Caçador Branco Fada (Médio — Frio)	Corcel Branco Besta Mágica (Grande — Frio)
Dados de Vida:	46d6 (759 PV)	12d10 (102 PV)
Iniciativa:	+19 (+11 Des, +8 Iniciativa Superior)	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m	12 m, voo 27 m (bom)
Classe de Armadura:	46 (+11 Des, +15 intuição, +10 natural)	23 (–1 tamanho, +4 Des, +10 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: <i>espada longa afiada do aprisionamento</i> +6 +46/+41/+36/+31	Corpo a corpo: 2 cascos +17, mordida +15
Dano:	<i>Espada longa afiada do aprisionamento</i> +6 1d8+27, dec. 15–20/+1 d6 mais prisão	Casco 3d6+6, mordida 5d8+3
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares à magia	—
Qualidades Especiais:	Imunidade a frio, RM 36, RD 10/épico e ferro frio	Imunidade a frio, andar no ar, projeção astral e forma etérea, <i>círculo mágico contra o bem</i> , hálito enevoado, RM 20, RD 5/mágica e ferro frio, imunidades
Testes de Resistência:	Fort +28, Ref +36, Von +31	Fort +11, Ref +12, Von +5
Habilidades:	For 38, Des 33, Con 36, Int 21, Sab 23, Car 26	For 22, Des 18, Con 17, Int 6, Sab 13, Car 14
Perícias:	Cavalgar +33, Intimidar +30, Observar +38, Ouvir +35, Procurar +40, Senso de Direção +28, Sobrevivência +36	Ouvir +12, Observar +12
Talentos:	Ataque Poderoso, Atropelar, Combate Montado, Deslocamento, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Lutar às Cegas, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Trespasar, Trespasar Aprimorado	Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Prontidão, Tolerância
Talentos Épicos:	Foco Épico em Arma (espada longa), Iniciativa Superior, Investida Atroz, Sucesso Decisivo Avassalador (espada longa)	—
Terreno/Clima:	Frio/qualquer	Frio/qualquer
Organização:	Solitário ou companhia (2–5)	Solitário (com o cavaleiro)
Nível de Desafio:	25	9
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	47+ DV (Médio)	13–24 DV (Grande); 25–36 DV (Enorme)

*névoa, viagem planar, 3/dia — âncora dimensional, dissipar magia aprimorado, dominar monstros; 1/dia — a disjunção de Mordenkainen, retorno e ressurreição contingente**. Nível do conjurador 23º; CD do teste de resistência 18 + nível da magia.

* *Retorno e ressurreição contingente* é uma variação de uma magia épica descrita no Capítulo 2: Magias Épicas. Quando o caçador branco for aparentemente destruído, na verdade ele será transportado, juntamente com sua montaria, de volta ao reino das fadas, onde será ressuscitado e poderá recomençar a caçada. A única forma de matar realmente um caçador branco é derrotá-lo em seu reino natal, depois que sua magia épica estiver exaurida para aquele dia.

Subtipo (Frio): As criaturas com esse subtipo são imunes ao frio e vulneráveis ao fogo, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por fogo, independente do resultado (ou da possibilidade) de um teste de resistência.

*Caçador
Invisível*

CORCEL BRANCO

A montaria de um caçador branco é uma besta sobre-natural de elegância e habilidades extraordinárias. É completamente leal a seu cavaleiro e não permite que nenhum outro indivíduo se aproxime ou cavalgue-a.

Combate

Um corcel branco pode atacar com seus dois cascos e morder com ferocidade a cada rodada.

Andar no Ar (Sob): Um corcel branco pode cavalgar pelo ar, assim como no solo, como se estivesse sob efeito contínuo da magia *andar no ar*.

Projeção Astral e Forma Etérea (Sob): Estas habilidades funcionam exatamente como as magias homônimas lançadas por um conjurador de 20º nível.

Círculo Mágico Contra o Bem (Sob): Esta habilidade duplica continuamente o efeito da magia. O corcel branco não pode neutralizar esta habilidade.

Hálito Enevoado (Sob): O hálito de um corcel branco funciona constantemente como a magia *névoa obscurecente*.

Imunidades (Ext): Um corcel branco é imune a todas as magias e habilidades de *enfeitiçar* e *imobilizar*.

Subtipo (Frio): As criaturas com esse subtipo são imunes ao frio e vulneráveis ao fogo, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por fogo, independente do resultado (ou da possibilidade) de um teste de resistência.



CAÇADOR INVISÍVEL

Elemental (Grande, Planar, Ar)

Dados de Vida: 8d8+16 (52 PV)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 9 m (perfeito)

Classe de Armadura: 17 (-1 de tamanho, +4 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +6/+14

Ataque: Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 2d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (dano: 2d6+4)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 16 m, características de elemental, invisibilidade natural, rastrear aprimorado

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +10, Von +4

Habilidades: For 18, Des 19, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 11

Perícias: Ouvir +11, Furtividade +15, Procurar +13, Observar +13, Sobrevivência +2 (+4 rastreando)

Talentos: Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (pancada)

Nível de Desafio: 7

Ambiente: Plano Elemental do Ar

Organização: Solitário

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Os caçadores invisíveis são criaturas nativas do Plano Elemental do Ar. Em algumas ocasiões, eles servem a magos e feiticeiros que os invocam para executar tarefas específicas.

A criatura cumprirá qualquer ordem proferida pelo invocador, mesmo que precise viajar centenas ou milhares de quilômetros. A criatura obedecerá ao comando até cumprir a tarefa e somente receberá ordens do invocador. No entanto, eles se ofendem com missões prolongadas ou tarefas complexas e tentarão perverter as instruções conforme sua vontade.

Os caçadores invisíveis não têm uma forma definida. A magia *ver o invisível* revelará apenas uma silhueta embaçada e enevoadada, enquanto a magia *visão da verdade* revelará uma nuvem turva de vapor.

Essas criaturas falam somente Auran, mas entendem o idioma Comum.

COMBATE

Um caçador invisível ataca usando o próprio ar como arma. Ele cria um vórtice de vento repentino e intenso, que golpeia um único alvo que estiver no mesmo plano naquele momento.

Um caçador invisível só pode ser morto quando estiver no Plano Elemental do Ar. Enquanto estiver realizando tarefas em algum outro lugar, ele retornará automaticamente para seu plano natal caso sofra dano suficiente para ser destruído.

Invisibilidade Natural (Sob): Essa habilidade é constante e permite que o caçador permaneça invisível mesmo quando desferir um ataque. Essa é uma habilidade inata e não será afetada pela magia *purgar invisibilidade*.

Rastrear Aprimorado (Ext): Um caçador invisível é um rastreador nato e realiza um teste de Observar no lugar do teste de Sobrevivência para rastrear qualquer criatura.

CÂMARA VIVA

Constructo Colossal

Dados de Vida: 96d10 (608 PV)

Iniciativa: -2 (Des)

Deslocamento: 3 m (incapaz de correr)

Classe de Armadura: 60 (-8 tamanho, -2 Destreza, +60 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +99

Dano: Pancada 10d6+35

Face/Alcance: 9 m/6 m

Ataques Especiais: Aprisionamento

Qualidades Especiais: Identificação, proteção, características de constructo, imunidade à magia, RD 15/épico e adamantino

Testes de Resistência: For +32, Ref +30, Von +33

Habilidades: For 80, Des 7, Con —, Int 9, Sab 12, Car 1

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 33

Tesouro: Padrão (veja o texto)

Tendência: Neutro

Progressão: Nenhuma

Uma câmara viva é o que seu nome indica — uma câmara magicamente animada, construída pelos magos épicos mais poderosos, para guardar e proteger pertences muito valiosos.

Uma câmara viva é primariamente uma entidade defensiva, elaborada para guardar tesouros de qualquer tipo, embora seja capaz de atacar quando necessário. Ela tem uma grande variedade de funções mágicas poderosas que lhe permitem evitar as tentativas mais agressivas de invadir seu interior. Mesmo as criaturas vivas podem ser guardadas na câmara viva, cuidadosamente trancadas para interrogatórios posteriores.

A aparência básica de uma câmara viva é uma estrutura de pedra marrom acinzentada, de 15 m por 15 m e 3 m de altura; no entanto, uma vez construída, a câmara viva consegue alterar suas dimensões para uma imensa variedade de formatos, para se encaixar em dimensões específicas, contanto que a soma total da área de armazenamento tenha 750 m³. As câmaras longas e estreitas

são comuns, assim como as altas e apertadas. A forma do constructo não importa, mas o volume deve permanecer constante. As câmaras vivas podem criar patas de rocha como uma ação livre para se deslocarem.

Para acessar a câmara, seu criador deve invocar o constructo de seu isolamento através da magia enviar mensagem. A câmara não tem uma abertura óbvia; no entanto, os itens podem ser guardados e retirados por meio dos seus nomes (a câmara viva fornece um inventário para seu criador quando solicitado). O item que será armazenado parece afundar na câmara viva, como se as paredes fossem de argila. Do mesmo modo, os itens que serão retirados surgem na parede externa da câmara viva. Guardar e retirar itens dessa maneira exige uma rodada por transação.

Qualquer criatura que não seja o mestre da câmara e desejem acessar o inventário precisarão destruir a câmara para fazê-lo. Se a câmara for destruída, todos os objetos e criaturas armazenadas emergem imediatamente.

COMBATE

A câmara viva não tem ataques corpo a corpo, mas certamente se beneficia de uma grande variedade de ataques e defesas mágicas.

Aprisionamento (SM): Duas vezes por dia, como uma ação simples, a câmara viva é capaz de projetar um cone de 18 m. As criaturas que estiverem na área afetada devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 58) ou serão afetadas pela magia *aprisionamento*, embora sejam enviadas para o interior da câmara. A câmara viva consegue armazenar duas criaturas Imensas, oito Enormes, trinta e duas Grandes, cento e vinte e oito Médias e assim por diante. Essas quantidades assumem que o resto da câmara esteja relativamente vazio, portanto um tesouro muito volumoso reduzirá o número de criaturas que a câmara viva é capaz de aprisionar simultaneamente.

Se a magia *libertação* for conjurada exatamente no lugar onde as vítimas do *aprisionamento* desapareceram, elas serão libertadas. Elas não aparecerem no lugar em que estavam, mas em um espaço adjacente à localização atual da câmara viva.

Identificação (Ext): Uma vez pronta, a câmara viva responde somente ao seu criador; nenhuma outra criatura consegue acessar o seu interior. Ela não pode ser enganada por indivíduos disfarçados e consegue distinguir entre seu verdadeiro mestre e duplicatas falsas, mesmo com disfarces perfeitos aplicados em conjunto com *alterar forma*, *alterar-se*, *transformação momentânea*, *metamorfosear-se*, *modificar aparência*, *simulacro* e efeitos similares. A câmara, no entanto, responderá ao produto da magia *clone*.

Proteção (SM): Sem limite diário, a câmara viva pode usar uma habilidade que combina os efeitos de *refugiar itens* e *viagem planar*, concedendo ao constructo invisibilidade a qualquer forma de visão ou adivinhação e, ao mesmo tempo, transferindo-o para uma região aleatória do Plano Astral. Quando estiver sob esta proteção, a câmara viva responderá somente à magia *enviar mensagem* de seu mestre, retornando ao local onde estava e tornando-se material novamente.

As criaturas ou objetos que estejam guardados na câmara são considerados sob o efeito de *refugiar itens*, não importa se a câmara também está ou não. Em geral, as criaturas são transportadas para o interior da câmara através de *aprisionamento*, mas é possível trancar vítimas inconscientes ou subjugadas como se fossem objetos; nesse caso, o alvo não poderá realizar o teste de resistência contra o efeito.

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge o ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Imunidade à Magia (Ext): Uma câmara viva é imune a todas as magias e efeitos sobrenaturais, exceto a seguinte: a magia *libertação* conjurada sobre a câmara anulará uso da habilidade *aprisionamento* durante 10 rodadas.



Cão Infernal

Extra-planar (Médio — Mal, Planar, Fogo, Leal)

Dados de Vida: 4d8+4 (22 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +4/+5

Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+1 mais 1d6 de fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+1 mais 1d6 de fogo)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopros, mordida ardente

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, fero, vulnerabilidade ao frio

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +4

Habilidades: For 13, Des 13, Con 13, Int 6, Sab 10, Car 6

Perícias: Esconder-se +11, Saltar +12, Ouvir +7, Furtividade +13, Observar +7, Sobrevivência +7*

Talento: Iniciativa Aprimorada, Correr, Rastrear*

Ambiente: Nove Infernos de Baator

Organização: Solitário, casal ou matilha (5–12)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 5–8 DV (Médio); 9–12 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

A criatura parece um cachorro grande e poderoso, com pelos curtos vermelho-ferrugem. Suas feições, dentes e língua são pretos como carvão. Ele tem olhos vermelhos e brilhantes.

Os cães infernais são caninos agressivos, capazes de exalar fogo, provenientes do plano de Acheron. Diversos espécimes são trazidos até o Plano Material para servir a seres malignos e alguns estabeleceram tribos muito primitivas.

Um cão infernal comum atinge 1,3 m na altura dos ombros e pesa 60 kg.

Cães infernais não falam, mas entendem o idioma Infernal.

COMBATE

Os cães infernais são caçadores muito eficientes. A tática favorita de uma matilha é rondar silenciosamente a presa, atacar com um ou dois integrantes e empurrá-la usando o sopro na direção dos outros cães. Se a presa não fugir, a matilha inteira avançará. Os cães infernais rastreiam suas presas incansavelmente.

As armas naturais de um cão infernal, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a

Redução de Dano.

Sopros (Sob): Cone de 9 m, a cada 2d4 rodadas; 2d6 pontos de dano por fogo, Reflexos para reduzir o dano à metade (CD 13). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Mordida Ardente (Sob): Um cão infernal causa 1d6 pontos de dano adicional por fogo sempre que atingir um oponente, como se sua mordida fosse uma arma flamejante.

Perícias: Os cães infernais recebem +5 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade. *Eles também recebem +8 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do fero, devido ao seu olfato aguçado.

CÃO DE GUERRA NESSIAN

Extra-planar (Grande — Mal, Planar, Fogo, Leal)

Dados de Vida: 12d8+60 (114 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 24 (–1 Tamanho, +2 Des, +7 natural, +6 armadura de montaria de cota de malha +2), toque 11, surpresa 22

Ataque Base/Agarrar: +12/+24

Ataque: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+12, dec. 19–20 mais 1d8 por fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+12, dec. 19–20 mais 1d8 por fogo)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Sopro, mordida ardente

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, faro, vulnerabilidade ao frio

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +10, Von +9

Habilidades: For 26, Des 14, Con 20, Int 4, Sab 12, Car 6

Perícias: Esconder-se +17, Saltar +19, Ouvir +18, Furtividade +21, Observar +18, Sobrevivência +8*, Acrobacia +3

Talentos: Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Foco em Arma (mordida)

Ambiente: Nove Infernos de Baator (Nessus)

Organização: Solitário, casal ou matilha (1–2 cão de guerra nessian e 5–12 cães infernais)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Armadura de montaria de cota de malha +2

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 13–17 DV (Grande); 18–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +4 (parceiro)

Os Lordes dos Nove Infernos, os grandes príncipes demônios que controlam os Nove Infernos, possuem um enorme canil de cães infernais. Nos poços flamejantes abaixo do palácio de Asmodeus, em Nessus, o mais baixo dos Nove Infernos, são criados os cães de guerra Nessian, uma terrível raça de cães infernais. Os cães de guerra Nessian são mastins negros como carvão, do tamanho de cavalos de carga, geralmente vestidos com camisas de cota de malha infernais.

Os cães de guerra Nessian são semelhantes aos cães infernais, exceto pelas alterações a seguir.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, a cada 2d4 rodadas; 3d6 pontos de dano por fogo, Reflexos para reduzir o dano à metade (CD 21). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Mordida Ardente (Sob): Um cão de guerra Nessian causa 1d8 pontos de dano adicional por fogo sempre que atingir um oponente, como se sua mordida fosse uma arma flamejante.

CÃO TELEPORTADOR

Besta Mágica (Média)

Dados de Vida: 4d10 (22 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +4/+4

Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Piscar, visão no escuro 18 m, *porta dimensional*, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Von +4

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 13, Car 11

Perícias: Esconder-se +3, Observar +5, Ouvir +5, Sentir Motivação +3, Sobrevivência +4

Talentos: Corrida, Rastrear^B, Vontade de Ferro

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário, casal ou matilha (7–16)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Cão
Yeth



Tendência: Geralmente Leal e Bom

Progressão: 5–7 DV (Médio); 8–12 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

A criatura parece um enorme canídeo com pelagem marrom-amarelada e orelhas grandes, de aspecto completamente comum. Então, ele desaparece num piscar de olhos e reaparece em outro lugar.

O cão teleportador é um canídeo inteligente que possui uma habilidade limitada de teletransporte.

Eles são animais sociáveis e frequentemente viajam em matilhas. Alimentam-se de quantidades equivalentes de carne e vegetais. Eles evitam regiões colonizadas por humanos e expulsam qualquer tipo de humanoide maligno que invada seus territórios.

Os cães teleportadores falam seu próprio idioma, uma mistura de latidos, ganidos e uivos, capaz de transmitir informações complexas. Quando não estão caçando, são brincalhões entre si, mas protegem cuidadosamente seus filhotes, que algumas vezes são raptados por invasores para serem treinados como animais de guarda.

Os cães teleportadores e as panteras deslocadoras são inimigos naturais.

Cão
Teleportador

COMBATE

Os cães teleportadores caçam em matilhas, teletransportando-se de forma aparentemente aleatória até cercarem sua presa, permitindo que alguns deles sejam capazes de atacar pelos flancos.

Piscar (Sob): Um cão teleportador pode piscar de forma semelhante à magia (Nível de Conjurador: 8º). Este efeito pode ser ativado e desativado como uma ação livre.

Porta Dimensional (Sob): Uma vez por rodada, como uma ação livre, o cão teleportador é capaz de se teletransportar com a magia *porta dimensional* (Nível de Conjurador: 8º). Esta habilidade afeta apenas a criatura, que nunca surgirá dentro de um objeto sólido e poderá agir imediatamente após o teletransporte.

CÃO YETH

Extra-Planar (Médio — Planar, Mal)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 18 m (bom)

Classe de Armadura: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +3/+6

Ataque: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d8+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d8+4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ladrar, imobilização

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/prata, visão no escuro 18 m, voo, faro

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 17, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 10

Perícias: Ouvir +11, Observar +11, Procurar +7, Sobrevivência +11 (+13 rastreado)*

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Rastrear

Ambiente: Desertos Cinzentos de Hades

Organização: Solitário, casal ou matilha (6–11)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura se assemelha a um grande lobo cinzento, com pelos negros e turvos. Seus olhos emanam um brilho vermelho-cereja.

Estes temíveis cães voadores pairam rentes ao solo durante a noite, sempre em busca de uma presa.

Os yeth atingem 1,5 m na altura dos ombros e pesam quase 200 quilos. Estes cães não podem falar, mas compreendem o idioma Infernal.

COMBATE

Os cães yeth caçam somente à noite. Eles temem o sol e nunca se aventuram na luz do dia, mesmo que suas vidas dependam disso.

Suas armas naturais de um cão yeth, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas profanas para ignorar a Redução de Dano.

Ladrar (Sob): Quando um cão yeth uiva ou late, todas as criaturas num raio de 90 m (exceto outros extra-planares malignos) devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 11) ou ficarão apavoradas durante 2d4 rodadas. Este é um efeito sônico, de ação mental e de medo. Mesmo se não obtiver sucesso no teste, qualquer criatura afetada ficará imune ao ladrar daquele mesmo cão durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Imobilização (Ext): Um cão yeth que atinja o oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+3 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o cão yeth.

Voo (Sob): Um cão yeth é capaz de alçar voo ou aterrissar usando uma ação livre.

Perícias: *Estes cães recebem +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do Faro.

CARNIÇAL

Esta criatura grotesca parece mais ou menos humanoide, mas sua carne morta e deteriorada é esticada sobre os ossos claramente visíveis. Ela é praticamente desprovida de pelos e possui os dentes afiados de um carnívoro. Seus olhos ardem como brasas em suas órbitas fundas.

Os carniçais assombram cemitérios, campos de batalhas e outros lugares que tenham a carne morta que desejam. Estas terríveis criaturas espreitam em qualquer lugar onde o cheiro da morte estiver presente, prontos para devorar os incautos.

Dizem que os carniçais são criados quando um homem ou mulher que provou o gosto da carne humana morre. Esta suposição pode ou não ser verdadeira, mas explicaria o repugnante comportamento



LACEDON

Esses primos aquáticos dos carniçais possuem o subtipo (Aquático). Eles espreitam próximos a recifes ocultos ou outros lugares onde os navios tendem a naufragar. Seu deslocamento terrestre ou de natação é 9 m e eles somente são encontrados em ambientes aquáticos.

LÍVIDO

Embora estas criaturas se pareçam com seus semelhantes inferiores, são muito mais mortíferos e sagazes.

Combate

Febre do Carniçal (Sob):

Doença — transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 15), período de incubação 1 dia, dano: 1d3 pontos de dano temporário de Constituição e

	Carniçal Morto-vivo (Médio)	Lívido Morto-vivo (Médio)
Dados de Vida:	2d12 (13 PV)	4d12+3 (29 PV)
Iniciativa:	+2	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12	17 (+3 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+1 /+2	+2/+5
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +2 (Dano: 1d6+1 mais paralisia)	Corpo a corpo: mordida +5 (Dano: 1d8+3 mais paralisia)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +2 (Dano: 1d6+1 mais paralisia) e 2 garras +0 (Dano: 1d3 mais paralisia)	Corpo a corpo: mordida +5 (Dano: 1d8+3 mais paralisia) e 2 garras +3 (Dano: 1d4+1 mais paralisia)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Febre do carniçal, paralisia	Febre do carniçal, paralisia, mau-cheiro
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de morto-vivo, resistência à expulsão +2	Visão no escuro 18 m, características de morto-vivo, resistência à expulsão +2
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +2, Von +5	Fort +1, Ref +4, Von +6
Habilidades:	For 13, Des 15, Con —, Int 13, Sab 14, Car 12	For 17, Des 17, Con —, Int 13, Sab 14, Car 16
Perícias:	Equilíbrio +6, Escalar +5, Esconder-se +6, Saltar +5, Furtividade +6, Observar +7	Equilíbrio +7, Escalar +9, Esconder-se +8, Saltar +9, Furtividade +8, Observar +8
Talentos:	Ataques Múltiplos	Ataques Múltiplos, Vitalidade
Ambiente:	Qualquer (lacedon: Aquático)	Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2–4) ou bando (7–12)	Solitário, gangue (2–4) ou bando (2–4 mais 7–12 carniçais)
Nível de Desafio:	1	3
Tesouro:	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	3 DV (Médio)	5–8 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—	—

1d3 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Paralisia (Ext): Qualquer alvo atingido pela mordida ou pelas garras de um lívido deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará paralisado durante 1d4+1 rodadas. Os elfos podem ser afetados por esta habilidade. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Mau-Cheiro (Ext): O odor de morte e corrupção que cerca estas criaturas é nauseante. Todas as criaturas vivas num raio de 3 metros devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficarão enjoadas durante 1d6+4 minutos. Uma criatura que obtiver sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada pelo mau-cheiro do mesmo lívido durante um dia inteiro. As magias *retardar envenenamento* ou *neutralizar venenos* removem os efeitos de uma criatura enjoada. As criaturas com imunidade a veneno não são afetadas, e as resistentes a veneno aplicam seus bônus aos testes de resistência. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

CELESTIAL

Os Planos Exteriores habitados por celestiais abrigam uma variedade impressionante de criaturas boas. Apesar de sua grande diversidade, todos os celestiais unem-se para combater os abissais dos reinos infernais ou para auxiliar os viajantes perdidos.

Os guardinais (Neutros e Bons) e os eladrins (Caóticos e Bons) invariavelmente são criaturas de grande beleza, embora suas aparências variem. As criaturas que eles auxiliam no Plano Material às vezes referem-se a eles simplesmente como "anjos".

Como todos os celestiais, os guardinais e eladrins falam Celestial, Infernal e Dracônico.

COMBATE

Os celestiais são seres de franca bondade e não atacam sem bons motivos — normalmente é necessário um assalto direto ou uma ameaça a uma vítima inocente para que eles se disponham à violência. Eles tentam poupar os inocentes e os espectadores sempre que possível, e utilizam ataques de atordoamento se puderem vencer dessa forma. Sua mobilidade e seu repertório de habilidades mágicas os tornam inimigos astuciosos. Ele dispõem de tempo para planejar seus ataques cuidadosamente, só se envolvendo imediatamente no combate em uma situação extrema.

CARACTERÍSTICAS DE CELESTIAL

Idiomas (Sob): Todos os celestiais podem falar com qualquer criatura que possua uma linguagem, como se utilizassem a magia *idiomas conjurada* por um feiticeiro de 14º nível. Esta habilidade sempre está ativa.

Imunidades (Ext): Todos os celestiais são imunes a ataques de eletricidade e petrificação.

Resistências (Ext): Os guardinais e eladrins possuem resistência 20 a ácido e frio. Todos os celestiais recebem +4 de bônus racial em testes de resistência de Fortitude contra venenos.

Visão Aguçada (Ext): Todos os celestiais possuem visão na penumbra e visão no escuro 18 m.

FIRRE

Os eladrin firre (pronuncia-se *fir*) apreciam acima de tudo passar as noites dançando e cantando à volta de uma fogueira, mas essa frivolidade disfarça seu verdadeiro propósito como guardiões da arte e da beleza. Devotos de todas as coisas preciosas e adoráveis, os firres tomam armas para defender a arte e os artistas que as criam. Eles são os eladrin que mais viajam, percorrendo grandes distâncias para ouvir um bardo famoso, admirar um pôr-do-sol particularmente fabuloso ou assistir a uma peça dramática interpretada de forma refinada.

Um firre assemelha-se a um elfo ruivo à primeira vista, mas o brilho intenso de seus olhos denuncia sua natureza celestial. Não há íris ou pupila, apenas chamas dançando e tremeluzindo. Os firres podem se transformar em colunas flutuantes de fogo conforme desejarem.

Combate

Os firres procuram impedir uma batalha com seu vasto repertório de magias e habilidades similares antes que o conflito se inicie de fato. Sempre que possível, eles protegem os inocentes e os itens preciosos nas vizinhanças antes de voltar sua atenção aos inimigos. Quando lutam, manobram como colunas de fogo, assumindo a forma humanoide para utilizar suas magias e ataques visuais, e finalmente avançam para a luta com suas *espadas largas* +3 ou arremessando suas *azagaia*s +5 (a maioria dos firre carrega quatro azagaia)s.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *bola de fogo*, *detectar pensamentos*, *imagem persistente*, *invisibilidade aprimorada*, *metamorfosear-se*, *muralha de fogo*, *ver o invisível*; 1/dia — *rajada prismática*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD 14 + nível da magia).

Magias: Os firres na forma humanoide podem conjurar magias divinas da lista de clérigos e dos domínios do Caos, Fogo, Bem e Magia como clérigos de 12º nível (CD 13 + nível da magia).

Canção (Sob): Um firre possui uma voz cativante e pode utilizar a música de bardo exatamente como se fosse um, inspirando coragem, fascinando, inspirando competência ou gerando sugestões para os ouvintes (veja *Música de Bardo* no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*). Entretanto, diferente de um bardo, um firre não tem limites diários para essas habilidades.

Ataque Visual (Sob): Na forma humanoide, esse ataque inflige 2d6 pontos de dano por fogo e causa *cegueira* (como a magia, alcance 18 m, Fortitude CD 16 anula).

	Firre (Eladrin) Extra-Planar (Médio — Caótico, Bom)	Leonel (Guardinal) Extra-Planar (Médio — Bom)
Dados de Vida:	8d8+8 (44 PV)	12d8+24 (78 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+3 (Des)
Deslocamento:	12 m, voo 27 m (perfeito)	18 m
CA:	24 (+2 Des, +12 natural)	27 (+3 Des, +14 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: <i>espada larga</i> +3 +16/+11 (ou pancada +13/+8); ou à distância: <i>azagaia</i> +5 +15/+10	Corpo a corpo: 2 garras +17, mordida +12
Dano:	<i>Espada larga</i> +3 2d6+10; pancada 1d6+7; <i>azagaia</i> +5 1d6+10	Garra 1d6+5, mordida 1d8+12
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, magias, ataque visual.	Rugido, bote, agarrar aprimorado, Rasgar 1d6+5, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Redução de dano 10/ferro frio ou mal, RM 27, canção, círculo mágico contra o mal, características de celestial, alterar forma	Redução de dano 25/+3, RM 28, aura de proteção, características de celestial
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +8, Von +9	Fort +10, Ref +11, Von +10
Habilidades:	For 20, Des 14, Con 12, Int 17, Sab 16, Car 18	For 21, Des 17, Con 15, Int 14, Sab 14, Car 15
Perícias:	Atuação (cantar) +18, Blefar +15, Concentração +12, Conhecimento (planos) +14, Diplomacia +19, Disfarces +15, Esconder-se +8, Identificar Magia +14, Intimidação +17, Observar +9, Ouvir +8, Procurar +8, Sentir Motivação +14	Equilíbrio +22, Esconder-se +22, Conhecimento (qualquer um) +17, Ouvir +17, Furtividade +22, Sentir Motivação +17, Observar +17, Sobrevivência +17
Talentos:	Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Atuação)	Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, Rastrear
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização:	Solitário ou trupe (2–5)	Solitário ou alcateia (4–16)
Nível de Desafio:	10	12
Tesouro:	Sem moedas; dobro de bens; padrão de itens	Sem moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência:	Sempre Caótico e Bom	Sempre Neutro e Bom
Progressão:	9–16 DV (Médio); 17–24 DV (Grande)	13–18 DV (Médio); 19–36 DV (Grande)

Círculo Mágico Contra o Mal (Sob): Um círculo mágico contra o mal está sempre ativo ao redor dos firres, idêntico à magia conjurada por um feitiiceiro de 8º nível. O efeito pode ser dissipado, mas o firre é capaz de recriá-lo durante seu próximo turno como uma ação livre. Os benefícios defensivos do círculo não está incluídos no bloco de estatísticas.

Alterar Forma (Sob): Um firre pode alternar entre sua forma humanoide e sua forma ígnea como uma ação padrão. Na forma humanoide, não pode voar ou utilizar seus ataques de fogo, mas utiliza seu ataque visual e habilidades similares a magia, atacar com armas, cantar e conjurar magias. Na forma de coluna de fogo, pode voar, desferir ataques de pancada e utilizar habilidades similares a magia, mas não pode cantar, conjurar magias ou utiliza seu ataque visual.

Um firre permanece em uma das formas até que escolha assumir a outra. Uma mudança de forma não pode ser dissipada, e um firre não reverte a qualquer forma específica ao ser morto. Uma magia *visão da verdade* revela ambas as formas simultaneamente.

LEONAL

Uma das mais poderosas formas dos guardinais, um leonal é tão majestoso quanto um leão do Plano Material. Como inimigo, pode ser igualmente temível, emitindo rugidos poderosos e atacando com garras afiadas como lâminas.

Um leonal é um humanoide musculoso e atarracado coberto por uma pelagem fulva e curta. Tem a cabeça de um leão, incluindo uma juba dourada e um focinho curto. Quando abre a boca, podem-se ver fileiras de dentes longos e afiados.

Combate

Os leonais apreciam as batalhas mais diretas possíveis. Começam com um rugido para desequilibrar seus inimigos, seguido por um frenesi de mordidas e golpes. Eles têm grande coordenação entre os membros da mesma alcateia, cuidando da retaguarda e armando ataques devastadores.

Rugido (Sob): Um leonal pode rugir até três vezes por dia. Cada rugido libera uma rajada num cone de 18 m que duplica os efeitos de uma magia *palavra sagrada* e inflige 2d6 pontos de dano sônico adicional (Fortitude CD 18 anula).

Bote (Ext): Se um leonal saltar sobre um inimigo durante a primeira rodada de combate, poderá desferir um ataque total mesmo se já executou uma ação de movimento.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leonal precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá rasgar a vítima.

Rasgar (Ext): Um leonal que agarrar uma vítima é capaz de desferir dois ataques de rasgar (corpo a corpo +17) com suas patas traseiras, infligindo 2d6+5 pontos de dano com cada. Se o leonal saltar sobre um oponente, também pode usar esta habilidade.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — bola de fogo, detectar pensamentos, dissimular tendência, imobilizar monstros, metamorfosear-se, muralha de energia; 3/dia — curar ferimentos críticos, neutralizar venenos, remover doença; 1/dia — cura completa. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feitiiceiro de 10º nível (CD 12 + nível da magia).

Aura de Proteção (Sob): Como ação livre, um leonal pode cercar-se de um halo de luz com raio de 6 m, que funciona simultaneamente como um círculo mágico contra o mal aumentando e um pequeno globo de invulnerabilidade, ambos conjurados por um feitiiceiro de 12º nível. A aura pode ser dissipada, mas o leonal consegue reativá-la como uma ação livre em seu próximo turno.

Perícias: Os leonais recebem +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade.



Humanoide Monstruoso (Grande)

Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (−1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +4/+12

Ataque: Corpo a corpo: espada longa +7 (dano: 2d6+6; dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +4) +5 (dano: 2d6+4; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +7 (dano: 2d6+6; dec. 19–20) e 2 cascos +3 (dano: 1d6+2); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +4) +5 (dano: 2d6+4; dec. x3)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +5

Habilidades: For 18, Des 14, Con 15, Int 8, Sab 13, Car 11

Perícias: Furtividade +4, Observar +3, Ouvir +3, Sobrevivência +2

Talentos: Esquiva, Foco em Arma (casco)

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário, companhia (5–8), tropa (8–18 mais 1 líder de 2º–5º nível) ou tribo (20–150 mais 30% de não combatentes, 10 sargentos de 3º nível, 5 tenentes de 5º nível e 1 líder de 5º–9º nível)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Bom

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2

A criatura sai das árvores galopando, com seus cascos trovejantes ecoando pela floresta. Ela possui o torso, os braços e a cabeça de um humanoide, mas a parte inferior do corpo é semelhante a um grande cavalo. Ela carrega um arco longo, retesado, prestes a disparar ao primeiro sinal de perigo.

Os centauros são seres da floresta que evitam a companhia de estranhos. São arqueiros mortíferos e ainda mais temíveis em combate corporal.

Um centauro é tão grande quanto um cavalo pesado, mais alto e ligeiramente mais pesado. Tem cerca de 2,10 m de altura e pesa quase 1 tonelada.

Os centauros falam os idiomas Silvestre e Élfico.

COMBATE

Embora tenham um temperamento moderado, os centauros estão sempre armados. Sua arma predileta é a espada longa. Quando estão caçando ou patrulhando, eles também carregam arcos compostos. Um centauro utilizando um lança sempre inflige o dobro do dano durante uma Investida, da mesma forma que um cavaleiro montado.

Geralmente, os centauros não iniciam um combate. Sua resposta típica contra qualquer tipo de agressão é uma fuga rápida, talvez seguida de uma saraivada de flechas para desencorajar a perseguição. Quando lidam com criaturas perigosas o suficiente para constituir uma ameaça à tribo, eles fingem utilizar a mesma tática, mas parte de seu contingente “em retirada” tentará contornar e emboscar ou atacar o inimigo pela retaguarda.

SOCIEDADE DOS CENTAUROS

Entre sua própria espécie, os centauros são criaturas muito sociáveis, mas são famosos por se tornarem rudes, grosseiros e agressivos quando estão sob influência do álcool.

Os centauros isolados geralmente estão caçando ou patrulhando. As companhias e as tropas também estão caçando ou fazendo patrulhas em conjunto. A maioria dos membros de uma tribo



permanece próxima do seu vilarejo. A maior parte dos centauros que permanece na tribo é constituída por fêmeas; enquanto os machos estão fora, caçando e guardando o território, elas lideram e cuidam da administração geral da tribo. Um terço da população de uma tribo será composta por jovens e crianças.

Uma tribo comum estará localizada nas profundezas da floresta. Ela consiste de uma grande clareira e pastos ocultos, com um bom suprimento de água corrente. Dependendo do clima, as tribos podem erguer choupanas ou cabanas para abrigar as famílias individualmente. Os fornos utilizados para cozinhar e aquecer ficam numa área aberta, longe das árvores.

Os centauros são habilidosos na horticultura e costumam cultivar os vegetais mais úteis nas proximidades da tribo. Em áreas mais perigosas ou infestadas de monstros, eles plantam cercas-vivas de espinhos, cavam fossos e elaboram diversos tipos de armadilhas.

Os centauros sobrevivem de uma mistura de caça, coleta, pesca, agricultura e escambo. Embora evitem o contato com os seres humanos, eles negociam abertamente com os elfos, principalmente para obter alimentos e vinho. Eles pagam os elfos com o tesouro da tribo, que consiste nas riquezas obtidas dos monstros derrotados.

O território de uma tribo de centauros varia em tamanho conforme a população e a natureza da região. Os centauros não se opõem a dividir seu território com os elfos. A atitude de um centauro diante de um estranho em seu território difere, conforme o visitante. Os humanos e os anões são educadamente convidados a se retirarem, os halflings e os gnomos são tolerados e os elfos são bem-vindos. Os centauros lidam com os monstros de acordo com a ameaça que representam para o bem-estar e a sobrevivência da tribo: caso um dragão ou gigante invada seu território, eles deixarão o local; contudo, eles tentarão eliminar um troll, orcs e similares.

A maioria dos centauros cultua uma divindade chamada Skerrit, um deus da natureza e da comunidade.

CENTAUROS COMO PERSONAGENS

Os centauros algumas vezes tornam-se bardos, rangers ou druidas. Os rangers quase sempre escolhem bestas mágicas ou alguma variedade de humanoide como inimigo predileto. Os druidas geralmente são escolhidos como líderes e porta-vozes da tribo. Os clérigos centauros (muito raros) servem a Skerrit e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Animais, Bem e Plantas.

Os personagens centauros possuem as seguintes características raciais.

— +8 de Força, +4 de Destreza, +4 de Constituição, -2 de Inteligência, +2 de Sabedoria.

— Tamanho Grande. -1 de Penalidade na Classe de Armadura, -1 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade em testes de Esconder-se,

+4 de bônus em testes de Agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m.

— O deslocamento base terrestre de um centauro é 15 m.

— Visão no escuro até 18 m.

— Dado de Vida Racial: Um centauro começa com quatro níveis de humanoide monstruoso, que fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanoide monstruoso de um centauro lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 x (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Ouvir, Furtividade, Observar e Sobrevivência.

— Talentos Raciais: Os níveis como humanoide monstruoso de um centauro lhe concedem dois talentos.

— +3 de bônus de armadura natural.

— Idiomas Automáticos: Silvestre, Élfico. Idiomas Adicionais: Comum, Gnomo, Halfling.

— Classe Favorecida: Ranger.

— Ajuste de Nível: +2.

CENTOPEIA ESPIRITUAL

Uma monstruosa centopeia gigante é assustadora o suficiente; adicione uma cabeça humana com nove olhos, uma nuvem negra de névoa venenosa e uma missão divina para punir os injustos, e ela se torna uma criatura dos pesadelos. Esta é uma Centopeia espiritual.

As centopeias espirituais são metamorfos venenosos que frequentemente administram punições em nome dos grandes espíritos. Na sua forma natural, eles lembram centopeias enormes, de 1,2 m de comprimento para a variedade superior, 30 cm de comprimento para a variedade inferior e 15 cm de comprimento para a variedade menor. Eles possuem corpos segmentados com ligamentos em verde, vermelho e prata, muitas pernas e dois longos tentáculos. Suas cabeças são vagamente humanas em aparência, com a cabeça calva, bigodes espessos e nove olhos distribuídos uniformemente à volta do crânio.

As centopeias espirituais falam o Comum e o Idioma Espiritual.

COMBATE

Todas as centopeias espirituais compartilham certas habilidades. Em combate corpo a corpo, eles atacam com uma mordida ou (na forma escorpião) com uma picada. Eles normalmente usam sua nuvem de névoa negra para abrandar seus inimigos antes de morder e se ameaçado severamente, usa exclusivamente sua nuvem.

	Centopeia Espiritual Menor Extra-planar (Espírito) Mínimo	Centopeia Espiritual Inferior Extra-planar (Espírito) Miúdo	Centopeia Espiritual Superior Extra-planar (Espírito) Pequeno
Dados de Vida:	1d8+1 (5 PV)	3d8+3 (16 PV)	5d8+5 (27 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)	+3 (Des)	+2 (Des)
Deslocamento:	6 m (centopeia); 3 m (sapo)	9 m (centopeia); 6 m (cobra ou sapo)	15 m (centopeia ou aranha); 12 m (escorpião); 6 m (sapo)
CA:	19 (+4 tamanho, +4 Des, +1 natural)	17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural)	16 (+1 tamanho, +2 Des, +3 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Mordida +9	corpo a corpo: Mordida +8	corpo a corpo: Mordida +8 ou picada +8
Dano:	Mordida 1d2-2	Mordida 1d3-1	Mordida 1d4 ou picada 1d4
Espaço/Alcance:	30 cm por 30 cm/0 m	75 cm/0 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Nuvem de Névoa Negra	Nuvem de Névoa Negra	Nuvem de Névoa Negra
Qualidades Especiais:	Alterar forma, RM 10, imunidade a venenos	Alterar forma, RM 11, imunidade a venenos	Alterar forma, RM 12, imunidade a venenos
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +6, Vontade +0	Fort +4, Ref +6, Vontade +2	Fort +5, Ref +6, Vontade +5
Habilidades:	For 6, Des 19, Cons 12, Int 5, Sab 6, Car 5	For 8, Des 17, Cons 12, Int 7, Sab 8, Car 7	For 10, Des 15, Cons 12, Int 11, Sab 12, Car 11
Perícias:	Arte da Fuga +8, Esconder-se +20, Intimidação +1, Furtividade +8	Arte da Fuga +6, Diplomacia +6, Esconder-se +19, Furtividade +11, Intimidação +4, Observar +5	Arte da Fuga +10, Conhecimento (espíritos) +8, Diplomacia +8, Esconder-se +14, Furtividade +10, Intimidação +8, Observar +11, Ouvir +11
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida)	Acuidade com Arma (mordida), Sorrrateiro	Acuidade com Arma (mordida, picada), Prontidão
Terreno/Clima:	Terras quentes ou temperadas	Terras quentes ou temperadas	Terras quentes ou temperadas
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	0,5	1	2
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	2 DV (Mínimo)	4 DV (Miúdo) 9-15 DV (Médio)	6-9 DV (Pequeno)

Nuvem de Névoa Negra (Sob): Uma centopeia espiritual é capaz de “tossir” uma nuvem venenosa de névoa negra como uma ação padrão. A nuvem se estende em uma propagação centrada na centopeia espiritual com um raio que varia dependendo do tamanho da centopeia (veja abaixo). Uma centopeia é imune aos efeitos da sua própria nuvem. Qualquer criatura que entre em contato com uma nuvem de névoa negra deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD variando com o tamanho da centopeia) ou sofrer os efeitos da nuvem. Os efeitos dependem da forma atual da centopeia.

Aranha: Dano inicial e secundário 1d4 pontos temporários de Des.

Centopeia: Dano inicial paralisa (por 2d6 minutos); dano secundário 0.

Cobra: Dano inicial e secundário 1d4 pontos temporários de Cons.

Escorpião: Dano inicial visão nublada (todos os oponentes recebem o benefício da magia *nublar* — 20% de chance de erro por 2d6 minutos); dano secundário 0.

Sapo: Dano inicial 0; dano secundário inconsciência (1d3 horas).

A nuvem de névoa negra obscurece toda a visão, incluindo visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas dentro de um raio de 1,5 m de um inimigo possuem meia camuflagem, e os seus ataques sofrem 20% de chance de falha. As criaturas além dessa distância de um inimigo possuem camuflagem total, impondo uma chance de falha de 50% e os atacantes são incapazes de usar a visão para localizar o alvo. As centopeias espirituais não possuem a vantagem da visão dentro da nuvem. Uma nuvem de névoa negra se dispersa depois de 1d4 rodadas.

CENTOPEIA ESPIRITUAL MENOR

Mudar de Forma (Sob): Uma centopeia espiritual menor é a variedade mais pequena. Ela é capaz de assumir duas formas diferentes — centopeia e sapo. Mudar de forma é uma ação de rodada completa.

Nuvem de Névoa Negra (Sob): A nuvem de névoa negra de uma centopeia espiritual menor possui um raio de 1,5 m e o teste de resistência contra seus efeitos possui uma CD de 11.

CENTOPEIA ESPIRITUAL INFERIOR

Mudar de Forma (Sob): Uma centopeia espiritual inferior é uma versão menor da variedade superior. Ela é capaz de assumir três formas diferentes — centopeia, cobra e sapo. Mudar de forma é uma ação de rodada completa.

Nuvem de Névoa Negra (Sob): A nuvem de névoa negra de uma centopeia espiritual inferior possui um raio de 3 m e o teste de resistência contra seus efeitos possui uma CD de 12.

CENTOPEIA ESPIRITUAL SUPERIOR

Mudar de Forma (Sob): Uma centopeia espiritual superior é capaz de mudar livremente entre cinco formas diferentes — centopeia, escorpião, cobra, aranha e sapo. Em cada forma, ela possui o mesmo tamanho e coloração e suas estatísticas permanecem inalteradas (exceto seu deslocamento e os efeitos de sua nuvem de névoa, como explicado acima). O ato de mudar de forma é uma ação de rodada completa.

Nuvem de Névoa Negra (Sob): A nuvem de névoa negra de uma centopeia espiritual superior possui um raio de 4,5 m e o teste de resistência contra seus efeitos possui uma CD de 13.

Centopeia Espiritual



Qualidades Especiais: Habilidades similares a magia, RM 13, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +7

Habilidades: For 19, Des 16, Con 17, Int 15, Sab 16, Car 14
Perícias: Equilíbrio +8, Escalar +16, Concentração +8, Saltar +9, Conhecimento (religião) +7, Identificar Magia +6

Talentos: Magias em Combate, Reflexos Rápidos

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Tribo (2–5 mais 10–60 quitinas)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +5

Os choldrith são a raça clerical das quitinas, considerados nesta sociedade como bênçãos da deusa aranha, Lolth.

Os choldrith são aranhas brancas e inchadas, com cerca de 2,70 m de diâmetro e a cabeça humanoide das quitinas.

Eles têm dois olhos grandes e facetados e mandíbulas enormes repletas de veneno. As orelhas são compridas e pontiagudas, similares a chifres. Eles têm as oito patas características dos aracnídeos, mas os dois membros dianteiros são delgados e terminam em mãos articuladas. Os choldrith utilizam essas mãos durante a conjuração e para transportar o alimento até a boca.

Os choldrith falam os idiomas Subterrâneo e Abissal.

COMBATE

Os choldrith preferem se posicionar na retaguarda de um escudo de combatentes quitinas, usando suas habilidades clericais para auxiliar seus aliados e destruir os inimigos. Os adversários que atravessam a defesa das quitinas enfrentam a mordida venenosa da criatura.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: paralisa; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Constituição.

Magias: Os choldrith têm as habilidades de conjuração de um clérigo de 4º nível, com acesso aos domínios Caos, Mal e Proteção.

Magias Típicas (5/4/3): 0 — curar ferimentos mínimos (2), detectar magia (2), resistência; 1º — curar ferimentos leves (2), arma mágica, escudo da fé; 2º — vigor do urso, curar ferimentos moderados, explosão sonora.

Teia (Sob): Os choldrith fabricam teias, assim como as aranhas monstruosas. Eles conseguem expelir a teia oito vezes por dia. Essa habilidade é similar a um ataque com uma rede, mas tem alcance máximo de 15 m, com incremento de distância de 3 m; a rede é eficiente contra criaturas Médias ou menores (consulte o Capítulo 7 do Livro do Jogador para obter detalhes sobre ataques com redes). A teia prende a vítima no lugar, impedindo qualquer movimentação.

Uma criatura aprisionada poderá escapar se obtiver sucesso em um teste de Arte da Fuga (CD 26) ou Força (32). Ambos exigem uma ação padrão. A teia tem 12 PV

Consulte a descrição das aranhas monstruosas no Livro dos Monstros para obter detalhes sobre as teias.

Habilidades Similares a Magia (SM): Lolth concede duas habilidades inatas aos seus choldrith: *escuridão* e *bênção*. Cada uma pode ser utilizada duas vezes por dia.

PERSONAGENS CHOLDRITH

Os choldrith somente podem adquirir níveis como clérigos. Cada nível de clérigo da criatura adiciona um nível de conjurador à habilidade Conjuração do choldrith. Por exemplo, um choldrith com dois níveis de clérigo seria um conjurador de 6º nível.

NOS REINOS

Se as quitinas são criações mágicas dos drow, os choldrith somente podem ser o trabalho direto da própria Lolth. Sua semelhança com os drider não passou despercebida pelos estudiosos; eles suspeitam que a transformação em choldrith

CHOLDRITH

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 9 m, escalar 6 m

CA: 16 (–1 tamanho, +3 Des, +7 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+11

Ataques: Corpo a corpo: mordida +6

Dano: Mordida 2d4+6 mais veneno

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, magias, teia



Choldrith

seria uma recompensa por obter sucesso (ao contrário da punição por fracassar) em algum teste de lealdade ou devoção.

CHUUL

Aberração (Grande — Aquática)

Dados de Vida: 11d8+44 (93 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 6 m

Classe de Armadura: 22 (-1 tamanho, +3 Des, +10 natural), toque 12, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +8/+17

Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (dano: 2d6+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +12 (dano: 2d6+5)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Constrição 3d6+5, agarrar aprimorado, tentáculos paralisantes

Qualidades Especiais: Anfíbio, visão no escuro 18 m, imunidade a veneno

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +9

Habilidades: For 20, Des 16, Con 18, Int 10, Sab 14, Car 5

Perícias: Esconder-se +13, Natação +13, Observar +11, Ouvir +11

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate

Ambiente: Pântanos temperados

Organização: Solitário, casal ou matilha (3–5)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: 1/10 de moedas; 50% de bens; padrão de itens

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 12–16 DV (Grande); 17–33 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Como um inseto gigante ou um crustáceo monstruoso, a criatura se levanta do lago tranquilo, com tenazes estalando furiosamente enquanto a luz das tochas reflete em sua carapaça mosqueada. Seus pequenos olhos escuros e famintos observam a grupo e os tentáculos projetando-se de sua boca se retorcem com nervosismo conforme ele emerge da água.

Um chuul é uma horripilante mistura de crustáceo, inseto e serpente, uma abominação que espreita total ou parcialmente submersa, aguardando uma presa inteligente para devorar.

Embora sejam anfíbios, os chuuls não são bons nadadores, e preferem ficar em terra firme ou em águas rasas quando atacam. Eles adoram caçar o povo-lagarto.

Sabe-se que os chuuls colecionam troféus retirados de suas vítimas. Ainda que sejam incapazes de usar armas, armaduras e outros equipamentos, os chuuls guardam esses itens em suas tocas. Quando a vítima não possui nada de interessante, eles guardam seu crânio.

Apesar da maioria viver em selvas e pântanos, alguns chuuls se adaptaram à vida subterrânea, caçando nas proximidades de lagos e rios. Esta variedade subterrânea se alimenta de trogloditas e drow incautos. Algumas vezes, os chuuls podem ser escravizados por um beholder ou devorador de mentes. A criatura tem 2,4 m de comprimento e pesa 325 kg.

COMBATE

Um chuul prefere aguardar próximo às margens, submerso em águas escuras, até ouvir uma presa se aproximando (seja dentro ou fora da água), e então atacar de surpresa.

O chuul agarra e esmaga seus adversários com suas garras, e então tenta arrastá-los até seus tentáculos. Ele sempre tentará manter uma garra livre, portanto se estiver enfrentando um grande número de adversários, soltará os oponentes paralisados ou mortos sem devorá-los e continuará a agarrar, esmagar e paralisar os demais.

Constrição (Ext): Um chuul causa 3d6+5 pontos de dano caso obtenha sucesso em um teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o chuul precisa atingir um oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma



Chuul

ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição ou arrastá-la até seus tentáculos no próximo turno.

Tentáculos Paralisantes (Ext): O chuul pode arrastar as vítimas presas numa garra até seus tentáculos usando uma ação de movimento. Os tentáculos agarram com a mesma força das garras, mas não causam nenhum dano. Entretanto, eles secretam uma substância paralisante. Qualquer criatura aprisionada pelos tentáculos deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou ficará paralisada durante 6 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Enquanto permanecer aprisionada nos tentáculos, a criatura sofrerá 1d8+2 pontos de dano a cada rodada nas mandíbulas da criatura.

Anfíbio (Ext): Embora os chuuls sejam aquáticos, eles podem sobreviver em terra por tempo indeterminado.

Perícias: Um chuul recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

COCATRIZ

Besta Mágica (Pequena)

Dados de Vida: 5d10 (27 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 18 m (ruim)

Classe de Armadura: 14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +5/-1

Ataque: Corpo a corpo: bicada +9 (dano: 1d4-2 mais petrificação)

Ataque Total: Corpo a corpo: bicada +9 (dano: 1d4-2 mais petrificação)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Petrificação

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 6, Des 17, Con 11, Int 2, Sab 13, Car 9

Perícias: Observar +7, Ouvir +7

Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva, Prontidão

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário, par, revoada (3–5) ou bando (6–13)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 6–8 DV (Pequeno); 9–15 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Esta ave tem o tamanho aproximado de um peru ou ganso grande. Ela possui a cabeça e o corpo de um galo, asas de morcego e a cauda comprida de um lagarto. Seus olhos brilham com um fulgor escarlate de aspecto ameaçador.

Cocatriz



O cocatriz é um híbrido estranho e repulsivo, famoso por sua capacidade de transformar carne em pedra.

Um cocatriz macho possui crista e barbilhão, como um galo. As fêmeas são muito mais raras e diferem apenas por não apresentar esses ornamentos. Um cocatriz pesa cerca de 12 kg.

COMBATE

O cocatriz ataca furiosamente qualquer criatura que considere uma ameaça para si ou seu ninho.

As revoadas de cocatrizes fazem o possível para confundir seus oponentes, muitas vezes voando diretamente sobre o rosto de seus adversários.

Petrificação (Sob): Qualquer criatura atingida pela bicada do cocatriz deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou será instantaneamente transformada numa estátua de pedra. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Os cocatrizes são imunes à habilidade de petrificação de sua própria espécie, mas qualquer outro ataque petrificante os afetará normalmente (o olhar da medusa, o sopro do gorgon, a magia *carne para pedra*, etc.).

COLOSSO

Um colosso, como seu nome sugere, é um constructo similar a um golem de tamanho Colossal. Os colossos são autômatos criados através de magia, com poderes quase divinos. Sua construção envolve o emprego de magias épicas e forças elementais.

Combate

Os colossos são praticamente irrefreáveis em combate e dificilmente não atingem o alvo escolhido. Eles seguem instruções literalmente e são incapazes de elaborar estratégias ou táticas.

O criador de um colosso pode comandá-lo se estiver num raio de 36 m e a criatura conseguir enxergá-lo e ouvi-lo. A menos que receba outro comando, geralmente o colosso seguirá sua última instrução da melhor forma possível, embora retribua qualquer ataque. O criador pode elaborar um comando simples para direcionar o colosso em sua ausência, como "ataque todas as criaturas que entrarem neste semiplano" ou "ataque um tipo específico de criatura".

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte

e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Imunidade à Magia (Ext): Um colosso resiste completamente à maioria dos efeitos mágicos e sobrenaturais, com as exceções descritas adiante.

Campo Antimagia (Ext): Um colosso emana constantemente um *campo antimagia* com raio de 30 m. O campo é uma barreira invisível e impermeável à maioria dos efeitos mágicos, incluindo magias, habilidades similares e habilidades sobrenaturais. Da mesma forma, impede o funcionamento de quaisquer itens mágicos ou magias no interior de sua área, exceto pelas próprias habilidades sobrenaturais do colosso. Este efeito é idêntico a um *campo antimagia* de um conjurador de 25º nível.

Construção

O custo de construção atribuído a cada colosso inclui a matéria-prima de seu corpo e todos os materiais e componentes de magia consumidos ou que se tornam parte permanente do constructo. Exceto pelas exigências mais complexas, a construção de um colosso é semelhante à fabricação de um golem.

COLOSSO DE CARNE

A epitome da arte dos necromantes, um colosso de carne espalha o terror e a destruição em seu rastro.

Uma horrenda massa humanoide de carne apodrecida, o colosso de carne assemelha-se a um zumbi Colossal, mas na verdade é um constructo



Colosso de Carne

	Colosso de Pedra Constructo (Colossal)	Colosso de Carne Constructo (Colossal)	Colosso de Ferro Constructo (Colossal)
Dados de Vida:	64d10 (432 PV)	100d10 (630 PV)	96d10 (608 PV)
Iniciativa:	-3 (Des)	+2 (-2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	-2 (Des)
Deslocamento:	12 m (incapaz de correr)	12 m (incapaz de correr)	15 m (incapaz de correr)
Classe de Armadura:	44 (-8 tamanho, -3 Des, +45 natural)	45 (-8 tamanho, -2 Des, +25 natural, +20 profano)	60 (-8 tamanho, -2 Des, +60 natural)
Ataques:	Corpo a Corpo: 2 pancadas +70	Corpo a Corpo: clava Colossal +79 ou 2 pancadas +79; ou à distância: objeto arremessado +65	Corpo a Corpo: 2 pancadas +99
Dano:	Pancada 8d6+30	Clava Colossal +79 ou pancada 4d6+12 ou objeto arremessado (pesando 10 t ou menos) 4d6+12	Pancada 12d6+35
Face/Alcance:	9 m/9 m	9 m/9 m (alcance de 12 m com a clava Colossal)	9 m/9 m
Ataques Especiais:	Despedaçar	Presença aterradora, aparência horripilante, pisotear, mau odor	Sopro
Qualidades Especiais:	Características de constructo, Imunidade à Magia, campo antimagia, RD 10/épico e adamantite	Características de constructo, Imunidade à Magia, RD 15/épico e adamantite, afinidade por energia negativa	Características de constructo, Imunidade à Magia, campo antimagia, inoxidável, RD 20/épico e adamantite
Testes de Resistência:	Fort +21, Ref +18, Von +21	Fort +33, Ref +31, Von +33	Fort +32, Ref +30, Von +33
Habilidades:	For 70, Des 5, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 35, Des 6, Con —, Inteligência — ou de acordo com o espírito controlador Sab 11 ou de acordo com o espírito controlador Carisma 1 ou de acordo com o espírito controlador	For 80, Des 7, Con —, Int —, Sab 12, Car 1
Perícias:	—	— ou de acordo com o espírito controlador	—
Terreno/Clima:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	24	27	33
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Neutro e Mau ou Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	65–192 DV (Colossal)	Nenhuma (as habilidades podem variar de acordo com o nível do espírito controlador)	97–288 DV (Colossal)

extremamente poderoso. Sua construção complexa é revelada somente pela textura grosseira de sua pele acinzentada.

Um colosso de carne conhece todos os idiomas que eram falados em vida pelo fantasma que atua como seu espírito controlador. Quando o espírito controlador é neutralizado, o colosso murmura em todos os idiomas falados pelos cadáveres que o compõem.

Combate

Desajeitado devido à sua enorme estatura, um colosso de carne utiliza métodos simples que não exigem delicadeza — como arrancar árvores pelas raízes e usá-las como enormes clavas, erguer carroças ou cabanas (ou qualquer outro objeto que pese menos de 10 toneladas) e arremessá-las como entulho, apanhar os inimigos e esmagá-los contra paredes ou simplesmente pisotear qualquer agressor até transformá-lo numa mancha de sangue.

Presença Aterradora (Ext): Um colosso de carne irradia malevolência para todos os seres vivos, forçando as criaturas que se aproximam a menos de 1,5 km a realizar um teste de resistência de Vontade (CD 56). Caso obtenham sucesso, as vítimas ficarão abaladas. Se fracassarem com uma margem igual ou inferior a 20 pontos, ficarão assustadas. Se fracassarem com uma margem entre 21 e 40 pontos, estarão em pânico. Se fracassarem com uma margem igual ou superior a 41 pontos, estarão aterrorizadas (consulte o Resumo das Condições no *Livro do Mestre*).

Aparência Horripilante (Sob): Uma vez por dia, o espírito controlador do colosso de carne pode utilizar a energia negativa latente no constructo para transformar sua fisionomia em uma visão apavorante. As criaturas num raio de 90 m que enxergarem a transformação devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 56) ou sofrerão 2d4 pontos de dano temporário de Força, Destreza e Constituição.

Pisotear (Ext): Concentrando toda sua energia em um só ataque (em uma ação de rodada completa), um colosso de carne é capaz de pisotear qualquer inimigo adjacente (ou seja, qualquer criatura na área ameaçada pelo colosso). Seu modificador de ataque para esta ação é +65 (+75 base, -2 Des, -8 tamanho). Se obtiver sucesso, o ataque inflige o dobro do dano (8d6+24) e imobiliza a vítima até que o colosso decida, libertá-la.

Mau Odor (Ext): O odor desagradável de carniça que cerca um colosso de carne é tão revoltante que todas as criaturas com sentido de olfato que se aproximarem num raio de 90 m do constructo devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 60) para não ficarem enjoadas (incapazes de atacar, conjurar magias, concentrar-se em magias, ou fazer qualquer outra coisa que exija atenção, exceto um único movimento ou ação equivalente a movimento a cada rodada). Se obtiverem sucesso no teste, sofrem -4 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque, testes e testes de resistência pelos próximos 2d6+4 minutos.

Imunidade à Magia (Ext): Um colosso de carne é imune a todos os efeitos mágicos e sobrenaturais, exceto os que utilizam energia negativa (veja adiante).

Afinidade por Energia Negativa (Sob): Um colosso de carne conserva algum resíduo da energia negativa que animava os cadáveres usados na sua criação. Qualquer magia que utilize energia negativa dirigida ao colosso repara os danos sofridos pelo constructo à razão de 1d10 pontos de dano por nível da magia.

Construção

Apenas um mestre necromante de poder extraordinário conseguiria criar um colosso de carne. Os cadáveres previamente animados de trezentas criaturas humanoides Médias ou mais devem ser descarnados, separando



Colosso de Ferro

quase sempre exiba algum tipo de armadura. Seus traços são muito mais refinados que os aspectos de um colosso de pedra. Muitas vezes, eles empunham armas exóticas Enormes em uma das mãos.

Um colosso de ferro é incapaz de falar ou emitir qualquer ruído vocal.

Combate

Quando um colosso de ferro acerta um golpe (ou seja, praticamente sempre), ele é potencialmente letal, pois o dano provavelmente ativará a regra de morte por dano maciço (consulte o Capítulo 8 do *Livro do Jogador*).

Sopro (Sob): Cone de gás venenoso de 12 m; como ação livre a cada 1d4 rodadas, 3d6 pontos de dano de Constituição primário, 2d6 pontos de dano de Constituição secundário, Fortitude (CD 58) para reduzir o dano a metade.

Imunidade à Magia (Ext): Um colosso de ferro é imune a todos os efeitos mágicos e sobrenaturais, com a seguinte exceção: os efeitos de eletricidade recuperam 1 Ponto de Vida a cada 3 pontos de dano que causariam.

Inoxidável (Ext): Ao contrário dos golens de ferro, um colosso de ferro não é afetado por ataques enferrujantes.

Construção

O corpo de um colosso de ferro é esculpido a partir de 75.000 kg de ferro puro.

O custo de criação do colosso é 1.000.000 PO, incluindo 100.500 PO para o corpo. Esculpir o corpo exige sucesso em um teste de Ofícios (armoreiro) ou Ofícios (armeiro) (CD 42).

O criador deve pertencer ao 35º nível ou superior e ser capaz de conjurar magias épicas. Completar o ritual gasta 50.000 XP do criador e exige as magias *névoa mortal*, *tarefa/missão*, *desejo restrito* e *metamorfosar objetos*.

COLOSSO DE PEDRA

Um colosso de pedra tem 21 m de altura e pesa cerca de 125.000 kg. Seu corpo é de pedra esculpida, frequentemente ornamentada conforme o gosto de seu criador. Por exemplo, pode ser uma réplica perfeita de um criador narcisista.

Um colosso de pedra é incapaz de falar ou emitir qualquer ruído vocal.

Combate

Os colossos de pedra são oponentes formidáveis, sendo poderosos fisicamente e resistentes a dano.



Colosso de Pedra

Despedaçar (Sob): Um colosso de pedra pode utilizar *despedaçar* contra as armas ou outros itens de seus oponentes, como uma ação livre, a cada 2 rodadas, com 24º nível de conjurador.

Imunidade à Magia (Ext): Um colosso de pedra é imune a todas as magias, habilidades similares e efeitos sobrenaturais, exceto os seguintes: a magia *pedra em lama* o deixará lento (como os efeitos da magia *lentidão*) durante 1 rodada, sem direito a teste de resistência, enquanto lama em pedra recupera todos os seus Pontos de Vida. A magia *pedra em carne* não surte efeito em um colosso de pedra.

Construção

O corpo de um colosso de pedra deve ser esculpido em um único bloco de rocha maciça, como o granito, pesando no mínimo 187.500 kg.

O custo de criação do colosso é 760.000 PO, incluindo inclui 100.000 PO para o corpo. Esculpir o corpo exige sucesso em um teste de Ofícios (escultura) ou Ofícios (alvenaria) (CD 37).

O criador deve pertencer ao 25º nível ou superior e ser capaz de conjurar magias épicas. Completar o ritual gasta 30.600 XP do criador e exige as magias *tarefa/missão*, *desejo restrito*, *metamorfosar objetos* e *despedaçar*.



CONSTRITOR

Aberração (Pequena)

Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 3 m

Classe de Armadura: 17 (+1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +2/+5

Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +6 (dano: 1d3+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tentáculos +6 (dano: 1d3+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição 1d3+3

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, velocidade

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +4

Habilidades: For 16, Des 14, Con 13, Int 4, Sab 13, Car 7

Perícias: Escalar +13, Esconder-se +10, Furtividade +6

Talentos: Iniciativa Aprimorada^B, Reflexos Rápidos, Sorrateiro

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: 1/10 de moedas; 50% de bens; 50% de itens

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–12 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Uma criatura se aninha nas sombras, próxima do teto, num canto do aposento. Seu corpo lembra o de um halfling pelado, com pele manchada, mas seus membros são incrivelmente esguios e compridos. Ele sibila, revelando dentes grandes e afiados, um instante antes de um de seus braços se projetar como um chicote.

Estes pequenos predadores cruéis espreitam nos subterrâneos, agarrando qualquer presa que avistarem nas proximidades.

O crânio, a coluna vertebral e a caixa torácica de um constritor são ósseos, mas seus membros na realidade são tentáculos com múltiplas articulações cartilaginosas. Por isso, ele parece ter pernas arqueadas, e seus movimentos são estranhamente peculiares e fluidos. Seus pés e mãos possuem ventosas que o ajudam a se agarrar a praticamente qualquer superfície.

A criatura pesa cerca de 17 kg.

Os constritores falam o idioma Subterrâneo.

COMBATE

Os constritores preferem se empoleirar próximos ao teto, em interseções de túneis, arcos e vãos de escadas, de onde se esticam para agarrar suas vítimas.



Os constritores atacam criaturas de qualquer tamanho, mas preferem presas solitárias Pequenas ou maiores. Quando estão famintos, podem atacar um grupo, mas aguardarão para agarrar a última criatura que passar.

Os constritores são gananciosos. Os grupos mais perspicazes (que perceberem a criatura antes dela atacar) podem tentar suborná-la com comida e questioná-la sobre a área.

Constrição (Ext): Um constritor causa 1d3+3 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Grandes ou menores. Como o constritor agarra suas vítimas pelo pescoço, o personagem não conseguirá falar nem conjurar magias que possuam componentes verbais.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o constritor precisa atingir um oponente Grande ou menor com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição. Os constritores recebem +4 de bônus racial nos testes de Agarrar, que já estão incluídos no bloco de estatísticas.

Velocidade (Sob): Embora não seja particularmente ágil, o constritor possui uma velocidade sobrena-

tural. Ele pode executar uma ação padrão ou de movimento adicional a cada rodada.

Perícias: Os constritores recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nestes testes, mesmo que estejam distraídos ou ameaçados.

CORUJA GIGANTE

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 4d10+4 (26 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 21 m (médio)

Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +4/+12

Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d6+4) e bico +2 (dano: 1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra superior

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 18, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10

Perícias: Conhecimento (natureza) +2, Ouvir +17, Furtividade +8*, Observar +10

Talentos: Prontidão, Inversão

Ambiente: Florestas Temperadas

Organização: Solitário, dupla ou bando (3–5)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro e Bom

Progressão: 5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

As corujas gigantes são aves de rapina noturnas, temidas por caçarem e atacarem quase em silêncio absoluto. Elas são inteligentes e, embora naturalmente desconfiadas, às vezes se associam a criaturas boas.

Elas atacam as criaturas que pareçam ameaçadoras, em especial se estiverem rumando para seu ninho em busca de ovos ou filhotes — que podem ser vendidos por uma grande quantia em diversas áreas civilizadas. É possível treinar as corujas jovens e elas são valorizadas como montarias aladas.

Uma coruja gigante comum tem cerca de 3 m de altura e a envergadura das asas atinge até 6 m. Elas lembram suas primas menores em quase todos os aspectos, exceto pelo tamanho.

As corujas gigantes falam os idiomas Comum e Silvestre.

COMBATE

Uma coruja gigante ataca planando silenciosamente a poucos metros acima da sua presa e mergulhando para golpear quando está diretamente sobre ela.

Uma coruja gigante solitária normalmente caçará ou patrulhará as proximidades do seu ninho, quase sempre ignorando as criaturas que não pareçam ameaçadoras. Um casal atacará em conjunto, mergulhando sequencialmente para afastar os invasores; elas lutarão até a morte para defender seus ninhos ou filhotes. Várias corujas gigantes agirão como um grupo para um propósito específico, como expulsar um grupo de humanoides malignos.

Visão na Penumbra Superior

(Ext): Uma coruja gigante pode enxergar 5 vezes mais longe que um ser humano em situações de iluminação precária.

Perícias: As corujas gigantes recebem +8 de bônus racial em testes de Ouvir e +4 de bônus racial em todos os testes de Observar.

*Quando estiverem voando, elas recebem +8 de bônus em testes de Furtividade.



COMBATE

Quando luta sem um cavaleiro, o corvo gigante prefere atacar seu inimigo mergulhando próximo o suficiente para atingi-lo e recuando rapidamente, ao invés de ingressar num combate corpo a corpo. O pássaro é capaz de mergulhar de grandes alturas, usando seu bico afiado e suas garras afiadas como navalhas para dilacerar o rosto do oponente. Um casal ataca em conjunto, lutando até a morte para defender seu ninho, seus filhotes ou seus ovos. Vários corvos gigantes às vezes se reúnem em bandos para defender suas áreas de nidificação contra predadores ou ladrões de ovos.

Evasão (Ext): Caso seja exposto a qualquer efeito que normalmente permitiria um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, o corvo gigante não sofre dano algum caso obtenha sucesso no teste.

Perícias: *Os corvos gigantes recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar durante as horas do dia.

COMO TREINAR UMA CORUJA GIGANTE

Embora inteligentes, as corujas gigantes devem ser treinadas antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinada, a criatura deve ter uma atitude amigável em relação ao amestrador (o que pode ser conseguido obtendo sucesso em um teste de Diplomacia). Treinar uma coruja gigante amigável exige seis semanas e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar uma coruja gigante, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode voar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos das corujas gigantes valem 2.500 PO cada; um filhote vale 4.000 PO. Um treinador profissional cobra 1.000 PO para cuidar ou treinar uma coruja gigante.

Capacidade de Carga: A carga leve para uma coruja gigante é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg.

COMO TREINAR UM CORVO GIGANTE

O treinamento de um corvo gigante como montaria aérea requer um sucesso em teste de Adestrar Animais (CD 23 para uma criatura jovem, CD 28 para uma adulta) e que a criatura esteja disposta. Os membros da tribo Corvo Negro recebem +4 de bônus de circunstância neste teste devido ao seu relacionamento mais próximo com as aves.

Os ovos de corvos gigantes valem 1.500 PO cada um no mercado livre, enquanto os filhotes valem 3.000 PO cada. Os treinadores profissionais cobram 1.000 PO para educar e treinar um corvo gigante, e é necessária uma sela exótica para montá-lo. O corvo gigante consegue lutar enquanto carrega seu cavaleiro, mas o cavaleiro não poderá atacar exceto se obtiver sucesso em um teste de Cavalgar (CD 10) (consulte a descrição da perícia Cavalgar no Capítulo 4 do Livro do Jogador).

Capacidade de Carga: A carga leve para um corvo gigante é até kg; a carga média varia entre 76–150 kg; e a carga pesada entre 150 a 225 kg. O corvo gigante não consegue voar transportando uma carga pesada.

CORVO GIGANTE

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 3d10+3 (19 PV)

Iniciativa: +4 (Des)

Deslocamento: 6 m, voo 21 m (ruim)

CA: 16 (–1 tamanho, +4 Des, +3 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+10

Ataques: Corpo a corpo: mordida +6, 2 garras +1

Dano: Mordida 1d8+3, garra 1d4+1

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Evasão, visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 16, Des 19, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 10

Perícias: Blefar +3 Ouvir +4, Sentir Motivação +4, Observar +7 (+11 na luz do dia), Sobrevivência +4

Talentos: Esquiva, Mobilidade

Clima/Terreno: Montanhas/Qualquer

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 4–6 DV (Grande); 7–9 DV (Enorme)

Os corvos gigantes são carneiros inteligentes e travessos que vivem nas regiões mais altas do Norte. Foi esta criatura que batizou a tribo Corvo Negro dos bárbaros Uthgardt, pois eles criam estas aves desde o nascimento até se tornarem montarias aéreas úteis. O corvo gigante é um pássaro brincalhão e voluntarioso, propenso a pregar peças grosseiras (como roubar o elmo de seu cavaleiro ou sua arma e escondê-la em algum lugar onde ele não possa alcançar). Os corvos gigantes nascidos e acostumados com as áreas selvagens raramente atacam outras criaturas, exceto quando se sentem ameaçados ou percebem que seus ninhos, seus filhotes ou seus ovos estão em perigo. É possível treinar os corvos jovens como montarias aéreas, embora sejam menos valorizados que as águias gigantes, as corujas gigantes ou os pégasos.

COUATL

Extra-Planar (Grande — Nativo)

Dados de Vida: 9d8+18 (58 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 18 m (bom)

Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +3 Des, +9 natural), toque 12, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +9/+17

Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 1d3+6 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 1d3+6 mais veneno)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Construção 2d8+6, agarrar aprimorado, veneno, psiquismo, magias

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, passeio etéreo, telepatia 21 m

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +9, Von +10

Habilidades: For 18, Des 16, Con 14, Int 17, Sab 19, Car 17

Perícias: Acrobacia +15, Concentração +14, Conhecimento (dois quaisquer) +15, Diplomacia +17, Identificar Magia +15 (+17 para pergaminhos), Observar +16, Ouvir +16, Procurar +15, Saltar +10, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +4 (+6 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +15 (+17 para pergaminhos)

Talentos: Esquiva, Ignorar Componentes^B, Iniciativa Aprimorada, Pairar, Potencializar Magia

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário, casal ou revoada (3–6)

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: 10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +7

Esta grande serpente com asas emplumadas, nas cores do arco-íris, parece confiante, poderosa e totalmente consciente de tudo ao seu redor.

O couatl é lendário por sua beleza incomensurável, seus vastos poderes mágicos e sua virtude incorruptível. Sua inteligência e bondade têm feito dele um objeto de reverência nas regiões do mundo onde é encontrado.

Um couatl tem cerca de 3,6 m de comprimento e suas asas têm uma envergadura de 4,5 m. Ele pesa em torno de 900 kg.

Os couatl falam os idiomas Celestial, Comum e Dracônico, e também têm o poder da telepatia (veja adiante).

COMBATE

Um couatl raramente ataca sem ser provocado, mas sempre se vinga de malfetores apanhados em flagrante. Ele utiliza sua habilidade de *detectar pensamentos* em qualquer criatura que lhe pareça suspeita. Como é extremamente inteligente, o couatl primeiro conjura suas magias à distância, antes de se aproximar. Quando mais de um couatl estiver envolvido, eles discutirão sua estratégia antes de entrar em combate.

Construção (Ext): Um couatl causa 2d8+6 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o couatl precisa atingir um oponente com sua mordida. Essa habilidade afeta criaturas até duas categorias de tamanho maiores que o couatl. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a construção.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial: 2d4 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 4d4 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Psiquismo (SM): Sem Limite — *detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem, detectar pensamentos* (CD 15), *invisibilidade, metamorfosear* (pessoal), *viagem planar* (CD 20). Nível efetivo de conjurador: 9º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Magias: Os couatl são capazes de conjurar magias como um feiticeiro de 9º nível. Eles podem escolher suas magias da lista do feiticeiro, do clérigo e dos domínios do Ar, do Bem e da Ordem. As magias clericais e de domínio são consideradas magias arcanas pelo couatl, o que significa que a criatura não precisa de um foco divino para conjurá-las.

Magias Conhecidas (6/7/7/7/4; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos menores, ler magias, luz, nevoa obscura, psmar, raio congelante, resistência, romper mortos-vivos*; 1º — *armadura arcana, ataque certeiro, muralha de vento, proteção contra o caos, suportar elementos*; 2º — *curar ferimentos moderados, esplendor da água, raio ardente, silêncio*; 3º — *forma gasosa, círculo mágico contra o mal, invocar criaturas III*; 4º — *enfeitiçar monstro, movimentação livre*.

Passeio Etéreo (Sob): Esta habilidade funciona de forma idêntica à magia *passeio etéreo* (Nível de Conjurador: 16º).

Telepatia (Sob): Um couatl pode se comunicar por telepatia com qualquer criatura de Inteligência 1 ou superior num raio de 30 m. A criatura conseguirá responder ao couatl se desejar — nenhum idioma é necessário.

CRIAR VAMPÍRICA

Morto-vivo (Médio)

Dados de Vida: 4d12+3 (29 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +2/+5



Couatl

Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (1d6+4 mais drenar energia)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (1d6+4 mais drenar energia)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Drenar sangue, dominação, drenar-energia

Qualidades Especiais: Resistência à expulsão +2, Redução de Dano 5/prata, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2, forma gasosa, resistência a frio 10 e eletricidade 10, *patas de aranha*, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 13, Des 14, Con —, Int 13, Sab 13, Car 14

Perícias: Blefar +6, Diplomacia +4, Escalar +8, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +11, Ofícios ou Profissão (um qualquer) +4, Ouvir +11, Procurar +8, Saltar +8, Sentir Motivação +11

Talentos: Foco em Perícia (ofício ou profissão escolhida), Iniciativa Aprimorada^B, Prontidão^B, Reflexos Rápidos^B, Vitalidade

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário ou grupo (2–5)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Mau (qualquer)

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Esta criatura de aspectos ferinos literalmente exala o mal. Sua indumentária de origem nobre está totalmente gasta e destruída. Sua boca vermelha e escura ostenta um par de caninos ferozes.

As crias vampíricas são mortos-vivos criados a partir de mortais assassinados por vampiros. Assim como seus criadores, as crias permanecem confinadas a seus caixões e ao solo de seus túmulos.

Estes mortos-vivos conservam a mesma aparência que tinham em vida, embora suas feições sejam mais finas e malignas e seu olhar lembre os predadores noturnos.

As crias vampíricas falam o idioma Comum.

COMBATE

As crias vampíricas utilizam sua força sobre-humana para confrontar os mortais: eles esmagam seus oponentes com golpes poderosos e arremessam-nos contra rochas ou paredes. Eles também se valem de sua forma gasosa e habilidades de voo para atingir os inimigos em pontos vulneráveis.

Drenar Sangue (Ext): Uma cria vampírica é capaz de sugar o sangue de uma vítima viva através de suas presas, mas deve realizar um teste bem-sucedido da manobra Agarrar. Caso prenda o oponente, ela drenará 1d4 pontos de Constituição da vítima a cada rodada. Para cada ataque bem-sucedido, o morto-vivo adquire 5 PV temporários.

Dominação (Sob): Essa criatura é capaz de esmagar a vontade de um oponente apenas fitando seus olhos. Essa habilidade é similar a um ataque visual, mas ela deve usar uma ação padrão para ativá-la e as criaturas que apenas fitarem seus olhos não serão afetadas. Qualquer criatura visada pelo seu olhar deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade CD 14 ou ficará sob o controle da cria vampírica, um efeito similar à magia *dominar pessoa* (5º nível de conjurador). Essa habilidade tem alcance de 9 m. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Drenar Energia (Sob): As criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada da cria vampírica sofrem 1 nível negativo. A CD do teste de resistência para remover esses níveis negativos será 14. Cada nível negativo imposto concede 5 PV temporários ao morto-vivo.

Cura Acelerada (Ext): Estas criaturas recuperam 2 pontos de dano a cada rodada enquanto tiverem pelo menos um ponto de vida. Caso sejam reduzidos



Cria Vampírica

a 0 PV ou menos durante o combate, assumirão automaticamente a forma gasosa e tentarão escapar. A criatura precisa alcançar seu caixão dentro de duas horas ou será destruída para sempre (é possível percorrer 15 km em 2 horas de voo). Enquanto estiver descansando em seu caixão, ela estará indefesa. A cria vampírica recupera 1 ponto de vida depois de 1 hora, não estará mais indefesa e passa a recuperar 2 PV por rodada novamente.

Forma Gasosa (Sob): Usando uma ação padrão, a criatura é capaz de assumir forma gasosa, sem limite de uso, como a magia *homônima* (6º nível de conjurador), mas com duração indeterminada, deslocamento de voo equivalente a 6 m e capacidade de manobra perfeita.

Patas de aranha (Ext): Uma cria vampírica é capaz de escalar superfícies como se estivesse sob efeito constante da magia *patas de aranha*.

Perícias: As crias vampíricas recebem +4 de bônus racial em testes de Blefar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação.

FRAQUEZAS DAS CRIAS VAMPÍRICAS

As crias vampíricas são vulneráveis a todos os ataques capazes de repelir e matar vampiros. Para obter detalhes, consulte Vampiro.

CRIATURA ABISSAL

As criaturas abissais habitam os planos inferiores, os reinos do mal, embora assemelhem-se aos seres encontrados no Plano Material. Sua aparência é mais temível que suas contrapartes terrenas.

As criaturas abissais muitas vezes são confundidas com meio-abissais, criaturas mais poderosas originadas da união entre um abissal e um ser material, ou através de algum terrível projeto de procriação infernal.

EXEMPLO DE CRIATURA ABISSAL

Rato Atroz Abissal

Besta Mágica (Pequena — Animal Avançado, Planar)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m

Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +0/−4

Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais doença)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais doença)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Doença, destruir o bem

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, resistência a frio 5 e fogo 5, faro, Resistência à Magia 6

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +3

Habilidades: For 10, Des 17, Con 12, Int 3, Sab 12, Car 4

Perícias: Escalar +11, Esconder-se +8, Ouvir +4, Furtividade +4, Observar +4, Natação +11

Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma B

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário ou bando (11–20)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Mau (qualquer)

Progressão: 2–3 DV (Pequeno); 4–6 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Combate

Doença (Ext): Febre Imunda — transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 11), período de incubação 1d3 dias, dano: 1d3 pontos de dano temporário de Destreza e 1d3 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Os ratos atroz abissais recebem +8 de bônus racial nos testes de Natação. Eles possuem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nestes testes, mesmo que estejam com pressa ou ameaçados. Os ratos atroz usam seu modificador de Destreza para os testes de Escalar e Natação.

COMO CRIAR UMA CRIATURA ABISSAL

"Abissal" é um modelo hereditário que pode ser acrescentado a qualquer aberração, animal, besta mágica, dragão, fada, gigante, humanoide, humanoide monstruoso, inseto, limo ou planta corpórea cuja tendência não seja bondosa (daqui por diante denominada "criatura-base").

Uma criatura abissal conserva todas as estatísticas e habilidades da criatura-base, com exceção das alterações a seguir. Não modifique os Dados de Vida,

bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de perícias, mesmo que o tipo da criatura mude.

Tamanho e Tipo: Os animais ou insetos com este modelo tornam-se bestas mágicas; caso contrário, o tipo da criatura não muda. O tamanho permanece inalterado. As criaturas abissais encontradas no Plano Material possuem o subtipo Planar.

Ataques Especiais: Uma criatura abissal conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir o ataque descrito abaixo.

Destruir o Bem: Uma vez por dia, a criatura abissal pode executar um ataque regular e infligir dano adicional equivalente à sua quantidade de DV (máximo +20) contra um inimigo Bom.

Qualidades Especiais: Uma criatura abissal conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes.

- Visão no escuro 18 m.
- Redução de Dano (consulte a tabela abaixo).
- Resistência a frio e fogo (consulte a tabela abaixo).
- Resistência à Magia igual a DV + 5 (no máximo 25).

Dados de Vida	Resistência a Frio e Fogo	Redução de Dano
1–3	5	—
4–7	5	5/mágica
8–11	10	5/mágica
12 ou mais	10	10/mágica

Se a criatura-base já possui uma ou mais destas qualidades especiais, utilize o valor mais elevado.

Se uma criatura abissal adquire Redução de Dano, suas armas naturais são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades: As mesmas da criatura-base, mas o valor de Inteligência deve ser igual ou superior a 3.

Ambiente: Qualquer plano de tendência maligna.

Nível de Desafio: 3 ou menos DV, idêntico à criatura-base; 4 a 7 DV idêntico à criatura-base +1; 8 ou mais DV idêntico à criatura-base +2.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Ajuste de Nível: Idêntico à criatura-base +2.

CRIATURAS ANÁRQUICAS

As criaturas anárquicas habitam os planos do caos, os domínios da desordem. Embora possam ser similares às criaturas do Plano Material, são menos perfeitas, com características mais grosseiras e assimétricas. Sua pelagem ou plumagem é embaçada e esfarrapada, seu aspecto mais roto e horrendo. Também são chamadas de Inacabados, e alguns dizem que foram os primeiros rascunhos, abandonados nos planos turvos do caos por criadores esquecidos.

CRIANDO UMA CRIATURA ANÁRQUICA

"Anárquico" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea de tendência Caótica nativa do Plano Material. As bestas ou animais com este modelo se tornam bestas mágicas, mas as demais criaturas não sofrem mudança de tipo. Os modelos utilizam todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes.

Ataques Especiais: Uma criatura anárquica conserva todos os ataques especiais da criatura base e adquire o seguinte:

Destruir a Ordem (Sob): Uma vez por dia, a criatura pode desferir um ataque regular que inflige um dano adicional equivalente ao seu total de DV (máximo de +20) contra um oponente Leal.

Qualidades Especiais: Uma criatura anárquica conserva todas as qualidades especiais da criatura base e adquire as seguintes:

- Visão no escuro 18 m.
- Resistência 5 a fogo, eletricidade, frio e sônica (consulte a tabela abaixo).
- Imunidade a metamorfose e petrificação.
- Cura acelerada (consulte a tabela abaixo)
- Redução de dano (consulte a tabela abaixo)

Dados de Vida	Redução de Dano	Cura Acelerada
1–3	—	—
4–7	—	1
8–11	—	3
12+	5/magia	5

Se a criatura base já possui uma ou mais dessas ciais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Iguais às da criatura-base, mas a Inteligência mínima é 3.

Perícias: Idênticos à criatura-base.

Talentos: Idênticos à criatura-base.
Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.
Organização: Igual à criatura-base.
Nível de Desafio: Até 3 DV, igual ao da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, igual ao da criatura-base +1. Acima de 8 DV, igual ao da criatura-base +2.
Tesouro: Igual ao da criatura-base.
Tendência: Sempre Caótico (qualquer).
Progressão: Igual à da criatura-base.
Ajuste de Nível: +5

EXEMPLO DE CRIATURA ANÁRQUICA

Athach Anárquico
Aberração (Enorme)
Dados de Vida: 14d8+70 (133 PV)
Iniciativa: +1 (Des)
Deslocamento: 15 m
CA: 20 (-2 tamanho, +1 Des, +8 natural, +3 couro)
Ataques: Corpo a corpo: clava Enorme +12/+7, 2 clavas Enormes +12, mordida +14; ou à distância: rocha +5/+0, 2 rochas +5
Dano: Clava Enorme 2d6+8, 2 clavas Enormes 2d6+4, mordida 2d8+4 e veneno; ou rocha 2d6+8, 2 rochas 2d6
Face/Alcance: 3 m por 3 m/4,5 m
Ataques Especiais: Veneno, destruir a ordem
Qualidades Especiais: Redução de dano 5/+1, cura acelerada 5, visão no escuro 18 m, imunidade a metamorfose e petrificação; resistência 5 a frio, eletricidade, fogo e sônica
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +10
Habilidades: For 27, Des 12, Con 21, Int 7, Sab 12, Car 6
Perícias: Escalar +16, Saltar +16, Ouvir +7, Observar +7
Talentos: Ataques Múltiplos, Destreza Múltipla, Combater com Armas Múltiplas
Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização: Solitário, gangue (2-4) ou tribo (7-12)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: 50% de moedas; dobro de bens; dobro de itens
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 15-28 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +5

Combate

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 22); dano inicial 1d6 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força.

Destruir a Ordem (Sob): Uma vez ao dia, um athach anárquico pode desferir um ataque regular que inflige +14 pontos de dano adicional a um oponente Leal.

CRIATURAS AXIOMÁTICAS

As criaturas axiomáticas habitam os planos leais, os domínios da ordem. Embora sejam similares às criaturas do Plano Material, são mais perfeitamente constituídas, com características mais acentuadas e mais precisas. Sua pelagem ou plumagem é mais brilhante, seu aspecto mais claro e mais heroico. Muitas vezes, são chamadas de criaturas “perfeitas”, e alguns dizem que as versões axiomáticas são os verdadeiros modelos originais; todas as demais criaturas do mesmo tipo são meras imitações.

CRIANDO UMA CRIATURA AXIOMÁTICA

“Axiomático” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea de tendência Leal nativa do Plano Material. As bestas ou animais com este modelo se tornam bestas mágicas, mas as demais criaturas não sofrem mudança de tipo. Os modelos utilizam todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes.

Ataques Especiais: Uma criatura axiomática conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire o seguinte:

Destruir o Caos (Sob): Uma vez por dia a criatura pode desferir um ataque regular que inflige dano adicional equivalente ao seu total de DV (máximo de +20) contra um oponente Caótico.

Qualidades Especiais: Uma criatura axiomática conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as seguintes:

- Visão no escuro 18 m.
- Resistência 5 a fogo, eletricidade, frio e sônica. Ganha resistência 10 a fogo, eletricidade, frio e sônica caso tenham 12 ou mais Dados de Vida.

- Resistência a magia equivalente ao dobro dos DV da criatura (máximo de 25).
- **Ligação Mental (Ext):** As criaturas axiomáticas de um tipo determinado em um raio de 90 m estão em comunicação constante. Se uma delas estiver ciente de uma ameaça em particular, todas as demais saberão. Nenhuma criatura axiomática no grupo é considerada flanqueada, a menos que todas as outras estejam.

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Iguais às da criatura-base, mas a Inteligência é no mínimo 3.

Perícias: Idênticos à criatura-base.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Igual à da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, igual ao da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, igual ao da criatura-base +1. Acima de 8 DV, igual ao da criatura-base +2.

Tesouro: Igual ao da criatura-base.

Tendência: Sempre Leal (qualquer um).

Progressão: Igual à da criatura-base.

Ajuste de Nível: +4

EXEMPLO DE CRIATURA AXIOMÁTICA

Bulette Axiomático (“Tubarão Terrestre Perfeito”)

Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida: 9d10+45 (94 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 12 m, escavando 3 m

CA: 22 (-2 tamanho, +2 Des, +12 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +12, 2 garras +7

Dano: Mordida 2d8+8, garra 2d6+4

Face/Alcance: 3 m por 6 m/3 m

Ataques Especiais: Salto, destruir o caos

Qualidades Especiais: RM 18, faro, sentido sísmico, ligação mental, visão no escuro 18 m; resistência 5 a frio, eletricidade, fogo e sônica

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +8, Von +4

Habilidades: For 27, Des 15, Con 20, Int 3, Sab 13, Car 6

Perícias: Saltar +12, Ouvir +6

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Neutro

Progressão: 10-16 DV (Enorme); 17-27 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: +4

Combate

Salto (Ext): Um bulette axiomático pode saltar ao ar durante o combate. Isso lhe permite desferir quatro ataques com as garras, ao invés de dois, mas impede que morda. O bônus de ataque é +12.

Destruir o Caos (Sob): Uma vez ao dia, um bulette axiomático pode desferir um ataque normal que inflige +9 pontos de dano adicional igual a um oponente Caótico.

Bulette Axiomático



Sentido Sísmico (Ext): Um bulette axiomático pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a até 18 m que esteja em contato com o chão.

Ligação Mental (Ext): Bulettes axiomáticos em um raio de 90 m estão em comunicação constante. Se uma delas estiver ciente de uma ameaça em particular, todas as demais saberão. Nenhum bulette axiomático no grupo é considerado flanqueado a menos que todos os demais o sejam.

CRIATURA CELESTIAL

As criaturas celestiais habitam os planos superiores, os reinos do bem, embora assemelhem-se aos seres encontrados no Plano Material. Eles são mais imponentes e mais belos que suas contrapartes terrenas.

As criaturas celestiais geral mente possuem uma coloração metálica (muitas vezes dourado, prateado ou platinado). Podem ser confundidas com meio-celestiais, criaturas mais poderosas originadas da união entre um celestial e um ser material.

EXEMPLO DE CRIATURA CELESTIAL

Leão Celestial

Besta Mágica (Grande — Animal Avançado, Planar)

Dados de Vida: 5d8+10 (32 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +3/+12

Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d4+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d4+5) e mordida +2 (dano: 1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d4+2, destruir o mal

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, resistência a ácido 5, frio 5 e eletricidade 5, Resistência à Magia 10

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 21, Des 17, Con 15, Int 3, Sab 12, Car 6

Perícias: Equilíbrio +7, Esconder-se +3*, Furtividade +11, Observar +5, Ouvir +5

Talentos: Corrida, Prontidão

Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia

Organização: Solitário, casal ou bando (6–10)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Bom (qualquer)

Progressão: 6–8 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Combate

As armas naturais de um leão celestial são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leão celestial precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Se um leão celestial usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +7, dano: 1d4+2.

Perícias: Os leões celestiais recebem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

COMO CRIAR UMA CRIATURA CELESTIAL

"Celestial" é um modelo hereditário que pode ser acrescentado a qualquer aberração, animal, besta mágica, dragão, fada, gigante, humanoide, humanoide monstruoso, inseto

ou planta corpórea cuja tendência não seja maligna (daqui por diante denominada "criatura-base").

Uma criatura celestial conserva todas as estatísticas e habilidades da criatura-base, com exceção das alterações a seguir. Não modifique os Dados de Vida, bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de perícias, mesmo que o tipo da criatura mudar.

Tamanho e Tipo: Os animais ou insetos com este modelo tornam-se bestas mágicas; caso contrário, o tipo da criatura não muda. O tamanho permanece inalterado. As criaturas celestiais encontradas no Plano Material possuem o subtipo Planar.

Ataques Especiais: Uma criatura celestial conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir o ataque descrito abaixo.

Destruir o Mal: Uma vez por dia, a criatura celestial pode executar um ataque regular e infligir dano adicional equivalente à sua quantidade de DV (no máximo +20) contra um inimigo maligno.

Qualidades Especiais: Uma criatura celestial conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes.

- Visão no escuro 18 m.
- Redução de Dano (consulte a tabela abaixo).
- Resistência a ácido, frio e eletricidade (consulte a tabela abaixo).
- Resistência à Magia igual a DV + 5 (no máximo 25).

Dados de Vida	Resistência a Ácido, Frio e Eletricidade	Redução de Dano
1–3	5	—
4–7	5	5/mágica
8–11	10	5/mágica
12 ou mais	10	10/mágica

Se a criatura-base já possui uma ou mais destas qualidades especiais, utilize o valor mais elevado.

Se uma criatura celestial adquire Redução de Dano, suas armas naturais são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades: As mesmas da criatura-base, mas o valor de Inteligência deve ser igual ou superior a 3.

Ambiente: Qualquer plano de tendência bondosa.

Nível de Desafio: 3 ou menos DV, idêntico à criatura-base; 4 a 7 DV, idêntico à criatura-base +1; 8 ou mais DV, idêntico à criatura-base +2.

Tendência: Sempre Bom (qualquer).

Ajuste de Nível: Idêntico à criatura-base +2.

CRIATURA DRACÔNICA

Uma criatura dracônica descende de um ancestral dragão, porém esse ancestral pode estar afastado por muitas gerações. As criaturas dracônicas muitas vezes trazem indícios de sua ascendência, como pupilas em fenda ou unhas semelhantes a garras. Às vezes são confundidas com meios-dragões.

Não é necessário determinar a origem da herança de uma criatura dracônica (ao contrário dos meios-dragões), pois a criatura não recebe nenhuma habilidade diretamente relacionada com seu ancestral (como resistência a um certo tipo de energia).

EXEMPLO DE CRIATURA DRACÔNICA

Este exemplo usa um gigante do fogo como criatura-base.



Gigante do Fogo Dracônico

Gigante (Grande — Fogo)

Dados de Vida: 15d8+90 (157 DV)

Iniciativa: –1

Deslocamento: 9 m com meia-armadura (6 quadrados), velocidade base 12 m

Classe de Armadura: 24 (–1 tamanho, –1 Des, +9 natural, +7 meia-armadura), toque 8, surpresa 24

Ataque Base/Agarrar: +11/+26

*Gigante do Fogo
Dracônico*

Ataque: Corpo a corpo: espada larga +21 (3d6+16); ou pancada +21 (1d4+11); ou garra +21 (1d4+11); ou à distância: rocha +10 (2d6+11 mais 2d6 fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga +21/+16/+11 (3d6+16); ou 2 pancadas +21 (1d4+11); ou 2 garras +21 (1d4+11); ou à distância: rocha +10 (2d6+11 mais 2d6 fogo)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Arremessar rochas

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, visão na penumbra, apanhar rochas, bônus de resistência, vulnerabilidade ao frio

Testes de Resistência: Fort +15, Ref +4, Von +9

Habilidades: For 33, Des 9, Con 23, Int 10, Sab 14, Car 13

Perícias: Escalar +10, Intimidação +7, Observar +14, Ofícios (arameiro) +6, Saltar +10

Talento: Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Atropelar Aprimorado, Vontade de Ferro

Ambiente: Montanhas quentes

Organização: Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes, mais 1 adepto ou clérigo de 1º ou 2º nível), grupo de caça/invasão (6–9 mais 1 adepto ou feiticeiro de nível 3–5, mais 2–4 cães infernais e 2–3 trolls ou ettins), ou tribo (21–30 mais 1 adepto, clérigo ou feiticeiro de 6º ou 7º nível, mais 12–30 cães infernais, 12–22 trolls, 5–12 ettins e 1–2 dragões vermelhos jovens)

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Padrão

Tendência: Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +5

Este gigante do fogo dracônico, muito provavelmente descendente da união mágica entre um gigante do fogo e um dragão vermelho, utiliza sua personalidade e sua força física superiores para liderar uma tribo de gigantes do fogo.

Combate

Os gigantes do fogo dracônicos combatem praticamente como seus irmãos comuns, usando uma espada larga e rochedos arremessados incendiados por fogo vulcânico.

Arremessar Rochas (Ext): As rochas arremessadas por este gigante têm incremento de distância de 36 metros. A criatura pode lançar rochas com peso entre 20 e 25 kg cada (objetos Pequenos) com alcance máximo de cinco incrementos de distância.

Apanhar Rochas (Ext): Este gigante é capaz de apanhar rochas (ou projéteis de forma similar) Pequenas, Médias ou Grandes. Uma vez por rodada, se a criatura normalmente seria atingida por uma rocha, ela pode realizar um teste de resistência de Reflexos para apanhar o projétil como uma ação livre. A CD é 15 para uma rocha Pequena, 20 para uma Média e 25 para uma Grande. Se o projétil tiver um bônus mágico nas jogadas de ataque, a CD aumenta proporcionalmente. O gigante não pode estar surpreso e deve estar ciente do ataque.

Bônus de Resistência (Ext): Este gigante do fogo dracônico recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra efeitos mágicos de sono e paralisia.

CRIANDO UMA CRIATURA DRACÔNICA

“Dracônico” é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer criatura viva e corpórea (daqui por diante denominada “criatura-base”), exceto a um dragão.

Uma criatura dracônica conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com as seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: Os animais com este modelo se tornam bestas mágicas; as demais não sofrem alteração de tipo. O tamanho não muda.

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta em 1 ponto.

Dano: As criaturas dracônicas adquirem dois ataques com garras. Se a criatura-base não tiver essa forma de ataque, utilize os valores de dano da tabela abaixo. Caso contrário, considere os valores abaixo ou o dano da criatura-base, o que for maior.

Tamanho Dano de Garra

Até Miúdo	1
Pequeno	1d2
Médio	1d3
Grande	1d4
Enorme	1d6
Imenso	1d8
Colossal	1d10

Qualidades Especiais: Uma criatura dracônica conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, e adquire visão no escuro 18 metros e visão na penumbra.

Testes de Resistência: Uma criatura dracônica recebe +4 de bônus racial nos testes de resistência contra efeitos mágicos de sono e paralisia, graças à sua ascendência.

Habilidades: For +2, Des +0, Con +2, Int +0, Sab +0, Car +2.

Perícias: As criaturas dracônicas recebem +2 de bônus racial nos testes de Intimidação e Observar.

Organização: Solitário ou o mesmo da criatura-base.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +1.

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura-base +1.

PERSONAGENS DRACÔNICOS

Os personagens dracônicos com valores de Carisma 12 ou superior frequentemente são feiticeiros.

CRIATURA EFÍGIE

As criaturas efígies são autômatos animados por magia e construídos na forma de outras criaturas vivas. São seres de engrenagens e alquimia, animados por um espírito elemental aprisionado em suas cascas mecânicas. Artífices e artesãos mágicos capazes de criar tais complexidades são raros, por isso essas criaturas não são comuns.

Ao contrário da maioria dos demais construtos, a verdadeira natureza de uma efígie nem sempre é imediatamente perceptível. Algumas são bastante realistas, e só revelam sua verdadeira natureza após sofrer danos graves. Um observador deve obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para perceber que a efígie é um autômato, e não uma criatura viva.

As efígies realizam apenas o que seus criadores as instruem a fazer. Elas não tiram conclusões próprias e seguem as ordens ao pé da letra, sem se importar com a própria segurança. Os comandos devem ser simples, como “fique aqui e ataque qualquer elfo que entrar na sala” ou “siga-me e defenda meu grupo contra qualquer atacante”.

O criador de uma efígie pode comandá-la se ela estiver a até 18 m e for capaz de vê-lo e ouvi-lo. Se não receber novas instruções, ela continua a seguir a última ordem com todo empenho, mas irá se defender se for atacada.

O criador de uma efígie pode ordenar que a criatura obedeça aos comandos de outro indivíduo (que por sua vez pode mandá-la obedecer mais alguém), mas sempre pode recuperar o controle de sua criação comandando que ela obedeça apenas a ele.

As efígies danificadas podem ser consertadas mediante qualquer magia de *consertar danos* (consulte o Capítulo 4) ou através de trabalho manual numa oficina ou laboratório apropriado. O indivíduo realizando os reparos deve possuir o talento Criar Construto (consulte o *Livro dos Monstros*) ou 10 graduações em Conhecimento (arquitetura e engenharia), além de gastar 50 PO e 1 hora por ponto de vida restaurado.

EXEMPLO DE CRIATURA EFÍGIE

Com pelagem castanho-amarelada e uma juba curta, esse leão enorme fita o horizonte sem qualquer expressão, estranhamente quieto e imóvel. Ele tem protuberâncias ósseas ao redor dos olhos e dos ombros, e seu pelo parece se emaranhar nas juntas de uma forma peculiar.

Este exemplo utiliza um leão atroz com 8 DV como criatura-base.



Leão Atroz
Efígie

Leão Atroz Efigie**Construto (Grande)****Dados de Vida:** 8d10+30 (74 PV)**Iniciativa:** +1**Deslocamento:** 12 m (8 quadrados)**Classe de Armadura:** 16 (–1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15**Ataque Base/Agarrar:** +6/+19**Ataque:** Corpo a corpo: garra +15 (dano: 1d6+9)**Ataque Total:** Corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 1d6+9) e mordida +10 (dano: 1d8+4)**Espaço/Alcance:** 3 m/1,5 m**Ataques Especiais:** Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d6+4**Qualidades Especiais:** Redução de Dano 5/adamante, características de construto, visão no escuro 18 m, visão na penumbra**Testes de Resistência:** Fort +2, Ref +3, Von +2**Habilidades:** For 29, Des 13, Con —, Int —, Sab 11, Car 1**Perícias:** —**Talentos:** Foco em Arma (garra)**Ambiente:** Qualquer**Organização:** Qualquer**Nível de Desafio:** 6**Tesouro:** Nenhum**Tendência:** Sempre Neutro**Progressão:** Nenhuma**Ajuste de Nível:** —**Combate**

Como um leão atroz natural, uma efigie ataca saltando sobre seu oponente com garras e dentes.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o leão atroz efigie precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Ao realizar uma investida, o leão atroz efigie pode realizar um ataque total, incluindo dois ataques de rasgar.

Rasgar (Ext): Bônus de ataque corpo a corpo +15, dano 1d6+9.

COMO CRIAR UMA EFÍGIE

"Efigie" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer aberração corpórea, animal, dragão, gigante, humanoide, besta mágica, humanoide monstruoso ou inseto (daqui por diante denominada "criatura-base").

Uma efigie conserva todas as estatísticas e habilidades da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para construto. Ela perde todos os subtipos e não recebe o subtipo aprimorado. Calcule o bônus base de ataque, os testes de resistência, talentos e perícias de acordo com as instruções abaixo.

Dados de Vida e Pontos de Vida: Elimine os Dados de Vida adquiridos por nível de classe (até no mínimo 1) e modifique o restante para d 10. Como um construto, a criatura perde quaisquer pontos de vida adicionais pelo valor de Constituição, mas recebe pontos de vida conforme o tamanho, de acordo com a tabela abaixo:

Tamanho do Construto	Pontos de Vida Adicionais
Minúsculo a Miúdo	—
Pequeno	10
Médio	20
Grande	30
Enorme	40
Imenso	60
Colossal	80

Deslocamento: Idêntico a criatura-base.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural de uma efigie aumenta em 2 pontos. O material de que ela é composta normalmente é mais resistente do que tecido orgânico.

Bônus Base de Ataque: Como um construto, o bônus base de ataque de uma criatura efigie equivale a 3/4 dos seus pontos de vida (como um clérigo).

Ataque: Uma efigie conserva todos os ataques naturais da criatura-base e sabe usar as mesmas armas. Uma efigie baseada numa criatura humanoide ou de forma humana sem ataques naturais adquire um ataque de pancada conforme a tabela abaixo, que pode empregar no lugar de uma arma. Uma efigie com dois ataques de pancada pode usar uma arma em uma das mãos e desferir uma pancada com a mão inábil com –5 de penalidade, acrescentando 1/2 de seu bônus de Força na jogada de dano.

Tamanho**Pontos de Vida Adicionais**

Minúsculo a Mínimo	—
Miúdo	1 pancada (1d2 mais 1,5 x bônus de For)
Pequeno	1 pancada (1d3 mais 1,5 x bônus de For)
Médio	1 pancada (1d4 mais 1,5 x bônus de For)
Grande	2 pancadas (1 d6 mais bônus de For)
Enorme	2 pancadas (2d6 mais bônus de For)
Imenso	2 pancadas (3d6 mais bônus de For)
Colossal	2 pancadas (4d6 mais bônus de For)

Ataques Especiais: Uma efigie perde todos os ataques especiais sobre-naturais, habilidades similares a magia, e ataques especiais extraordinários para os quais os testes de resistência do alvo sejam baseados na Constituição (já que a criatura-base perde seu valor de Con). Ela conserva todos os ataques especiais extraordinários que não permitem teste de resistência (como rasgar, dilacerar ou constrição) ou cujo teste de resistência seja baseado em Força (como atropelar) ou Destreza (como os espinhos de um uivante).

Qualidades Especiais: Uma efigie perde todas as qualidades especiais da criatura-base, mas recebe as qualidades especiais abaixo.

Redução de Dano (Sob): Uma efigie adquire redução de dano baseada nos Dados de Vida da criatura-base:

Dados de Vida**Redução de Dano**

1–3	1/adamante
4–6	3/adamante
7–10	5/adamante
11–15	7/adamante
16–20	10/adamante
21 ou mais	15/adamante

Teste de Resistência: Os bônus base de resistência são Fort +1/3 DV Ref +1/3 DV e Von +1/3 DV

Habilidades: A Força de uma criatura efigie aumenta em 4, e ela sofre –2 de penalidade em Destreza. Ela não possui valores de Constituição nem de Inteligência, sua Sabedoria é 11 e seu Carisma, 1.

Perícias e Talentos: Uma criatura efigie perde todos os pontos de perícia e todos os talentos, exceto aqueles que aprimoram seus ataques (como Ataque Natural Aprimorado, Ataques Múltiplos, Acuidade com Arma ou Foco em Arma).

Ambiente: Qualquer.

Organização: Nenhuma.

Nível de Desafio: Idêntico à criatura-base +1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Neutro.

Progressão: Nenhuma.

Ajuste de Nível: —

COMO CONSTRUIR UMA EFÍGIE

Uma efigie pode ser construída empregando a habilidade de classe Criar Efigie da classe de prestígio mestre das efigies ou através do talento Criar Construto (consulte o *Livro dos Monstros*).

Uma efigie construída com o talento Criar Construto utiliza um corpo feito de madeira, couro, metal e arame, fabricado com um teste de Ofícios (carpintaria, curtição ou metalurgia) ou de Conhecimento (arquitetura e engenharia) (CD 15). O custo depende do tamanho da criatura:

Miúdo	500 PO
Pequeno	1.000 PO
Médio	2.000 PO
Grande	5.000 PO
Enorme	10.000 PO
Imenso	25.000 PO
Colossal	50.000 PO

O preço de mercado de uma criatura efigie equivale ao custo do seu corpo mais 2.000 PO por Dado de Vida. O custo de criação corresponde ao custo do corpo mais 1.000 PO e 80 XP por Dado de Vida, e requer um nível mínimo de conjurador igual ao número de Dados de Vida da criatura.

CRIATURAS ELEMENTAIS

Os diferentes Planos de Elementos abrigam criaturas compostas inteiramente pelo material elemental de seu plano natal. Os modelos abaixo apresentam exemplos de cada um dos Planos Interiores, bem como de alguns planos alternativos.

CRIATURAS ELEMENTAIS DA ÁGUA

As criaturas elementais da Água habitam o Plano Elemental da Água. Possuem corpos viscosos e fluídos, com a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes. Orbes verdes brilhantes ocupam o lugar de olhos, e uma cavidade emoldurada por corais forma a boca.

Criando uma Criatura Elemental da Água

“Elemental da Água” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para “elemental (água)”; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Tipo: Ganha o Subtipo Água.

Dados de Vida: Mudam para d8.

Deslocamento: Uma criatura elemental da água possui uma velocidade de natação de 27 m, além do deslocamento normal da criatura-base.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental da água conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire os seguintes:

Maestria da Água (Ext): Uma criatura elemental da água recebe +1 de bônus em jogadas de ataque e dano se ela e seu oponente estiverem submersas. Se o inimigo ou a criatura elemental da água estiverem em terra, a criatura elemental da água sofre -4 de penalidade em jogadas de ataque e dano.

Enxurrada (Ext): O toque de uma criatura elemental da água apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem mundana (mas não mágica) de categoria de tamanho Grande ou menor. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia *dissipar magia* (nível de conjurador equivalente ao DV da criatura). Isso não lhe concede quaisquer benefícios ou desvantagens contra as criaturas do Plano Elemental do Fogo.

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental da água conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- **Visão no escuro** 18 m.
- **Redução de dano** (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano
1–7	—
8–11	5/magia
12+	10/magia

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Idênticos à criatura-base.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental da terra tiver Inteligência 4 ou mais, sabe falar Aquan.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, Mesmo da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, Mesmo da criatura-base +1. Acima de 8 DV, Mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Geralmente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Ajuste de Nível: +4

Exemplo de Criatura Elemental da Água

Tigre Elemental da Água

Elemental (Grande — Água)

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 12 m, natação 27 m

CA: 14 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +9, mordida +4

Dano: Garra 1d8+6, mordida 2d6+3

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, agarrar aprimorado, Rasgar 1d8+3, maestria da água, enxurrada

Qualidades Especiais: Elemental, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 23, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Equilíbrio +6, Esconder-se +5*, Ouvir +3, Furtividade +9, Observar +3

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 7–12 DV (Grande); 13–18 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +4

Combate

Bote (Ext): Se um tigre elemental da água saltar sobre um inimigo durante a primeira rodada do combate, pode desferir um ataque total mesmo se já executou uma ação de movimento.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tigre elemental da água precisa atingir um oponente com suas garras ou mordida. Caso prenda a criatura, pode dilacerá-la.

Rasgar (Ext): Um tigre elemental da água que consegue agarrar pode desferir dois ataques de rasgar (corpo a corpo +9) com suas patas traseiras, infligindo 1d8+3 pontos de dano cada uma. Se o tigre elemental da água saltar sobre um oponente, também pode usar esta habilidade.

Maestria da Água (Ext): Um tigre elemental da água recebe +1 de bônus em jogadas de ataque e dano se ele e seu oponente estiverem submersos. Se o inimigo ou o tigre elemental da água estiverem em terra, o tigre sofre -4 de penalidade em jogadas de ataque e dano.

Enxurrada (Ext): O toque de um tigre elemental da água apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem mundana (mas não mágica) de categoria de tamanho Grande ou menor. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia *dissipar magia* (6º nível de conjurador). Isso não lhe concede quaisquer benefícios ou desvantagens contra as criaturas do Plano Elemental do Fogo.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Perícias: Os tigres elementais da água recebem +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de matagal ou vegetação cerrada, ou em áreas aquáticas, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

CRIATURAS ELEMENTAIS DO AR

As criaturas elementais do ar habitam o Plano Elemental do Ar. Surgem como nuvens com a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes, com porções de névoa mais escura no lugar dos olhos e da boca.

Criando uma Criatura Elemental do Ar

“Elemental do ar” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para “elemental (ar)”; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Tipo: Ganha o Subtipo Ar.

Dados de Vida: Mudam para d8.

Deslocamento: Uma criatura elemental do ar possui um deslocamento de voo de 30 m, a menos que a criatura-base tenha uma velocidade maior, com capacidade de manobra perfeita.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental do ar conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire o seguinte:

Maestria do Ar (Ext): As criaturas aladas sofrem -1 de penalidade em jogadas de ataque e dano contra uma criatura elemental do ar.

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental do ar conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- **Visão no escuro** 18 m.
- **Redução de Dano** (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano
1–7	—
8–11	5/magia
12+	10/magia

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: As habilidades da criatura-base sofrem a seguinte modificação: Des +1.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental do ar tiver Inteligência 4 ou mais, falará o idioma Auran.

Talentos: Iguais aos da criatura-base, mais de Investida Aérea.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, igual ao da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, igual ao da criatura-base +1. Acima de 8 DV, igual ao da criatura-base +2.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Geralmente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Ajuste de Nível: +4

Exemplo de Criatura Elemental do Ar

Lula Elemental do Ar

Elemental (Médio — Ar)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +6 (Des)

Deslocamento: Voo 30 m (perfeito)

CA: 18 (+5 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 10 tentáculos +4, mordida -1

Dano: Tentáculos 0, mordida 1d6+1

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, maestria do ar

Qualidades Especiais: Elemental, nuvem de tinta, jato, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +9, Von +2

Habilidades: For 14, Des +20, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Ouvir +7, Observar +7

Talentos: Investida Aérea

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou cardume (6-11)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 4-6 DV (Médio); 7-11 (Grande)

Ajuste de Nível: +4

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a lula elemental do ar precisa atingir um oponente com seus tentáculos. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano da mordida a cada rodada, até a criatura se libertar.

Maestria do Ar (Ext): As criaturas aladas sofrem -1 de penalidade em jogadas de ataque e dano contra uma lula elemental do ar.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Nuvem de Tinta (Ext): Uma lula elemental do ar pode emitir uma nuvem de tinta negra com 3 m de altura por 3 m de largura e 3 m de comprimento, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem proporciona camuflagem total, que a lula normalmente utiliza para fugir de um confronto perdido. As criaturas no interior da nuvem sofrem os efeitos de escuridão total.

Jato (Ext): Uma lula elemental do ar pode se projetar para trás com um jato, deslocando-se 72 m, uma vez por rodada, como uma ação de movimento dobrado.

CRIATURAS ELEMENTAIS DO FOGO

As criaturas elementais do fogo habitam o Plano Elemental do Fogo. Possuem a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes, mas são banhadas em chamas, com cabelos e pelagens substituídos por fogo, e áreas com escamas ou armadura substituídas por cinzas enegrecidas e carvão. Seus olhos brilham com labaredas azuladas.

Criando uma Criatura Elemental do Fogo

"Elemental do Fogo" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para "elemental (fogo)"; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Dados de Vida: Mudam para d8.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental do fogo conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire os seguintes:

Calor (Ext): Além do dano infligido por seus golpes, as criaturas elementais do fogo infligem dano adicional por fogo com suas armas naturais (incluindo garras, mordida, pancada ou golpes de cauda). O valor do dano depende do total de DV da criatura (consulte a tabela abaixo).

Combustão (Ext): As criaturas atingidas pelas armas naturais de uma criatura elemental do fogo devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou pegarão fogo. O fogo queima durante 1d4 rodadas (consulte Queimando no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). A CD do teste de resistência é igual a 7 + o total de DV da criatura elemental do fogo.

As criaturas que atinjam um elemental do fogo com armas naturais ou ataques desarmados também sofrem o dano por fogo, como se fossem golpeadas pela criatura elemental, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos para não pegarem fogo.

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental do fogo conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- Visão no escuro 18 m.
- Redução de dano (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano	Dano Adicional por Fogo
1-3	—	—
4-7	—	1d4
8-11	5/magia	1d6
12+	10/magia	2d6

- **Subtipo (fogo) (Ext):** Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Idênticos à criatura-base.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental da terra tiver Inteligência 4 ou mais, sabe falar Ígnea.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, Mesmo da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, Mesmo da criatura-base +1. Acima de 8 DV, Mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Geralmente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Ajuste de Nível: +4

Exemplo de Criatura Elemental do Fogo

Gorila Elemental do Fogo

Elemental (Grande — Fogo)

Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 m, escalando 9 m

CA: 14 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7, mordida +2

Dano: Garra 1d6+5/+1d4 de fogo, mordida 1d6+2/+1d4 de fogo

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Calor, combustão

Qualidades Especiais: Elemental, subtipo (fogo), faro, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +2

Habilidades: For 21, Des +15, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7

Perícias: Escalar +18, Ouvir +6, Observar +6

Talentos: Nenhum

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou companhia (2-5)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 5-8 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +4

Combate

Calor (Ext): Além do dano infligido por seus golpes, um gorila elemental do fogo inflige 1d4 pontos de dano adicional por fogo com suas garras e mordida.

Combustão (Ext): As criaturas atingidas pelas garras ou mordida de um gorila elemental do fogo devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 11) ou pegarão fogo. O fogo queima durante 1d4 rodadas (consulte Queimando no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*).

As criaturas que atingirem um gorila elemental do fogo com armas naturais ou ataques desarmados também sofrem dano por fogo, como se fossem golpeadas pelo monstro, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos para não pegarem fogo.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

CRIATURAS ELEMENTAIS DO FRIO

As criaturas elementais do Frio habitam o Plano Elemental do Frio ou domínios igualmente hospitaleiros em outros lugares, como os Planos Elementais do Ar e da Água. Possuem a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes, mas são feitos inteiramente de gelo, geada e neve. Lascas reluzentes de gelo avermelhado formam os olhos, e suas mandíbulas são circundadas por sinelos duros como aço.

Criando uma Criatura Elemental do Frio

“Elemental do Frio” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para “elemental (frio)”; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Tipo: Ganha o Subtipo Frio.

Dados de Vida: Mudam para d8.

CA: A armadura natural aumenta em +3.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental do frio conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire os seguintes:

Resfriar (Ext): Além do dano infligido por seus golpes, as criaturas elementais do frio causam dano adicional por frio com suas armas naturais (incluindo garras, mordida, pancada ou golpes de cauda). O valor do dano depende do total de DV da criatura (consulte a tabela abaixo).

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental do frio conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- **Visão no escuro 18 m.**
- **Redução de dano** (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano	Dano Adicional por Frio
1–3	—	—
4–7	—	1d4
8–11	5/magia	1d6
12+	10/magia	2d6

- **Subtipo (Frio) (Ext):** Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.
- **Caminhar no Gelo (Ext):** Essa habilidade funciona como a magia *patas de aranha*, mas aplica-se a todas as superfícies congeladas. No Plano Elemental do Frio, a criatura elemental do frio pode deslocar-se normalmente.

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Idênticos à criatura-base.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental da terra tiver Inteligência 4 ou mais, sabe falar Aquan ou Auran.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, Mesmo da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, Mesmo da criatura-base +1. Acima de 8 DV, Mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Geral mente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Ajuste de Nível: +5

Exemplo de Criatura Elemental do Frio

Arbusto Errante Elemental do Frio

(“Homem Vegetal da Tundra”)

Elemental (Grande — Frio)

Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m

CA: 23 (–1 tamanho, +14 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +10

Dano: Pancada 2d6+5/+1d6 de frio

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição 2d6+7/+1d6 de frio

Qualidades Especiais: Elemental, planta, imunidade à eletricidade, resistência ao fogo 30, Redução de Dano 5/+1, visão no escuro 18 m, subtipo (frio), caminhar no gelo

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +2, Von +2

Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 7, Sab 10, Car 9

Perícias: Esconder-se +0*, Ouvir +4, Furtividade +4

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 8

Tesouro: 1/10 de moedas; 50% de bens; 50% de itens

Tendência: Geral mente Neutro

Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +5

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o homem vegetal da tundra precisa atingir um oponente de tamanho Grande ou menor com ambos os braços. Caso prenda a criatura, pode usar a constrição.

Constrição (Ext): O homem vegetal da tundra inflige 2d6+7 pontos de dano, além do dano por frio, se conseguir aprisionar uma criatura Grande ou menor. O homem vegetal ainda pode se mover, mas não é capaz de realizar ações de combate enquanto utilizar esta habilidade.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Imunidade a Eletricidade (Ext): Os homens vegetais da tundra não sofrem dano por eletricidade. Em vez disso, qualquer ataque elétrico (como *toque chocante* ou *relâmpago*) utilizado contra um homem vegetal da tundra lhe concede 1d4 pontos temporários de Constituição. O homem vegetal perde esses pontos à razão de 1 por hora.

Perícias: Os homens vegetais da tundra recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir e Furtividade. *Eles recebem +12 de bônus em testes de Esconder-se quando estiverem em uma área coberta por gelo ou neve.

CRIATURAS ELEMENTAIS DA MADEIRA

As criaturas elementais da Madeira habitam o Plano Elemental da Madeira ou domínios igualmente hospitaleiros em outros locais, incluindo o Plano Material. Possuem a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes, mas são feitos inteiramente de madeira, galhos e folhas. Possuem esferas opalinas negras no lugar dos olhos, e suas mãos terminam em garras formadas por lascas de madeira.

Criando uma Criatura Elemental da Madeira

“Elemental da Madeira” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para “elemental (madeira)”; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Dados de Vida: Mudam para d8.

CA: A armadura natural aumenta em +2.

Deslocamento: O deslocamento normal (terrestre) é reduzido à metade. Outros tipos de movimento (natação, voo, escalada) não são afetados.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental da madeira conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire os seguintes:

Espinhas (Ext): Uma criatura elemental da madeira pode lançar rajadas de espinhos ou lascas de madeira, até quatro por rodada, como uma ação padrão. Esse ataque possui alcance de 36 m sem qualquer incremento de distância. O dano é de 1d6 + bônus de Força. A criatura elemental da madeira pode disparar até seu total de DV em espinhos a cada dia.

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental da madeira conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- **Visão no escuro** 18 m.
- **Redução de dano** (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano
1-7	—
8-11	5/magia
12+	10/magia

- **Planta:** Embora seja do tipo elemental, uma criatura elemental da madeira também é um vegetal. Além dos benefícios concedidos por seu tipo elemental, a criatura elemental da madeira adquire imunidade a metamorfose e efeitos de ação mental (efeitos de moral, feitiços, compulsões, fantasmas e padrões)
- **Sentido Vegetal (Ext):** A criatura elemental da madeira pode sentir automaticamente a localização de qualquer criatura num raio de 18 m que esteja em contato com vegetação, mesmo que ela não esteja em contato com a mesma vegetação.

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Idênticos à criatura-base.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental da terra tiver Inteligência 4 ou mais, sabe falar Silvestre e a língua dos entes.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, Mesmo da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, Mesmo da criatura-base +1. Acima de 8 DV, Mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Geralmente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Ajuste de Nível: +5

Exemplo de

Criatura Elemental da Madeira

Leopardo Elemental da Madeira Elemental (Médio — Madeira)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +4 (Des)

Deslocamento: 6 m, escalando 6 m

CA: 17 (+4 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +6, 2 garras +1; ou à distância: 3 espinhos +6

Dano: Mordida 1d6+3, garra 1d3+1; espinho 1d6-i-l

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, agarrar aprimorado, rasgar 1d3+1

Qualidades Especiais: Faro, elemental, planta, sentido vegetal, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 16, Des 19, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder-se +9*, Ouvir +6, Furtividade +9, Observar +6

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 4-5 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +5

Combate

Bote (Ext): Se um leopardo elemental da madeira saltar sobre um inimigo durante a primeira rodada do combate, pode desferir um ataque total mesmo se já executou uma ação de movimento.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leopardo elemental da madeira precisa atingir um oponente com suas garras ou mordida. Caso prenda a criatura, poderá rasgá-la.

Rasgar (Ext): Um leopardo elemental da água que aprisionar uma vítima pode desferir dois ataques de rasgar (corpo a corpo +6) com suas patas traseiras, infligindo 1d3+1 pontos de dano cada uma. Se o leopardo elemental da madeira saltar sobre um oponente, também pode usar esta habilidade.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Planta: Imune a metamorfose e a efeitos de ação mental.

Sentido Vegetal (Ext): Um leopardo elemental da madeira pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a até 18 m que esteja em contato com vegetação, mesmo que ele não esteja em contato com a mesma vegetação.

Perícias: Os leopardos elementais da madeira recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade e +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio. *Em áreas de matagal ou vegetação cerrada, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

CRIATURAS ELEMENTAIS DA TERRA

As criaturas elementais da terra habitam o Plano Elemental da Terra. Surgem como volumes desajeitados com a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes, mas compostos inteiramente de pedra, terra e solo. Seus olhos são cristais multifacetados.

Criando uma Criatura Elemental da Terra

“Elemental da Terra” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para “elemental (terra)”; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Tipo: Ganha o Subtipo Terra.

Dados de Vida: Mudam para d8.

Deslocamento: Adquire escavar com o mesmo deslocamento da criatura-base ou 6 m, o que for maior, além do deslocamento normal da criatura-base.

CA: A armadura natural aumenta em +3.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental da terra conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire os seguintes:

Maestria da Terra (Ext): Uma criatura elemental da terra recebe +1 de bônus em jogadas de ataque e dano se ela e seu oponente estiverem em contato com o solo. Se o inimigo estiver no ar ou na água, a criatura elemental da terra sofre -4 de penalidade em jogadas de ataque e dano.

Escavar (Ext): Uma criatura elemental da terra pode deslizar através de pedra, terra ou qualquer tipo de solo com exceção de metal com a mesma facilidade com que um peixe se move pela água, de forma semelhante a um xorn.

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental da terra conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- **Visão no escuro** 18 m.
- **Redução de Dano** (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano
1-7	—
8-11	5/magia
12+	10/magia

- **Sentido Sísmico (Ext):** A criatura elemental da terra pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a até 18 m que esteja em contato com o chão.

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.



Leopardo Elemental da Madeira

Habilidades: As habilidades da criatura-base sofrem a seguinte modificação: For +2, Des -2.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental da terra tiver Inteligência 4 ou mais, sabe falar o idioma Terran.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, igual ao da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, igual ao da criatura-base +1. Acima de 8 DV, igual ao da criatura-base +2.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Geralmente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Ajuste de Nível: +5

Exemplo de Criatura Elemental da Terra

Rinoceronte Elemental da Terra

Elemental (Grande — Terra)

Dados de Vida: 8d8+40 (76 PV)

Iniciativa: -1 (Des)

Deslocamento: 9 m, escavar 6 m

CA: 18 (-1 tamanho, -1 Des, +10 natural)

Ataques: Corpo a corpo: chifre +14

Dano: Chifre 2d6+13

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Maestria da terra

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/+1, elemental, sentido sísmico, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +5, Von +3

Habilidades: For 28, Des +8, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 2

Perícias: Ouvir +11

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou manada (2-12)

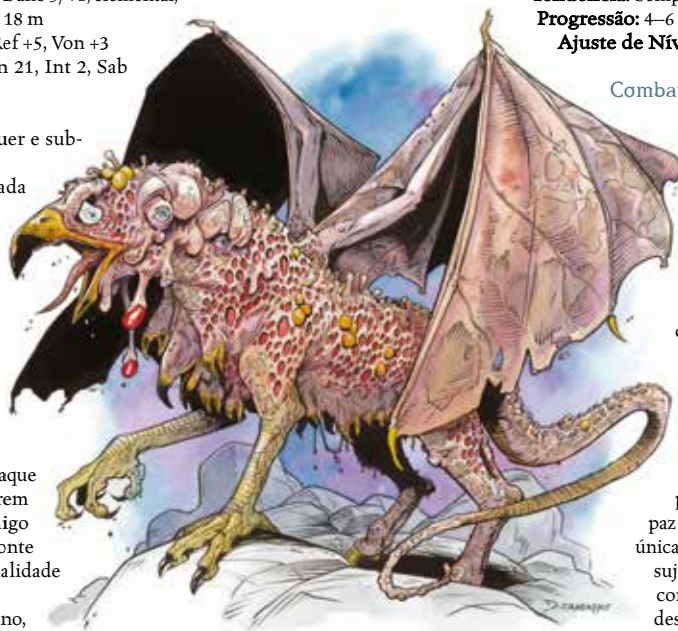
Nível de Desafio: 6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 9-12 DV (Grande); 13-24 (Enorme)

Ajuste de Nível: +5



Criatura Pseudonatural

Combate

Maestria da Terra (Ext): Um rinoceronte elemental da terra recebe +1 de bônus em jogadas de ataque e dano se ele e seu oponente estiverem em contato com o solo. Se o inimigo estiver no ar ou na água, o rinoceronte elemental da terra sofre -4 de penalidade em jogadas de ataque e dano.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Sentido Sísmico (Ext): Um rinoceronte elemental da terra pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a até 18 m que esteja em contato com o chão.

CRIATURA PSEUDONATURAL

Além das incontáveis distâncias que separam as estrelas, as criaturas pseudonaturais residem além dos planos conhecidos, abrigadas em reinos distantes de insanidade. Quando são invocadas ao Plano Material, geralmente assumem a forma e as habilidades de criaturas familiares, embora possuam uma aparência bem mais grotesca que a de suas contrapartes terrestres. Como alternativa, eles podem surgir com um aspecto mais consistente com suas origens, manifestando-se como massas de tentáculos retorcidos ou formas ainda mais horrendas.

EXEMPLO DE CRIATURA PSEUDONATURAL

Este horror oscilante tem um corpo que lembra vagamente o de um cavalo, mas com as patas dianteiras e as asas de uma enorme ave profana. Pústulas grotescas irrompem de sua carne, dos, e uma longa cauda serpenteante se agita atrás da criatura.

Este exemplo utiliza um hipogrifo de 3 DV como criatura-base.

Hipogrifo Pseudonatural

Extra-Planar (Grande)

Dados de Vida: 3d10+9 (25 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 15 m (10 quadrados), voo 30 m (médio)

Classe de Armadura: 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +3/+11

Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d4+4) e mordida +1 (dano: 1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ataque certeiro

Qualidades Especiais: Alterar forma, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, resistência a ácido e eletricidade 5, faro, Resistência à Magia 13

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +2

Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 3, Sab 13, Car 8

Perícias: Ouvir +4, Observar +8

Talentos: Esquiva, Inversão

Ambiente: Terrestre e subterrâneo (qualquer)

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 4-6 DV (Grande); 7-9 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Combate

Um hipogrifo pseudonatural mergulha sobre a presa e ataca com as garras das patas dianteiras. Quando não é capaz disso, arremete com suas garras e bico.

Alterar Forma (Sob): Como uma ação padrão, um hipogrifo pseudonatural pode assumir a forma de uma grotesca massa de tentáculos (embora esse aspecto alienígena não tenha efeito sobre as habilidades da criatura). Os outros indivíduos sofrem -1 de penalidade de moral em suas jogadas de ataque contra a criatura nessa forma alterada.

Ataque Certeiro (Sob): Uma vez por dia, um hipogrifo pseudonatural é capaz de obter +20 de bônus de intuição numa única jogada de ataque. Além disso, ele não está sujeito à chance de falha contra indivíduos com camuflagem ou camuflagem total ao desferir este ataque.

Perícias: Os hipogrifos recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar.

Como Criar uma Criatura Pseudonatural

“Pseudonatural” é um modelo que pode ser acrescentado a qualquer criatura corpórea (daqui por diante denominada “criatura-base”).

Uma criatura pseudonatural conserva todas as estatísticas e habilidades da criatura-base, com exceção das alterações abaixo. Embora seu tipo se altere, não modifique os Dados de Vida, bônus base de ataque ou pontos de perícia.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para extra-planar. Seu tamanho permanece inalterado.

Ataques Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todos os ataques especiais da criatura-base e também adquire o seguinte.

Ataque Certeiro (Sob): Uma vez por dia, uma criatura pseudonatural é capaz de obter +20 de bônus de intuição numa única jogada de ataque. Além disso, ela não está sujeita à chance de falha contra indivíduos com camuflagem ou camuflagem total ao desferir este ataque.

Qualidades Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes.

Resistência (Ext): Uma criatura pseudonatural tem resistência a ácido e eletricidade de acordo com os Dados de Vida da criatura-base (consulte a tabela abaixo).

Redução de Dano (Ext): Uma criatura pseudonatural recebe Redução de Dano de acordo com os Dados de Vida da criatura-base (consulte a tabela abaixo).

Resistência à Magia (Ext): Uma criatura pseudonatural adquire Resistência à Magia igual a 10 + os Dados de Vida da criatura-base (no máximo 25).

Dados de Vida	Resistência a Ácido e Eletricidade	Redução de Dano
1–3	5	—
4–7	5	5/mágica
8–11	10	5/mágica
12 ou mais	15	10/mágica

Alterar Forma (Sob): Como uma ação padrão, uma criatura pseudonatural pode assumir a forma de uma grotesca massa de tentáculos (ou outra forma repulsiva determinada pelo Mestre). Apesar desse aspecto alienígena, suas habilidades permanecem inalteradas. Os outros indivíduos sofrem –1 de penalidade de moral em suas jogadas de ataque contra a criatura nessa forma alterada.

Habilidades: Idêntico à criatura-base, mas a Inteligência mínima é 3.

Ambiente: Terrestre e subterrâneo (qualquer).

Nível de Desafio: Ate 3 DV idêntico à criatura-base; de 4 a 11 DV idêntico à criatura-base +1; 12 DV ou mais, idêntico à criatura-base +2.

CRIATURAS DAS SOMBRAS

As criaturas das sombras habitam o Plano das Sombras, muitas vezes passando a outros planos, onde as barreiras entre as dimensões são frágeis. Assim como partes do Plano das Sombras se parecem com uma versão estranha e distorcida do Plano Material, as criaturas das sombras são superficialmente como os seres do Plano Material. As criaturas das sombras são mais escuras, mais evasivas e mais assustadoras que suas contrapartes corpóreas. Suas cores mais comuns são tons de preto e cinza, e raramente encontra-se amarelo e branco. Não devem ser confundidas com sombras (mortos-vivos que residem no Plano das Sombras). Existem outras criaturas nativas do Plano das Sombras que têm ligações mais fortes ou mais fracas com as energias do lugar (como o mastim de sombras) e não têm esse modelo.

Criando uma Criatura das Sombras

“Sombras” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com valor de Inteligência de 4 ou superior (daqui por diante denominada “criatura-base”). O tipo da criatura muda para “besta mágica”, e ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes.

Deslocamento: Igual ao da criatura-base x1 1/2

Qualidades Especiais: Uma criatura das sombras conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- Resistência a frio de 5 + 1 por até o máximo de 20.
- Visão no escuro 18 m.
- Visão na penumbra.
- **Mesclar-se às Sombras (Sob):** Durante qualquer condição, exceto a luz do dia direta, uma criatura das sombras pode desaparecer nas sombras, obtendo camuflagem total. A iluminação artificial, mesmo *luz ou chama contínua*, não anulam essa habilidade. Apenas a *magia luz do dia* tem esse efeito.

As criaturas das sombras também possuem uma habilidade sobrenatural adicional a cada 4 DV (no mínimo uma), escolhidas da seguinte lista:

- Bônus de sorte de +2 em todos os testes de resistência.
- *Causar medo* uma vez por dia como um conjurador de 5º nível.
- Redução de Dano 5/mágica.
- Evasão (como a característica de classe do ladino).
- *Reflexos* uma vez por dia como um conjurador de 5º nível.
- *Viagem planar* pessoal a partir ou para o Plano das Sombras uma vez por dia (como conjurador de 15º nível).
- Regenera 2 pontos de vida por rodada (morre normalmente se chegar a 0 pontos de vida).

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, utilize o maior valor.

Perícias: Idênticas à criatura-base, mais Furtividade +6.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Igual ao da criatura-base.

Organização: Igual à da criatura-base.

Nível de Desafio: Igual ao da criatura-base +1.

Tesouro: Igual ao da criatura-base.

Tendência: Igual à da criatura-base, embora raramente seja Bom.

Progressão: Igual à da criatura-base.

Ajuste de Nível: +2

Exemplo de Criatura das Sombras

Inumano das Sombras

Besta Mágica (Médio)

Dados de Vida: 4d12 (26 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 13,5 m

CA: 15 (+1 Des, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Pancada +3

Dano: Pancada 1d4+1 mais drenar energia

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Drenar energia, cria

Qualidades Especiais: Morto-vivo, resistência a frio 9, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, mesclar-se às sombras, viagem planar

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +2, Von +5

Habilidades: For 12, Des +12, Con —, Int 11, Sab 13, Car 15

Perícias: Escalar +5, Esconder-se +8, Ouvir +8, Furtividade +16, Procurar +7, Observar +8

Talentos: Lutar às Cegas

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário, gangue (2–5) ou matilha (6–11)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 5–8 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +2

Combate

Drenar Energia (Sob): Os inumanos das sombras impõem 1 nível negativo a qualquer criatura viva atingida por seus ataques. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 14.

Cria (Sob): Qualquer humanoide morto por um inumano das sombras torna-se um inumano em 1d4 rodadas. As crias obedecem às ordens do inumano das sombras que as criou e permanecem escravizadas até sua morte. Não possuem qualquer das habilidades que tinham em vida.

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Mesclar-se às Sombras (Sob): Durante qualquer condição exceto luz do dia total, um inumano das sombras pode desaparecer nas sombras, obtendo camuflagem total. Iluminação artificial, mesmo *luz ou chama contínua*, não anulam essa habilidade. Apenas a *magia luz do dia* tem esse efeito.

Viagem Planar (Sob): Uma vez por dia, como ação livre, um inumano das sombras pode deslocar-se a partir ou para o Plano das Sombras, como a *magia viagem planar* (como conjurador de 15º nível).

Perícias: Os inumanos das sombras recebem +8 de bônus racial em testes de Furtividade.

DEMILICH

Morto-Vivo (Mínimo)

Dados de Vida: 21d12 (130 PV)

Iniciativa: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: Voo 54 m (perfeito)

Classe de Armadura: 51 (+4 tamanho, +3 Des, +5 armadura natural, +8 *brnçadeiras da +2* *anel de proteção*, +21 *intuição*)

Ataques: Corpo a corpo: toque +21

Dano: Toque 10d6+20 mais toque paralisante

Face/Alcance: 30 cm/0 m

Ataques Especiais: Aprisionar a alma, aura de temor, toque paralisante, mago de 21º nível, Magia Sem Gestos Automática Perfeita, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Imunidade à magia, transferência da filactéria, resistência à expulsão +20, RD 15/épico e concussão, características de morto-vivo, resistência a ácido 20, resistência a fogo 20, resistência sônica 20, imune a frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental.

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +12, Von +17

Habilidades: For 10, Des 16 (com as *luvas*), Con —, Int 39 (com a *tiana*), Sab 24, Car 20

Perícias: Alquimia +38, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +38, Conhecimento (história) +28, Conhecimento (local) +28, Conhecimento (nobreza e realeza) +28, Conhecimento (os planos) +28, Conhecimento (religião) +38, Esconder-se +27, Espionar +27, Furtividade +27, Identificar Magias +38, Observar +26, Ouvir +26, Procurar +38, Sentir Motivação +26

Talentos: Acelerar Magia, Aumentar Magia, Criar Item Maravilhoso, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate, Maximizar Magia, Preparar Poção, Reflexos Rápidos, Vitalidade

Talentos Épicos: Acelerar Magia Automática, Capacidade Mágica Aprimorada (10°), Magia Irredutível (qualquer uma), Velocidade Ofuscante

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 29

Tesouro: Padrão

Tendência: Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem.

Os demiliches são mais velhos, sábios e mortais que os lich comuns.

Um demilich muitas vezes aparece como um crânio com joias valiosas afixadas às cavidades oculares e dentárias. Outros podem surgir como outros tipos de ossos cravejados de joias, como uma mão ou uma coluna vertebral. As gemas brilham malignamente com a luz de almas roubadas, sendo devoradas lentamente.

Alguns lich muitíssimo poderosos descobrem o segredo da manufatura das gemas espirituais, e evoluem para demiliches. Nesta forma, estão livres para vagar em planos distantes na forma astral, deixando para trás seus restos físicos, jazendo em tumbas sombrias de horror. Em suas peregrinações planares, que abrangem séculos, os demiliches procuram descobrir todos os segredos do multiverso, e além, dedicando-se ao estudo de magias épicas, a localização de artefatos únicos, e as chaves para libertar e controlar as abominações. Muitos perseguem metas ainda mais intrincadas, que podem eventualmente fornecer o controle sobre vastas extensões do multiverso, ou mesmo a própria centelha divina.

Os demiliches falam os idiomas que conheciam como lich e criaturas vivas.

Combate

Embora os demiliches possuam um conhecimento excepcional de magias de ataque e defesa, geralmente contentam-se em confiar em suas defesas inatas e imunidades mágicas, assim como na habilidade de absorver a alma diretamente do corpo de seus adversários.

Aprisionar a Alma (Sob): Um demilich pode aprisionar as almas de oito criaturas vivas por dia. Para utilizar esta habilidade, basta selecionar um alvo visível num raio de 90 m. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 36). Se obtiver sucesso, sofre quatro níveis negativos (e a utilização de aprisionar a alma não é considerada). Se fracassar, a alma é instantaneamente arrancada de seu corpo e aprisionada em uma das joias incorporadas à forma do demilich. A gema brilha malignamente durante 24 horas, indicando a presença da alma cativa. O corpo, desprovido da alma, apodrece e desfaz-se em pó em uma única rodada. Se não for perturbado, o demilich consome a alma lentamente durante um período de 24 horas — no final desse tempo, a alma será completamente absorvida e a vítima estará perdida para sempre.

Se o demilich for derrotado antes que a alma seja devorada, a alma será libertada quando a joia for esmagada, ficando livre para buscar o pós-vida ou ser devolvida ao corpo por meio de *ressurreição*, *ressurreição verdadeira*, *clone* ou *milagre*. Uma vítima potencial sob o efeito de proteção contra a morte não estará imune a esta habilidade, mas recebe +5 de bônus no teste de resistência de Fortitude. A magia *proteção contra energia negativa* impede a atribuição de níveis negativos.



Demilich

Aura de Temor (Sob): Os demiliches são envolvidos em uma aura apavorante de medo e maldade. As criaturas com menos de 5 DV em um raio de 18 m que observarem o demilich devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 19) para não sofrerem os efeitos da magia medo lançada por um conjurador de 21° nível.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura viva que seja tocada por um demilich deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 36) ou será paralisada permanentemente. *Remover paralisia* ou qualquer outra magia que consiga remover maldições é capaz de libertar a vítima (consulte a magia *rogar maldição*). O efeito não pode ser dissipado. Qualquer criatura paralisada por um demilich parece morta, embora um sucesso em um teste de Observar (CD 20) ou Cura (CD 15) revelará que a vítima ainda está viva.

Magias: O demilich pode conjurar todas as magias que possuía como um lich. O monstro deste exemplo era um mago de 21° nível (magias por dia: 4/12/8/7/7/7/6/6/6/3). Os últimos valores do limite diário representam 3 magias de 10° nível que podem ser utilizadas para efeitos metamágicos de 0–9° nível.

Magia Sem Gestos Automática Perfeita (Ext): Um demilich pode conjurar todas as magias que conhece sem a necessidade de gestos.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se*, *criar mortos-vivos aprimorados*, *criar mortos-vivos*, *dissipar magia aprimorado*, *doença plena* (geralmente utilizada para curar a si mesmo), *drenar força vital*, *drenar temporário*, *encarnação fantasmagórica*, *invocar criatura I-IX*, *projeção astral*, *telecinésia*; 2/dia — *aliado extra-planar aprimorado*. Os demiliches utilizam estas magias como conjuradores de nível correspondente ao seu nível de conjurador, mas a CD dos testes de resistência será 36.

Imunidade à Magia (Ext): Os demiliches são imunes a todas as magias e efeitos sobrenaturais, exceto os seguintes: a magia *despedaçar* afeta um demilich como se fosse uma criatura cristalina, mas inflige metade do dano. A magia *dissipar o mal* inflige 3d6 pontos de dano (Fortitude reduz o dano à metade). A magia *destruição sagrada* afeta o demilich normalmente.

Transferência da Filactéria (Sob): As tiaras, cintos, anéis, mantos e outros itens que devem ser usados junto ao corpo transferem todos os seus benefícios para o demilich se estiverem próximos de sua filactéria, não importa a distância entre a gema e a criatura. Os limites normais de itens do mesmo tipo que podem ser utilizados simultaneamente não são afetados. O demilich do exemplo acima “usa” *bracadeiras da armadura* +8, *tiara do intelecto* +6, *pedra iônica rosa*, *anel arcano 1*, *anel de proteção* +2 e *luvas da Destreza* +2.

Características de Morto-vivo:

Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de

morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Imunidades (Ext): Os demiliches são imunes a frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental.

CRIANDO UM DEMILICH

“Demilich” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer lich, utilizando todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com as seguintes exceções.

A forma de um demilich está concentrada em uma única parte de seu corpo original, geralmente o crânio. Parte do processo de se tornar um demilich inclui a incorporação de gemas caras à parte escolhida; consulte *Criando Gemas Espirituais*, adiante.

Tamanho: Os lich Médios e Grandes tornam-se demiliches Mínimos. Os lich Enormes tornam-se demiliches Pequenos, os Imensos se tornam Médios, e os Colossais serão demiliches Grandes.

Dados de Vida: Idênticos ao lich.

Deslocamento: Muda para voo 54 m (perfeito). Se o lich possuía um deslocamento de voo sobrenatural, ele conserva esta habilidade.

Classe de Armadura: O demilich conserva o bônus de armadura natural +5 do lich e adquire um bônus de intuição equivalente aos seus Dados de Vida, assim como um ajuste provável na CA devido ao tamanho (por exemplo, +4 correspondendo ao novo tamanho [Mínimo], no caso de um demilich que era Médio).

Ataques: O demilich recebe um bônus de intuição equivalente aos seus Dados de Vida em seus ataques de toque.

Dano: O demilich possui um ataque de toque superior ao ataque de sua forma anterior (agora ele utiliza todo o seu crânio voador para desferir o golpe), incluindo o toque paralisante. O ataque de toque do demilich utiliza energia negativa para infligir 10d6+20 pontos de dano a criaturas vivas (sem teste de resistência). Os demais ataques naturais do lich são perdidos.

Ataques Especiais: O demilich conserva todos os ataques especiais do lich e também adquire os seguintes:

Aprisionar a Alma (Sob): Um demilich é capaz aprisionar as almas de oito criaturas vivas por dia. Para utilizar esta habilidade, basta selecionar um alvo visível num raio de 90 m. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + DV do demilich + modificador de Carisma). Se obtiver sucesso, sofre quatro níveis negativos (e a utilização de aprisionar a alma não é considerada). Se fracassar, a alma é instantaneamente arrancada de seu corpo e aprisionada em uma das joias incorporadas à forma do demilich. A gema brilha malignamente durante 24 horas, indicando a presença da alma cativa. O corpo, desprovido da alma, apodrece e desfaz-se em pó em uma única rodada. Se não for perturbado, o demilich consome a alma lentamente durante um período de 24 horas — no final desse tempo, a alma será completamente absorvida e a vítima estará perdida para sempre.

Se o demilich for derrotado antes que a alma seja devorada, a alma será libertada quando a joia for esmagada, ficando livre para buscar o pós-vida ou ser devolvida ao corpo por meio de *ressurreição*, *ressurreição verdadeira*, *clone* ou *milagre*. Uma vítima potencial sob o efeito de *proteção contra a morte* não estará imune a esta habilidade, mas recebe +5 de bônus no teste de resistência de Fortitude. A magia *proteção contra energia negativa* impede a atribuição de níveis negativos.

Aura de Medo (Sob): Os demiliches são envolvidos em uma aura apavorante de medo e maldade. As criaturas com menos de 5 DV em um raio de 18 m que observarem o demilich devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 14 + modificador de Carisma do demilich) para não sofrerem os efeitos da magia medo lançada por um conjurador de 21º nível.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura viva que seja tocada por um demilich deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + DV do demilich + modificador de Carisma) ou será paralisada permanentemente. Remover paralisia ou qualquer outra magia que consiga remover maldições é capaz de libertar a vítima (consulte a magia *rogar maldição*). O efeito não pode ser dissipado. Qualquer criatura paralisada por um demilich parece morta, embora um sucesso em um teste de Observar (CD 20) ou Cura (CD 15) revelará que a vítima ainda está viva.

Magias: O demilich pode conjurar todas as magias que possuía como um lich.

Magia Sem Gestos Automática Perfeita (Ext): Um demilich pode conjurar todas as magias que conhece sem a necessidade de gestos.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se*, *criar mortos-vivos aprimorados*, *criar mortos-vivos*, *dissipar magia aprimorada*, *doença plena* (geralmente utilizada para curar a si mesmo), *drenar força vital*, *drenar temporário*, *encarnação fantasmagórica*, *invocar criatura I-IX*, *projeção astral*, *telecinésia*; 2/dia — *aliado extra-planar aprimorado*. Os demiliches utilizam estas magias como conjuradores de nível correspondente ao seu nível de conjurador, mas a CD dos testes de resistência será 10 + DV do demilich + modificador de Carisma.

Qualidades Especiais: O demilich conserva todas as qualidades especiais do lich e também adquire as seguintes.

Imunidade à Magia (Ext): Os demiliches são imunes a todas as magias e efeitos sobrenaturais, exceto os seguintes: a magia *despedaçar* afeta um demilich como se fosse uma criatura cristalina, mas inflige metade do dano. A magia *dissipar o mal* inflige 3d6 pontos de dano (Fortitude reduz o dano à metade). A magia *destruição sagrada* afeta o demilich normalmente.

Transferência da Filactéria (Sob): As tiaras, cintos, anéis, mantos e outros itens que devem ser usados junto ao corpo transferem todos os seus benefícios para o demilich se estiverem próximos de sua filactéria, não importa a distância entre a gema e a criatura. Os limites normais de itens do mesmo tipo que podem ser utilizados simultaneamente não são afetados.

Características de Morto-Vivo: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura.

É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Imunidades (Ext): Os demiliches são imunes a frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental.

Resistência a Expulsão (Ext): Um demilich possui resistência a expulsão +20.

Redução de Dano (Sob): Um demilich perde qualquer Redução de Dano que possua, substituindo-a por RD 30/— (30 pontos de danos são subtraídos de todos os ataques corpo a corpo, não importa o bônus de melhoria da arma). As armas vopais, independente do seu bônus de melhoria, ignoram esta redução, mas causam apenas metade do dano (os demiliches não podem ser decapitados).

Resistências (Ext): Os demiliches possuem resistência a ácido 20, resistência a fogo 20 e resistência sônica 20.

Testes de Resistência: Idênticos ao lich.

Habilidades: Um demilich adquire +10 de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Perícias: Os demiliches recebem +20 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. As demais permanecem idênticas ao lich (esse bônus substitui o bônus racial recebido pelo lich, não se acumula).

Talentos: idênticos ao lich.

Talentos Épicos: Os demiliches adquirem os talentos Velocidade Ofuscante, Magia Irredutível e Acelerar Magia Automático.

Terreno/Clima: Idêntico ao lich.

Organização: Solitário ou consistório (1 demilich e 3–6 lich).

Nível de Desafio: Idêntico ao lich +6.

Tendência: Qualquer Mau.

Progressão: Conforme a classe do personagem.

PERSONAGENS DEMILICHES

O processo para se tornar um demilich só pode ser empreendido por um lich agindo voluntariamente. O demilich conserva todas as habilidades de classe que possuía como lich.

CRIANDO GEMAS ESPIRITUAIS

Assim como os lich, os demiliches possuem uma filactéria que lhes permite ressurgir 1d10 dias após sua morte aparente. Eles também possuem oito gemas espirituais, e cada uma funciona como uma filactéria. Se todas as gemas espirituais, assim como a filactéria do demilich, não forem destruídas quando o demilich é derrotado, ele retornará depois de 1d10 dias. As gemas espirituais também permitem que o demilich utilize sua habilidade mais devastadora, aprisionar a alma (veja acima).

Cada demilich deve criar suas próprias gemas espirituais, o que exige o talento Criar Item Maravilhoso. O lich deve ser um feiticeiro, mago ou clérigo de 21º nível ou superior. A criação de cada gema espiritual exige 120.000 PO e 4.800 XP, e a gema possui um nível de item equivalente ao nível de conjurador de seu criador no momento da fabricação.

As gemas espirituais se parecem com joias ovais de qualidade impressionante. São sempre incorporadas diretamente na forma concentrada do demilich. Por exemplo, um crânio demilich poderia incrustar as gemas em suas cavidades oculares e dentárias, ao passo que uma mão demilich poderia disfarçá-las como juntas falsas.

DEMÔNIO

Os demônios são uma raça de criaturas nativas do Abismo, um reino de mal infindável. Eles são a personificação da ferocidade e atacam qualquer criatura por simples prazer — até mesmo outros demônios. Eles gostam de aterrorizar suas vítimas antes de matá-las e muitas vezes devoram os cadáveres. Vários demônios, insatisfeitos com sua própria perversidade, divertem-se seduzindo os humanos a se tornar tão depravados quanto eles.

A maioria dos demônios pertence a uma raça (e subtipo) conhecido como tanar'ri. Os tanar'ri são o maior e mais diverso grupo de demônios, mestres supremos do Abismo.

Características de Tanar'ri: Um tanar'ri possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

— Imunidade a eletricidade e veneno.

— Resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10.

— **Invocar (SM):** Os tanar'ri compartilham a habilidade de invocar outros de sua espécie (a chance de sucesso e o tipo de tanar'ri invocado são indicados na descrição de cada criatura). Entretanto, devido à sua arrogância e ao desprezo que sentem em dever favores, geralmente os tanar'ri relutam em ativar este poder, a menos que estejam evidentemente em perigo ou em circunstâncias extremas.

— Telepatia.

Exceto quando especificado o contrário, todos os demônios falam os idiomas Abissal, Celestial e Dracônico.

ARMANITA

Extra-Planar (Grande - Caótico, Mau, Tanar'ri)

Dados de Vida: 5d8+15 (37 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m, voo 12 m (ruim)

CA: 25 (-1 tamanho, +6 natural, +8 armadura de montaria completa, +2 escudo grande)

Ataques: Corpo a corpo: lança pesada +9 (ou mangual pesado +9), 2 cascos +4

Dano: Lança pesada 1d8+5, mangual pesado 1d10+5, casco 1d6+2

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Investida, invocar tanar'ri

Qualidades Especiais: Redução de dano 5/ferro frio ou bem, RM 18, características de tanar'ri

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +5

Habilidades: For 20, Des 11, Con 17, Int 8, Sab 12, Car 13

Perícias: Blefar +9, Esconder-se +4, Intimidação +9, Observar +9, Ouvir +9, Saltar +17, Sobrevivência +9

Talentos: Atropelar, Investida Montada, Rastrear (talento racial bônus)

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer

Organização: Solitário, companhia (5-8) ou tropa (8-18 mais 1 hezrou)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 6-10 DV (Grande); 11-15 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +8

Os armanitas são a cavalaria pesada demoníaca, investindo contra as fileiras inimigas com fúria e desejo de sangue irrestritos. Eles surgem do Abismo para guerrear contra tudo o que é bom e leal.

Com o aspecto de centauros mortos-vivos pálidos e com chifres de touro, os armanitas são terríveis de se contemplar no campo de batalha. Utilizam armadura de montaria completa, com as cerdas e espinhos de sua forma inumana emergindo através das fendas.

Combate

Os armanitas conhecem seu papel no campo de batalha e o desempenham com grande prazer. Suas investidas são planejadas para causar o máximo de destruição e caos. Uma vez que investem para o combate corporal, eles sacam manguais pesados que giram em arcos amplos, golpeando com as armas e os cascos.

Investida (Ext): Quando os armanitas investem com lanças, infligem o mesmo dano dobrado que os lanceiros montados. Para os propósitos de escolha de talentos, considera-se que possuem o talento Combate Montado (apenas para satisfazer os pré-requisitos; isso não gera nenhum efeito no jogo).

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, um armanita pode tentar invocar 1d10 dretches ou outro armanita com 30% de chance de sucesso.

BABAU

Extra-Planar (Médio — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)

Dados de Vida: 7d8+35 (66 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +7/+12

Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (dano: 1d6+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +12 (dano: 1d6+5) e mordida +7 (dano: 1d6+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ataque furtivo +2d6, habilidades similares a magia, invocar tanar'ri

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio ou bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, muco protetor, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 14, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +6, Von +6

Habilidades: For 21, Des 12, Con 20, Int 14, Sab 13, Car 16

Perícias: Abrir Fechaduras +11, Arte da Fuga +11, Disfarces +13, Escalar +15, Esconder-se +19, Furtividade +19, Operar Mecanismo +12, Ouvir +19, Prestidigitação +11, Procurar +20, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros), Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Trespasar

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário ou gangue (3-6)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 8-14 DV (Grande); 15-21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Exalando podridão, este humanoide esquelético é recoberto por uma pele negra e coriácea. Atrás de suas orelhas pontiagudas, um grande chifre curvado se projeta na parte posterior do crânio. Uma boca repleta de dentes pontiagudos ocupa metade da cabeça da criatura.

Os babau são assassinos que atacam com ferocidade súbita. Eles são astuciosos e elaboram planos muito detalhados, sempre se assegurando de que não participarão de uma luta justa. Quase todos os lordes demônios possuem diversos babau servindo como espíões e assassinos.

Um babau tem cerca de 1,8 m e pesa em torno de 70 kg.

Combate

Os babaus são sorrateiros e dissimulados. Eles atacam primeiro o adversário mais poderoso, esperando eliminar as verdadeiras ameaças rapidamente e depois brincar com os demais. Ao emboscar seus oponentes, eles aproveitam ao máximo sua combinação de ataques múltiplos e ataques furtivos.

As armas naturais dos babaus, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Ataque Furtivo (Ext): Um babau pode desferir ataques furtivos como um ladino, infligindo 2d6 pontos de dano adicional sempre que o inimigo perder seu bônus de Destreza na CA ou estiver sendo flanqueado.

Habilidades Similares a Magia:

Sem limite — dissipar magia, escuridão, teletransporte maior (pessoal, mais 25 kg de equipamento), ver o invisível. Nível de Conjurador: 7º.

Muco Protetor (Sob): Uma gosma avermelhada e viscosa recobre a pele do babau. Qualquer arma que entrar em contato com a substância sofre 1d8 pontos de dano por ácido e a dureza não reduz esse valor. Uma arma mágica pode realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 18) para anular o efeito. Uma criatura que atingir o babau com um ataque desarmado, magia de toque ou arma natural também sofre este dano, mas é capaz de evitá-lo obtendo sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 18). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constituição.

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, um babau pode tentar invocar outro babau com 40% de chance de sucesso. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 3º nível.

Perícias: Os babaus recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade e Procurar.

BALOR

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)

Dados de Vida: 20d8+200 (290 PV)



Iniciativa: +11

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 27 m (bom)

Classe de Armadura: 35 (-1 tamanho, +7 Des, +19 natural), toque 16, surpresa 28

Ataque Base/Agarrar: +20/+36

Ataque: Corpo a corpo: *espada longa vortal* +1 +33 (dano: 2d6+8; dec. 19-20)

Ataque Total: Corpo a corpo: *espada longa vortal* +1 +31/+26/+21/+16 (dano: 2d6+8; dec. 19-20) e *chicote flamejante* +1 +30/+25 (dano: 1d4+4/+1d6 de fogo mais constrição); ou 2 pancadas +31 (dano: 1d10+7)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m com o *chicote flamejante* +1)

Ataques Especiais: Espasmos de morte, enredar, habilidades similares a magia, *invocar tanar'ri*, *espada vortal*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/ferro frio e bem, visão no escuro 18 m, corpo ígneo, imunidade a eletricidade, fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, Resistência à Magia 28, telepatia 30 m, visão da verdade

Testes de Resistência: Fort +22, Ref +19, Von +19

Habilidades: For 35, Des 25, Con 31, Int 24, Sab 24, Car 26

Perícias: Blear +31, Concentração +33, Conhecimento (dois quaisquer) +30, Diplomacia +35, Disfarces +8 (+10 atuando), Esconder-se +26, Furtividade +30, Identificar Magia +30 (+32 para pergaminhos), Intimidar +33, Observar +38, Ouvir +38, Procurar +30, Sentir Motivação +30, Sobrevivência +7 (+9 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +31 (+33 para pergaminhos)

Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia (telecinésia), Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Trespasar

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário ou trupe (1 balor, 1 marilith e 2-5 hezrous)

Nível de Desafio: 20

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens, mais *espada longa vortal* +1 e *chicote flamejante* +1

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 21-30 DV (Grande); 31-60 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Uma aura negra de poder envolve este humanoide enorme, que tem imensas asas de morcego. Chamas violentas dançam sobre sua pele. Em uma de suas grandes mãos, dotadas de garras, a criatura empunha uma espada que parece ser afiada o bastante para cortar até mesmo o espírito. Na outra mão, traz um chicote ardendo em fogo.

Os balor estão entre as maiores e mais terríveis criaturas do submundo. Eles governam exércitos demoníacos como generais. São os mestres por trás de planos para tomar o poder e destruir os inocentes. Mesmo entre sua própria espécie, os balors são temidos e são os responsáveis por motivar seus semelhantes a propagar a miséria e o terror.

Um balor é um humanoide com cerca de 4,5 m de altura. Sua pele normalmente é vermelha escura e ele pesa em torno de 2.250 kg.

Combate

Os balor preferem entrar em combate usando suas espadas e chicotes. Caso confrontem uma resistência determinada, quase sempre se teletransportam para longe e conjuram alguns efeitos similares a magia sobre seus oponentes.

O *chicote flamejante* +1 de um balor é uma arma comprida e flexível, com vários

filamentos que terminam em ganchos, agulhas e bolas de ferro. A arma inflige dano por concussão e por corte, além do dano por fogo.

As armas naturais dos balor, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Espasmos de Morte (Ext): Quando é eliminado, um balor explode num lampejo de luz ofuscante, que inflige 100 pontos de dano a qualquer criatura num raio de 30 m (Reflexos reduz à metade, CD 30). Esta explosão destrói automaticamente qualquer arma que a criatura estiver segurando. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Enredar (Ext): O *chicote flamejante* +1 de um balor aprisiona o alvo de maneira semelhante ao ataque com uma rede. O chicote possui 20 Pontos de Vida, e não precisa se enrolar na vítima. Caso a atinja, a criatura e o balor realizam imediatamente testes resistidos de Força; se o demônio vencer, ele arrastará o alvo contra seu corpo ígneo (veja adiante). O alvo permanece preso contra o corpo do balor até que consiga escapar do chicote.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *aura profana* (CD 26), *blasfêmia* (CD 25), *dissipar magia maior*, *dominar monstro* (CD 27), *insanidade* (CD 25), *palavra de poder*, *atordoar*, *telecinésia* (CD 23), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 quilos de equipamento); 1/dia — *implosão* (CD 27), *tempestade de fogo* (CD 26). Nível de Conjurador: 20º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Espada Vortal (Sob): Cada balor carrega consigo uma *espada longa vortal* +1 com a lâmina em forma de chamas ou de um relâmpago.

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, um balor pode invocar automaticamente 4d10 dretch, 1d4 hezrou ou um nalfeshnee, um glabrezu, uma marilith ou outro balor. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 9º nível.

Corpo ígneo (Sob): O corpo de um balor é banhado em chamas. Qualquer criatura que Agarrar uma dessas criaturas sofre 6d6 pontos de dano por fogo a cada rodada.

Visão da Verdade (Sob): Os balor possuem um efeito de *visão da verdade* contínuo, idêntico à magia (Nível de Conjurador: 20º).

Perícias: Os balor recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Táticas por Rodada

O balor é mais eficiente como um combatente à distância, usando suas habilidades similares a magia para atacar de longe.

Antes do Combate: *Aura profana*.

1ª Rodada: *Tempestade de fogo* ou *implosão* e *telecinésia* acelerada, ou invocar demônios adicionais. Se o balor não se considerar seriamente ameaçado, ele conserva as habilidades que só podem ser utilizadas uma vez por dia e utiliza *blasfêmia* em seu lugar.

2ª Rodada: *Insanidade* ou *palavra de poder*, *atordoar*.

3ª Rodada: Ataque corporal total com suas armas, incluindo enredar com o chicote.

4ª Rodada: *Teletransporte* ou voar com o inimigo enredado para restabelecer a distância; repetir a 1ª rodada e prosseguir.

Um balor que deseje expulsar ou neutralizar um grupo sem destruir seus inimigos evita ataques letais.

Antes do Combate: *Aura profana*.

1ª Rodada: *Dominar monstro*.

2ª Rodada: *Palavra de poder*, *atordoar*.

3ª Rodada: *Insanidade* ou *telecinésia* para incapacitar ou repelir um adversário perigoso.

4ª Rodada: *Teletransporte* ou voar para restabelecer a distância; repetir a 1ª rodada e prosseguir.

BEBILITH

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Planar, Mal)

Dados de Vida: 12d8+96 (150 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m

Classe de Armadura: 22 (-2 tamanho, +1 Des, +13 natural), toque 9, surpresa 21

Ataque Base/Agarrar: +12/+29

Ataque: Corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+9 mais veneno); ou à distância: teia +11

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+9 mais veneno) e 2 garras +14 (2d4+4); ou à distância: teia +11

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Veneno, destruir armaduras, teia



Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, *viagem planar*, fardo, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +16, Ref +9, Von +9

Habilidades: For 28, Des 12, Con 26, Int 11, Sab 13, Car 13

Perícias: Diplomacia +3, Escalar +24, Esconder-se +16, Furtividade +16, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +15, Saltar +28, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros)

Talentos: Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Ras-trear, Trespasar

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 13–18 DV (Enorme); 19–36 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Uma aranha enorme e deformada salta da escuridão. Suas patas dianteiras terminam em ferrões pontiagudos e gotas de uma gosma nojenta pingam de suas presas.

Os bebilith são demônios aracnídeos enormes e predatórios que caçam outros demônios. Embora suas presas favoritas sejam os tanar'ri, eles não são tão exigentes — perseguirão e atacarão qualquer tipo de ser vivo.

O corpo de um bebilith é do tamanho de um cavalo, com uma envergadura de pernas de mais de 4,2 m e ele pesa mais de 2 toneladas.

Os bebilith não falam, mas compreendem o idioma Abissal. Sua telepatia lhes permite comunicar-se silenciosamente entre si.

Combate

Os bebilith atacam qualquer criatura que encontram. Normalmente, escolhem um único alvo e concentram seus ataques nele, usando suas teias para afastá-lo de seus companheiros. Caso o bebilith seja confrontado por adversários mais capazes, ele tentará morder uma ou mais de suas vítimas e baterá em retirada, permitindo que seu veneno elimine o adversário.

As armas naturais dos bebilith, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 24); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Constituição.

O veneno do bebilith é perecível e perderá sua potência, tornando-se uma gosma inerte e fedorenta, pouco depois de entrar em contato com o ar. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Destruir Armaduras (Ext): Se um bebilith atingir um oponente com as duas garras, ele arrancará qualquer armadura que o adversário estiver usando. Este ataque inflige 4d6+18 pontos de dano à armadura golpeada.

As criaturas que não estiverem usando armadura não serão afetadas por este ataque. As armaduras reduzidas a 0 Pontos de Vida serão destruídas. As armaduras danificadas podem ser consertadas com um teste de Ofícios (armoreiro) bem-sucedido.

Teia (Ext): O bebilith é capaz de expelir teias até quatro vezes por dia. A emissão dá substância equivale a um ataque com uma rede, mas seu alcance máximo é 9 m, com incremento de distância de 3 m. O ataque é eficaz contra alvos Imensos ou menores. A teia prende o alvo no lugar e impede qualquer movimentação.

Uma criatura enredada pode escapar da teia obtendo sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 24) ou rompendo-a com um teste Força (CD 24). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constituição. A teia possui 14 Pontos de Vida e dureza 0.



Bebilith

Essa teia é resistente ao fogo; há 75% de chances dela não se inflamar quando exposta a qualquer tipo de chamas (verifique uma vez por rodada).

Viagem Planar (Sob): Esta habilidade afeta apenas o bebilith; em todos os demais aspectos, é idêntica à magia homônima (Nível de Conjurador: 12º).

Perícias: A coloração mosqueada do bebilith lhe concede +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

CAÇADOR

Constructo (Enorme — Planar)

Dados de Vida: 10d10+80 (135 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura: 21 (–2 tamanho, +3 Des, +10 natural), toque 11, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +7/+25

Ataque: Corpo a corpo: garra +15 (dano: 2d6+10) e toque à distância: raio óptico +8

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 2d6+10), mordida +10 (dano: 1d8+5) e toque à distância: raio óptico +8

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Raios Ópticos, recuperar, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Características de constructo, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 31, Des 17, Con —, Int —, Sab 11, Car 1

Perícias: —

Talentos: —

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 11–15 DV (Enorme); 16–30 (Imenso)

Ajuste de Nível: —

A criatura parece uma aranha monstruosa, com o dobro da altura de um humano. Seus membros dianteiros terminam em cutelos enormes. Quatro olhos bulbosos, cada um exibindo um fulgor maléfico, se destacam em sua carapaça.

Um caçador é especialista em recuperar objetos perdidos ou desejados, escravos fugitivos e inimigos, trazendo-os para seu mestre. Eles foram criados através de feitiçarias distorcidas para servirem como guerreiros e serviços de poderosos nobres demônios. A maioria dos estudiosos acredita que os caçadores foram construídos à imagem dos bebilith. Os demônios mais poderosos quase sempre usam estes constructos sem mente para executar tarefas abomináveis ou missões que não confiariam aos seus irmãos ardilosos. Um caçador tem o corpo do tamanho de um touro, com pernas que atingem 4,2 m de envergadura, e pesa cerca de 3.200 kg.

Combate

Os caçadores atacam com as quatro patas, mas seus raios ópticos são muito mais mortíferos.

Raios Ópticos (Sob): Os olhos do caçador podem produzir quatro raios mágicos diferentes, com alcance de 30 m. A cada rodada, ele pode disparar um raio como uma ação livre, mas cada raio específico só poderá ser utilizado uma vez a cada 4 rodadas. Ele consegue lançar o raio no mesmo turno em que executa um ataque físico. As CDs para os testes de resistência de todos os raios será 18, baseada em Destreza.

Os quatro raios ópticos são:

Fogo: Inflige 12d6 pontos de dano por fogo ao alvo (Reflexos reduz à metade).



Caçador

Frio: Inflige 12d6 pontos de dano por frio ao alvo (Reflexos reduz à metade).
Eleticidade: Inflige 12d6 pontos de dano elétrico ao alvo (Reflexos reduz à metade).

Petrificação: O alvo precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou será transformado permanentemente em pedra.

Recuperar (SM): Quando são ordenados a encontrar um objeto ou criatura, os caçadores cumprem a missão guiados pela magia *discernir localização*. O demônio que emite a ordem deve ter visto a criatura a ser encontrada (ou pelo menos possuir um item pertencente a ela) ou tocado o objeto. Esta habilidade equivale a uma magia de 8º nível.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o caçador precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, a vítima ficará imobilizada e firmemente presa em sua boca. Este é o método usado pelo constructo para "recuperar" seus alvos.

DRECH

Extra-Planar (Pequeno — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)

Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +2/-1

Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d6+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d6+1) e mordida +2 (dano: 1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, *invocar tanar'ri*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/ferro frio ou bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +3, Von +3

Habilidades: For 12, Des 10, Con 14, Int 5, Sab 11, Caril

Perícias: Esconder-se +9, Furtividade +5, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +2, Sobrevivência +0 (+2 seguindo rastros)

Talentos: Ataques Múltiplos

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário, par, gangue (3-5), multidão (6-15) ou turba (10-40)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 3-6 DV (Pequeno)

Ajuste de Nível: +2

Esta criatura de aparência humanoide tem um corpo atarracado e roliço, praticamente desprovido de pelos, carne flácida e uma boca caída, repleta de pequenas presas.

Os dretch são criaturas patéticas, embora perigosas, que passam a maior parte do seu tempo perambulando em turbas ou servindo como soldados rasos nos exércitos dos tanar'ri.

Eles atingem até 1,2 m de altura e pesam cerca de 30 kg.

Os dretch não podem falar, mas se comunicam por telepatia.

Combate

Os dretch são lentos, estúpidos e não muito eficazes em combate. Em combates individuais, eles confiam em sua Redução de Dano para permanecerem vivos. Em grupos, eles dependem da sua grande quantidade para superar os inimigos e invocam imediatamente outros dretch para melhorar suas chances na batalha. Eles fogem ao menor sinal de adversidade, a não ser que demônios mais poderosos estejam presentes para forçá-los a lutar. Os dretch têm mais medo de seus irmãos tanar'ri que da própria morte.

As armas naturais dos dretch, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.



Ghour

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *aterrorizar* (CD 12), *névoa fétida* (CD 13). Nível de Conjurador: 2º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, um dretch pode tentar invocar outro dretch, com 35% de chance de obter, sucesso. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 1º nível.

Telepatia (Sob): Os dretch podem se comunicar por telepatia com qualquer criatura que compreenda o idioma Abissal num raio de 30 m.

GHOUR

Extra-Planar (Enorme — Caos, Mal, Planar)

Dados de Vida: 12d8+60 (114 PV)

Iniciativa: -1 (-1 Des)

Deslocamento: 12 m

CA: 21 (-2 tamanho, -1 Des, +14 natural)

Ataque Base/Agarrar: +12/+29

Ataques: Corpo a corpo: 2 chifres +19, 2 garras +14

Dano: Chifre 1d8+9, garra 2d6+4

Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Sopro, rugido, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Imunidade a veneno eletricidade, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Redução de Dano 15/bem, faro, telepatia (30 m), RM 25, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +7, Von +9

Habilidades: For 28, Des 8, Con 20, Int 15, Sab 13, Car 11

Perícias: Blefar +15, Escalar +24, Concentração +20, Diplomacia +17, Disfarces +4 (atuação), Esconder-se +6, Intimidação +2, Saltar +28, Ouvir +16, Furtividade +14, Observar +16, Sobrevivência +16

Talentos: Ataque Poderoso, Trespasar, Rastrear, Encontrar Aprimorado, Golpe Devastador (+ DV ataque/+Car no dano)

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou bando (1 mais 6-9 gigantes das colinas, 5-8 ogros ou 2-8 minotauros)

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 13-15 DV (Enorme); 16-31 DV (Imenso); 32-46 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

Esses demônios monstruosos servem ao lorde abissal chamado Bafomé e cumprem os desejos de seu mestre entre os minotauros, ogros e gigantes renegados que o veneram.

Um ghour é um humanoide com 6 m de altura, muito semelhante a um ogro descomunal. Sua pele é espessa e peluda, ele tem uma face bestial e um corpo poderoso e musculoso. Dois chifres enormes emergem das laterais do crânio.

Os ghour falam os idiomas Abissal e Gigante.

Combate

Os ghour investem para o combate como elefantes furiosos, esmurrando e empalando os adversários com os chifres. Os chifres causam 4x o dano normal em um sucesso decisivo. Sempre que possível, os ghour iniciam o combate com um rugido, um disparo de seu sopro ou ambos.

Sopro (Sob): 1/minuto; nuvem de gás nocivo com 3 m de largura, 3 m de altura e 3 m de comprimento; 1d6 pontos de dano temporário de Força; Reflexos (CD 21) para evitar o efeito.

Rugido (Sob): Uma vez por dia, o ghour é capaz de emitir um rugido ensurdecedor. Qualquer criatura num raio de 9 m deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará atordoada durante 1d4 rodadas devido ao ataque sônico. Os personagens atordoados perdem seu bônus de Destreza na CA e não podem executar ações; os adversários recebem +2 de bônus para atacá-los.

Qualquer criatura num raio de 3 m do ghour também deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará ensurdecida durante 2d10 minutos. Além dos efeitos óbvios, as criaturas surdas sofrem -4 de penalidade na Iniciativa, 20% de chance de falha arcana para magias que tenham componentes verbais e não podem realizar testes de Ouvir.

Habilidades Similares a Magia (SM): (CD 10 + nível da magia).

Sem limite — blasfêmia, martelo do caos, escuridão profunda, profanar, detectar o bem, detectar magia, dissipar o bem, círculo mágico contra o bem, teletransporte exato, nuvem profana; 3/dia: *confusão, medo, labirinto, força dos justos*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 14º nível.

Telepatia (Sob): Os ghour são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 m que tenha um idioma.

Nos Reinos

Os ghour são encontrados em bandos de gigantes, ogros ou minotauros Caóticos e Maus. Essas criaturas consideram a presença do extra-planar como um sinal de aprovação de Bafomé.

Uma tribo de ogros das montanhas Agulhas de Gelo, ao norte da Cidadela Adbar e a oeste de Anauroch, veneram Bafomé com muita devoção. Esses ogros são maiores e mais fortes que seus primos comuns, e recentemente se tornaram muito ativos na região. Os rangers e sábios suspeitam que o motivo dessa atividade inesperada é a presença de um ghour na tribo das Agulhas. Também existem relatos, cada vez mais frequentes, que um ghour foi avistado numa tribo de ogros em Thar, reunindo vários clãs sob seu controle e prometendo restaurar a glória ancestral do reino ogro.

GLABREZU

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)

Dados de Vida: 12d8+120 (174 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 27 (–2 tamanho, +19 natural), toque 8, surpresa 27

Ataque Base/Agarrar: +12/+30

Ataque: Corpo a corpo: tenaz +20 (dano: 2d8+10)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tenazes +20 (dano: 2d8+10), 2 garras +18 (dano: 1d6+5) e mordida +18 (dano: 1d8+5)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, habilidades similares a magia, invocar tanar'ri

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, telepatia 30 m, visão da verdade

Testes de Resistência: Fort +18, Ref +8, Von +11

Habilidades: For 31, Des 10, Con 31, Int 16, Sab 16, Car 20

Perícias: Blefar +22, Concentração +25, Conhecimento (dois quaisquer) +18, Diplomacia +9, Disfarces +5 (+7 atuando), Furtividade +18, Identificar Magias +18, Intimidar +24, Observar +26, Ouvir +26, Procurar +18, Sentir Motivação +18, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Persuasivo, Trespasar, Trespasar Maior

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário ou tropa (1 glabrezu, 1 súcubo e 2–5 vrock)

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Padrão de Moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 13–18 DV (Enorme); 19–36 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura tem a altura de um gigante, com um corpo largo e musculoso. Seus quatro braços terminam em armas — dois em mãos dotadas de garras e dois em tenazes poderosas. Sua cabeça canina é coroada com chifres, e seu focinho é repleto de presas afiadas. Seus olhos possuem uma qualidade fria, sombria e penetrante, que sugere astúcia e inteligência.

Assim como as súcubos, os glabrezu levam os mortais à sua ruína, embora prefiram seduzi-los com poder e riquezas no lugar da paixão.

Os glabrezu possuem olhos violeta penetrantes, e a cor da sua pele varia entre o castanho-avermelhado escuro e o negro total. Um glabrezu tem cerca de 4,5 m de altura e pesa em torno de 2.750 kg.

Combate

Os glabrezu preferem o subterfúgio ao combate, mas caso suas tentativas de seduzir ou enganar fracassem, esses demônios enormes atacarão com fervor.

Glabrezu



Vrock

Eles utilizam *confusão* seguido de ataques corpo a corpo, na esperança de aniquilar os inimigos feridos com *martelo do caos* ou *nuvem profana*.

As armas naturais dos glabrezu, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o glabrezu precisa atingir um oponente Médio ou menor com sua tenaz. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *confusão* (CD 19), *dissipar magia*, *inverter a gravidade* (CD 22), *martelo do caos* (CD 19), *nuvem profana* (CD 19), *reflexos*, *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento); 1/dia — *palavra de poder*, *atordoar*. Nível de Conjurador: 14º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma. Uma vez por mês, um glabrezu pode conceder um desejo a um humanoide mortal. O demônio pode usar esta habilidade para oferecer qualquer coisa ao mortal — contudo, a menos que o desejo seja utilizado para causar dor e sofrimento no mundo, o glabrezu exigirá atos malignos terríveis ou um grande sacrifício como pagamento.

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, um glabrezu pode tentar invocar 4d10 dretch ou 1d2 vrock com 50% de chance de sucesso, ou ainda outro glabrezu com 20% de chance de sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.

Visão da Verdade (Sob): Os glabrezu possuem *visão da verdade* continuamente ativa, com efeitos similares à magia homônima (Nível de Conjurador: 14º).

Perícias: Um glabrezu recebe +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

GORISTRO

Extra-Planar (Enorme - Caótico, Mau, Tanar'ri)

Dados de Vida: 16d8+96 (168 PV)

Iniciativa: –1 (Des)

Deslocamento: 12 m

CA: 23 (–2 tamanho, –1 Des, +16 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +23, ou à distância: rocha +13/+8/+3

Dano: Pancada 2d6+13; rocha 2d8+9

Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Derrubar, habilidades similares a magia, arremessar rochas

Qualidades Especiais: Cura acelerada 5, Redução de Dano 10/bem, RM 22, características de tanar'ri

Testes de Resistência: Fort +16, Ref +9, Von +12

Habilidades: For 29, Des 8, Con 23, Int 5, Sab 15, Car 13

Perícias: Equilíbrio +9, Intimidação +20, Observar +21, Ouvir +21, Saltar +32, Sentir Motivação +11

Talentos: Ataque Poderoso, Encontrar Aprimorado, Golpe Avassalador, Lutar às Cegas, Quebrar, Trespasar

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 17–23 DV (Enorme); 24–48 DV (Imenso)

Os enormes goristros são mantidos como armas de cerco destruidoras e animais de estimação por lordes demônios poderosos. Eles são criaturas estúpidas e existem apenas para esmagar o que puderem. Os séculos nos fossos de procriação do Abismo os tornam indivíduos terrivelmente eficientes nessa tarefa.

Um goristro assemelha-se a um cruzamento distorcido entre um bisão e um ser humano, com um corpo atarracado e musculoso e ombros largos sustentando uma cabeça maciça e com chifres. Seus braços são longos demais, o que lhe permite se apoiar em seus dedos ao caminhar, como um gorila.

Combate

Os goristros são incapazes de sutilezas e têm uma compreensão basicamente irracional de táticas de combate. Quase sempre investem golpeando seus inimigos com seus enormes punhos até que a luta esteja encerrada. Eles uti-

lizam a habilidade derrubar quando estão em menor número que as criaturas menores. Ao contrário dos demais tanar'ri, os goristros não podem invocar outros de sua espécie.

Derrubar (Ext): Batendo seus enormes pés no chão, um goristro produz uma onda de choque que desequilibra seus inimigos. O choque permanece ativo durante uma rodada; nesse período, as criaturas no solo num raio de 18 m do goristro são incapazes de se mover ou atacar. Os conjuradores na área devem obter sucesso em um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia) para não perderem as magias que estiverem conjurando. Todas as criaturas na área de alcance devem realizar um teste de resistência de Reflexos para não cair. A maior parte das estruturas a céu aberto e das cavernas subterrâneas desabam, infligindo 8d6 pontos de dano aos que forem aprisionados entre ou sob os destroços (Reflexos CD 15 para reduzir a metade). O goristro pode ativar esta habilidade três vezes por dia.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — medo como a magia conjurada por um feiticeiro de 10º nível (CD 11 + nível da magia). Um goristro pode *ver o invisível* continuamente como a magia conjurada por um feiticeiro de 10º nível.

Arremessar Rochas (Ext): Os goristro são treinados para arremessar rochas pesando entre 30 e 40 kg. Esses projéteis possuem incremento de distância de 42 m.

HEZROU

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)

Dados de Vida: 10d8+93 (138 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +14 natural), toque 9, surpresa 23

Ataque Base/Agarrar: +10/+19

Ataque: Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 4d4+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 4d4+5) e 2 garras +9 (dano: 1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, fedor, agarrar aprimorado, invocar tanar'ri

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 19, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +16, Ref +7, Von +9

Habilidades: For 21, Des 10, Con 29, Int 14, Sab 14, Car 18

Perícias: Arte da Fuga +13, Concentração +22, Escalar +18, Esconder-se +13, Furtividade +13, Identificar Magia +15, Intimidar +17, Observar +23, Ouvir +23, Procurar +15, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros), Usar Cordas +0 (+2 para amarrar)

Talentos: Ataque Poderoso, Lutar às Cegas, Trespasar, Vitalidade

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário ou gangue (2–4)

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 11–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +9

Esta criatura parece uma enorme rã, vagamente humanoide, com braços no lugar das patas dianteiras. Sua boca larga tem diversas fileiras de dentes rombudos e poderosos, e espinhos compridos se enfileiram ao longo de suas costas.

Os hezrou são os sargentos demoníacos que supervisionam a formação de exércitos e comandam as unidades durante a batalha. Eles não possuem os instintos perspicazes dos demônios mais poderosos, mas são quase imbatíveis quando estão em combate.

Combate

Os hezrou apreciam o combate corporal ainda mais que os vrock. Eles avançam rapidamente para o coração das hostes inimigas, para que seu mau-cheiro incomode os adversários o quanto antes. Eles iniciam a maioria das batalhas com *blasfêmia*, seguido de usos ocasionais de *martelo do caos* ou *nuvem profana*, conforme a tendência dos oponentes.

As armas naturais dos hezrou, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o hezrou precisa atingir um oponente com as duas garras. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *martelo do caos* (CD 18), *nuvem profana* (CD 18), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento); 3/dia — *blasfêmia* (CD 21), *forma gasosa*. Nível de Conjurador: 13º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Mau-Cheiro (Ext): A pele dos hezrou produz um líquido tóxico, de cheiro horrível, sempre que eles entram em combate. Todas as criaturas (exceto outros demônios) num raio de 3 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 24) ou ficarão enjoados enquanto permanecerem na área afetada e 1d4 rodadas depois de saírem. As criaturas que obtiverem sucesso no teste ficam adoecidas enquanto permanecerem na área, mas não serão afetadas novamente pelo cheiro do mesmo hezrou durante 24 horas. As magias *retardar envenenamento* e *neutralizar venenos* removem qualquer uma das condições impostas sobre a criatura. As criaturas imunes a venenos não são afetadas e as criaturas com resistência a venenos aplicam seus bônus nos testes de resistência. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, um hezrou pode tentar invocar 4d10 dretch ou outro hezrou com 35% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.

Perícias: Os hezrou recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

MARILITH

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)

Dados de Vida: 16d8+144 (216 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 29 (–1 tamanho, +4 Des, +16 natural), toque 13, surpresa 25

Ataque Base/Agarrar: +16/+29

Ataque: Corpo a corpo: *espada longa* +25 (dano: 2d6+9; dec. 19–20); ou *pancada* +24 (dano: 1d8+9) ou *golpe com a cauda* +24 (dano: 4d6+9)

Ataque Total: Corpo a corpo: *espada longa primária* +25/+20/+15/+10 (dano: 2d6+9; dec. 19–20) e 5 *espadas longas* +25 (dano: 2d6+4; dec. 19–20) e *cauda* +22 (dano: 4d6+4); ou 6 *pancadas* +24 (dano: 1d8+9) e *cauda* +22 (dano: 4d6+4)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Constrição 4d6+13, agarrar aprimorado, habilidades similares a magia, *invocar tanar'ri*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem e ferro frio, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 25, telepatia 30 m, *visão da verdade*

Testes de Resistência: Fort +19, Ref +14, Von +14

Habilidades: For 29, Des 19, Con 29, Int 18, Sab 18, Car 24

Perícias: Blefar +26, Concentração +28, Diplomacia +30, Disfarces +7 (+9 atuando), Esconder-se +19, Furtividade +23, Identificar Magia +23 (+25 para pergaminhos), Intimidar +28, Observar +31, Ouvir +31, Procurar +23, Sentir Motivação +23, Sobrevivência +4 (+6 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +26 (+28 para pergaminhos)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Combater com Múltiplas Armas, Especialização em Combate, Foco em Arma (espada longa), Reflexos de Combate

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário ou par



Babau

Dretch

Nível de Desafio: 17

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens, mais 1d4 armas mágicas

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 17–20 DV (Grande); 21–48 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta grande entidade alienígena parece uma atraente humana do sexo feminino com seis braços — pelo menos da cabeça ate a cintura. Dali por diante, a criatura tem o corpo de uma enorme serpente com escamas esverdeadas.

As marilith são gerais e comandantes táticos e geralmente rivalizam os balor em brilhantismo e astúcia. Algumas também servem como tenentes-em-chefe para a realeza suprema dos demônios.

Uma marilith normalmente empunha uma espada longa em cada uma de suas seis mãos e usa diversas pulseiras e joias.

A criatura possui cerca de 2,7 m de altura, mede aproximadamente 6 m da cabeça à ponta da cauda, e pesa quase duas toneladas.

Combate

Embora as marilith prefiram estratégias grandiosas e táticas de guerra, elas também apreciam muito o combate físico e nunca recusam uma oportunidade de lutar. Cada um dos seis braços da criatura é capaz de empunhar uma arma e ela desfere três ataques adicionais com a arma da sua mão primária. Entretanto, é muito raro que uma marilith mergulhe no combate precipitadamente, pois elas preferem aguardar e analisar a situação antes. Elas sempre procuram obter a maior vantagem possível do terreno, dos obstáculos e de quaisquer fraquezas ou vulnerabilidades dos oponentes.

As armas naturais das marilith, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Construção (Ext): Uma marilith causa 4d6+13 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar. A criatura capturada precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 27) ou perderá a consciência enquanto continuar aprisionada presa e 2d4 rodadas depois de ser libertada. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a marilith precisa atingir um oponente com sua cauda. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar a construção.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — arma mágica, aura profana (CD 25), barreira de lâminas (CD 23), metamorfose, projetar imagem (CD 23), telecinésia (CD 22), teletransporte maior (pessoal, mais 25 quilos de equipamento), tendência em arma, ver o invisível. Nível de Conjurador: 16°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, uma marilith pode tentar invocar 4d10 dretch, 1d4 hezrou ou um nalfeshnee com 50% de chance de sucesso, ou ainda um glabrezu ou outra marilith com 20% de chance de sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 5° nível.

Visão da Verdade (Sob): As marilith usam esta habilidade constantemente, com efeitos similares à magia homônima (Nível de Conjurador: 16°).

Perícias: As marilith recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Talentos: Combinado às suas características naturais da marilith, o talento Combater com Múltiplas Armas permite que a criatura ataque com todos os seus braços sem nenhuma penalidade.

NALFESHNEE

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)

Dados de Vida: 14d8+112 (175 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 12 m (ruim)

Classe de Armadura: 27 (–2 tamanho, +1 Des, +18 natural), toque 9, surpresa 26

Ataque Base/Agarrar: +14/+29

Ataque: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d8+7)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d8+7) e 2 garras +17 (dano: 1d8+3)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Destruição, habilidades similares a magia, invocar tanar'ri

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 22, telepatia 30 m, visão da verdade

Testes de Resistência: Fort +17, Ref +10, Von +15

Habilidades: For 25, Des 13, Con 27, Int 22, Sab 22, Car 20

Perícias: Bfear +22, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +23, Diplomacia +26, Disfarces +5 (+7 atuando), Esconder-se +10, Identificar Magia +25 (+27 para pergaminhos), Intimidar +22, Observar +31, Sentir Motivação +23, Sobrevivência +6 (+8 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +22 (+24 para pergaminhos)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (mordida), Trespassar

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário ou trupe (1 nalfeshnee, 1 hezrou e 2–5 vrock)

Nível de Desafio: 14

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 15–20 DV (Enorme); 21–42 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura é uma grotesca mistura de um gorila e de um javali corpulento. Ele se apoia nas patas traseiras, erguendo-se com o triplo da altura de um ser humano. Ele possui um par de asas emplumadas que parecem ridiculamente pequenas comparadas ao restante de seu corpo.

Estes demônios enormes aguardam a chegada de almas condenadas ao Abismo, onde poderão julgá-las. Naturalmente, os nalfeshnee aguardam ansiosamente pela chance de iniciar a punição dos malditos.

Estas criaturas são capazes de voar, embora tenham asas muito pequenas. Um nalfeshnee tem mais de 6 m de altura e pesa 4.000 kg.

Combate

Enquanto cumprem seus deveres no submundo, os nalfeshnee normalmente encaram o combate como algo indigno.

No entanto, quando surge a oportuni-

dade, eles sucumbem à sede de sangue e lutam de forma irrefreável. Eles preferem incapacitar os adversários com suas habilidades de destruição e chaciná-los enquanto estão incapazes de reagir.

As armas naturais dos nalfeshnee, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Destruição (Sob): Três vezes por dia, um nalfeshnee é capaz de criar uma explosão de luz profana. Quando o demônio ativar esta habilidade, raios com as cores do arco-íris envolverão seu corpo. Na rodada subsequente, eles explodem num círculo de 18 m de raio. As criaturas na área afetada devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 22) ou ficarão pasmas durante 1d10 rodadas enquanto visões de seus piores temores assombram-nas. Elas ainda se beneficiam de seus bônus de Destreza e de escudo na CA caso sejam atacadas, mas não podem realizar nenhuma ação. Os outros demônios são imunes a este efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — aura profana (CD 23), convocar relâmpagos (CD 18), dissipar magia maior, enfraquecer o intelecto (CD 20), lentidão (CD 18), teletransporte maior (pessoal, mais 25 quilos de equipamento). Nível de Conjurador: 12°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.



Nalfeshnee

Quasit

Súcubo

Invocar Tanar'ri (SM): Duas vezes por dia, um nalfeshnee pode tentar invocar 1d4 vrock, 1d4 hezrou ou um glabrezu com 50% de chance de sucesso, ou invocar outro nalfeshnee com 20% de chance de sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 5º nível.

Visão da Verdade (Sob): Os nalfeshnee usam esta habilidade constantemente, com efeitos similares à magia homônima (Nível de Conjurador: 14º).

Perícias: Os nalfeshnee recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

QUASIT

Extra-Planar (Miúdo — Caótico, Planar, Mal)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 15 m (perfeito)

Classe de Armadura: 18 (+2 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 15, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +3/-6

Ataque: Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d3-1 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d3-1 mais veneno) e mordida +3 (dano: 1d4-1)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: Veneno, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Alterar Forma, Redução de Dano 5/ferro frio ou bem, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2, imunidade a veneno, resistência a fogo 10

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +4

Habilidades: For 8, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 10

Perícias: Blefar +6, Conhecimento (qualquer um) +6, Diplomacia +0 (+2 atuando), Esconder-se +17, Furtividade +9, Identificar Magia +6, Intimidar +2, Observar +6, Ouvir +7, Procurar +6

Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 4-6 DV (Miúdo)

Ajuste de Nível: — (Familiar Aprimorado)

Uma criatura miúda com a forma de um humanoide com chifres pontudos e asas de morcego para nas proximidades. Suas mãos e pés são longos e esguios, com dedos compridos terminados em garras. Verrugas ou pústulas recobrem sua pele esverdeada.

Os quasit são demônios ardilosos do Abismo, que frequentemente servem a magos caóticos e maus como conselheiros e espiões.

Em sua forma natural, os quasit medem 45 cm de altura e pesam 4 quilos. Os quasit falam os idiomas Comum e Abissal.

Combate

Embora os quasit tenham tanta sede de poder e vitória como todos os outros demônios, em sua essência eles são covardes. Normalmente, atacam com emboscada, usando sua capacidade de mudar de forma e conjurando invisibilidade para se aproximarem e depois fugir. Durante a retirada, eles usam a habilidade *causar medo* para retardar a perseguição.

As armas naturais dos quasit, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Veneno (Ext): Inoculação através das garras; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +2 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *detectar o bem*, *detectar magia*, *invisibilidade* (pessoal); 1/dia — *causar medo* (como a magia, mas a área afetada é um raio de 9 m a partir do quasit, CD 11). Nível de Conjurador: 6º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Uma vez por semana, um quasit pode conjurar *comunhão* para fazer seis perguntas. A habilidade é similar à magia homônima (Nível de Conjurador: 12º).

Alterar Forma (Sob): Um quasit é capaz de assumir outras formas, sem limite diário, usando uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre a própria criatura (Nível de Conjurador: 12º), mas o quasit não recupera pontos de vida ao assumir outra forma e qualquer indivíduo só consegue assumir uma ou duas formas de tamanho Médio ou inferior. Algumas formas comuns incluem morcegos, centopeias monstruosas, sapos e lobos. Um quasit usando uma forma alternativa perde o seu veneno.

SÚCUBO

Extra-Planar (Médio — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)

Dados de Vida: 6d8+6 (33 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (médio)

Classe de Armadura: 20 (+1 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +6/+7

Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d6+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Drenar energia, habilidades similares a magia, invocar tanar'ri

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio ou bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 18, telepatia 30 m, idiomas

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +7

Habilidades: For 13, Des 13, Con 13, Int 16, Sab 14, Car 26

Perícias: Arte da Fuga +10, Blefar +19, Concentração +10, Conhecimento (qualquer um) +12, Diplomacia +12, Disfarces +17* (+19 atuando), Esconder-se +10, Furtividade +10, Intimidar +19, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +12, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros), Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)

Talentos: Esquiva, Mobilidade, Persuasivo

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 7-12 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +6

A criatura é deslumbrante, escultural e extraordinariamente bela, com uma pele impecável e cabelos negros. Seu aspecto tentador também possui um lado estranho: grandes asas de morcego se projetam de suas costas, e seus olhos brilham com um desejo sinistro.

As súcubos são os mais belos demônios tanar'ri (talvez entre toda a espécie) e vivem para seduzir os mortais. Uma súcubo tem 1,8 m de altura em sua forma natural e pesa cerca de 63 kg.

Combate

As súcubos não são guerreiras e evitam o combate sempre que possível. Caso sejam forçadas a lutar, podem atacar com suas garras, mas preferem voltar seus inimigos uns contra os outros. Elas usam sua habilidade *metamorfose* para assumir um aspecto humano, e podem manter esse disfarce indefinidamente. Sua tática preferida ao lidar com heróis é fingir amizade e criar uma oportunidade de ficar a sós com um deles, quando consumirá sua vida através de um beijo.

As súcubos não hesitam em assumir o papel de uma donzela em perigo quando são encontradas numa masmorra.

As armas naturais das súcubos, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Drenar Energia (Sob): A súcubo drena a energia dos mortais seduzidos envolvendo-os em atos de paixão, ou simplesmente beijando-os. Se o alvo não permitir o beijo, a súcubo precisa iniciar uma manobra Agarrar, o que provocará um ataque de oportunidade. O beijo ou o abraço da súcubo impõe um nível negativo, e também gera o efeito da magia *sugestão*, pedindo que a vítima aceite mais um beijo. Esta deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 21) para anular os efeitos da *sugestão*. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo é 21. Essas CDs são baseadas em Carisma.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *detectar o bem*, *detectar pensamentos* (CD 20), *enfeitiçar monstro* (CD 22), *metamorfose* (apenas formas humanoides, sem limite de duração), *passeio etéreo* (pessoal, mais 25 quilos de equipamento), *sugestão* (CD 21), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 quilos de equipamento). Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, uma súcubo pode tentar invocar um vrock, com 30% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

Idiomas (Sob): As súcubos estão sob efeito permanente da magia *idiomas* (Nível de Conjurador: 12º). Esses demônios normalmente utilizam comunicação verbal com os mortais.

Perícias: As súcubos recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

* Quando está sob efeito da habilidade alterar-se, a súcubo recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces.

URIDEZU

Extra-Planar (Médio - Caótico, Mau, Tanar'ri)

Dados de Vida: 7d8+7 (38 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 12 m

CA: 15 (+3 Des, +2 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +8, mordida +6; ou à distância: golpe de cauda +10/+5

Dano: Garra 1d4+1, mordida 1d6; golpe de cauda 1d2+1

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Mordida paralisante, açoite de cauda, habilidades similares a magia, empatia com ratos, invocar tanar'ri

Qualidades Especiais: Redução de dano 5/ferro frio ou bem, RM 17, características de tanar'ri, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +8, Von +7

Habilidades: For 13, Des 17, Con 13, Int 8, Sab 14, Car 14

Perícias: Empatia com Animais +12, Esconder-se +13, Ouvir +11, Furtividade +13, Observar +12

Talentos: Ataques Múltiplos, Esquiva, Lutar às Cegas

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário, matilha (2–5) ou trupe (2–5 mais 10–40 ratos ou 5–8 ratos atrevidos)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 8–16 DV (Médio); 17–21 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +6

Esses ratos abissais são uma variedade de demônio comumente encontrada fora do Abismo. Eles são enviados ao Plano Material com frequência, em missões para os tanar'ri mais poderosos. Alguns estão presos há séculos; eles criam amizades com os ratos locais e tornam a vida miserável para os residentes do lugar. Eles são criaturas covardes e se deliciam com os elogios de seus mestres e fazem praticamente qualquer coisa para agradá-los.

Os uridezu parecem homens-rato sem pelos, andando eretos e farejando o ar com seus focinhos com bigodes. Possuem caudas longas e flexíveis e garras afiadas. Estão cientes de que a maioria das criaturas os acha horrendos e os uridezu presos em outros planos muitas vezes refugiam-se nos subterrâneos, onde podem ter alguma privacidade. Eles comandam os ratos locais para agirem como batedores e espiões enquanto procuram as carcaças que consomem como alimento.

Combate

Um uridezu prefere atacar de surpresa, utilizando seus ratos para agir como batedores e cansar os oponentes. Em seguida, ele cobre a área com *escuridão*, tenta desarmar um oponente com sua cauda e o paralisa com sua mordida. As vítimas paralisadas são arrastadas para servir de alimento para o uridezu e seus ratos.

Mordida Paralisante (Ext): As criaturas mordidas por um uridezu devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficarão paralisadas por 2d6 minutos.

Golpe de Cauda (Ext): Um uridezu pode usar sua cauda como um chicote, geralmente para imobilizar ou desarmar seus oponentes. Mesmo se fracassar em uma tentativa de imobilização ou desarme, o uridezu não perderá sua cauda.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *escuridão*, *detectar o bem*, *profanar*; 1/dia — *nuvem profana*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 14º nível (CD 12 + nível da magia).

Empatia com Ratos (Ext): Os ratos normais e atrevidos instintivamente reconhecem um uridezu como seu mestre e senhor. Isso confere ao uridezu +4 de bônus racial em testes para influenciar a atitude desses animais e permite a comunicação de conceitos e comandos simples como “amigo”, “inimigo”, “fugir” e “atacar”.

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, um uridezu pode tentar invocar outro uridezu com 40% de chance de sucesso.

VROCK

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)

Dados de Vida: 10d8+70 (115 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (médio)

Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +2 Des, +11 natural), toque 11, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +10/+20

Ataque: Corpo a corpo: garra +15 (dano: 2d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 2d6+6), mordida +13 (dano: 1d8+3) e 2 garras +13 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dança da destruição, habilidades similares a magia, esporos, silvo atordoante, *invocar tanar'ri*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 17, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +14, Ref +9, Von +10

Habilidades: For 23, Des 15, Con 25, Int 14, Sab 16, Car 16

Perícias: Concentração +20, Conhecimento (qualquer um) +15, Diplomacia +5, Esconder-se +11, Furtividade +15, Identificar Magias +5, Intimidar +16, Observar +24, Ouvir +24, Procurar +15, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Reflexos de Combate, Trespasar

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário, par, gangue (3–5) ou esquadrão (6–10)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 11–14 DV (Grande); 15–30 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +8

Esta criatura se parece com o cruzamento entre um humanoide grande e um enorme abutre. Ele possui membros fortes e vigorosos, cobertos por pequenas penas acinzentadas, um pescoço comprido, a cabeça de um urubu e largas asas emplumadas.

Os vrock prestam serviços como guardas para os demônios mais poderosos e como tropas de assalto voadoras nas guerras abissais.

Um vrock tem cerca de 2,4 m de altura e pesa em torno de 250 kg.

Combate

Os vrock são guerreiros maldosos que gostam de mergulhar sobre seus inimigos e causar a máxima quantidade de dano possível. Eles costumam pavonear-se durante as batalhas, subindo alto e atacando com as garras das patas. Apesar de sua vantagem em termos de mobilidade, seu profundo amor pelo combate muitas vezes induz essas criaturas a enfrentar inimigos mais poderosos.

As armas naturais dos vrock, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Dança da Destruição (Sob): Para ativar esta habilidade, um grupo de pelo menos 3 vrock deve unir suas mãos em um círculo, dançando freneticamente e cantando. Se conseguirem dançar durante 3 rodadas, uma onda de energia trepidante será irradiada em todas as direções, cobrindo um raio de 30 m. Todas as criaturas, exceto demônios, dentro da área afetada sofrerão 20d6 pontos de dano (Reflexos reduz à metade, CD 15). Atordoar, paralisar ou matar um dos vrock interrompe a dança. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *reflexos*, *telecinésia* (CD 18), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 quilos de equipamento); 1/dia — *heroísmo*. Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de dificuldade são baseadas em Carisma.

Esporos (Ext): Um vrock pode expelir uma enorme quantidade de esporos de seu corpo, uma vez a cada três rodadas, como uma ação livre. Os esporos automaticamente infligem 1d8 pontos de dano a todas as criaturas adjacentes ao vrock. Em seguida, penetram na pele e crescem, causando mais 1d4 pontos de dano por rodada durante 10 rodadas. Ao final deste período, a vítima ficará coberta por um emaranhado de pequenas trepadeiras (elas são inofensivas e desaparecem em 1d4 dias). A magia *retardar envenenamento* interrompe o crescimento dos esporos enquanto sua duração persistir. As magias *benção*, *neutralizar venenos* e *remover doenças* matam os esporos, assim como aspergir um frasco de água benta sobre o corpo da vítima.

Silvo Atordoante (Sob): Uma vez por hora, um vrock pode emitir um silvo penetrante. Todas as criaturas num raio de 9 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 22) ou ficarão atordoadas durante 1 rodada. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, um vrock pode tentar invocar 2d10 dretch ou outro vrock com 35% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

Perícias: Os vrock recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

YOCHLOL

Extra-Planar (Médio — Caótico, Mal, Planar)

Dados de Vida: 6d8+6 (33 PV)

Iniciativa: +2 (+2 Des)

Deslocamento: 9 m, escalar 6 m na forma de aranha

CA: Humanoide 17 (+2 Des, +5 cota de malha drow); aranha 16 (+2 Des, -1 tamanho, +5 natural); limo: 12 (+2 Des); gasosa 11 (+2 Des, -1 tamanho)

Ataque Base/Agarrar: +6/+10

Ataques: Humanoide: corpo a corpo: espada curta +10/+5; ou à distância: besta de mão +8/+3; Aranha: corpo a corpo: mordida +9; limo: corpo a corpo: 8 tentáculos +10; gasosa: nenhum

Dano: Espada curta 1d6+4; besta de mão 1d4; tentáculo 1d4+4; mordida 1d8+6 mais veneno

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m; aranha 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, psiquismo, veneno

Qualidades Especiais: Forma gasosa, imunidade a veneno, gases e eletricidade, resistência a fogo 20, Redução de Dano 10/+2, telepatia, RM 15, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +7

Habilidades: For 19, Des 14, Con 13, Int 14, Sab 15, Car 16

Perícias: Blefar +12, Escalar +12 (aranha), Concentração +10, Diplomacia +16, Intimidação +14, Conhecimento (planos) +11, Conhecimento (religião) +11, Ouvir +11, Sentir Motivação +11, Identificar Magia +11, Observar +11

Talentos: Lutar às Cegas, Magias em Combate, Esquiva

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou ninhada (2–5)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 7–12 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +6

As yochlol, também chamadas de criadas de Lolth, servem à Rainha Aranha no Abismo e em diversos planos. Elas existem apenas para satisfazer os desejos de sua senhora obscura, cumprindo qualquer tarefa que a deusa ordenar.

Na sua forma natural, as yochlol são um amontoado de limo fedorento com 1,80 de altura, oito tentáculos poderosos e um único olho vermelho e brilhante. Entretanto, elas podem alternar livremente entre esta e outras três formas: uma linda mulher humana ou élfica (geralmente drow), uma aranha monstruosa negra Grande ou uma nuvem de gás com 6 m de altura e 1,5 m de diâmetro. Alterar a própria forma é uma ação livre que pode ser realizada uma vez a cada rodada. Se a criatura utilizar uma armadura na forma humanoide, o equipamento cairá no solo quando ela assumir outra forma.

As yochlol falam o idioma Abissal.

Combate

Geralmente, as yochlol encontradas no Plano Material estarão na forma humanoide ou aracnídea. Se o comando de Lolth envolve a eliminação de uma criatura mortal, somente a destruição absoluta será capaz de satisfazer a yochlol.

Habilidades Similares a Magia (SM): Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD 16). Sem limite — *enfeitiçar pessoas, escuridão, profanar, patas de aranha, moldar rochas, teletransporte exato* e *teia*.

Psiquismo (SM): Além das habilidades similares a magia acima, as yochlol têm os seguintes poderes psíquicos, idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível. Sem limite — *dominar pessoas, detectar pensamentos* e *limpar a mente*.

Veneno (Ext): Inoculação através mordida (forma de aranha); teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial 1d6 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Forma Gasosa (Ext): As yochlol podem se transformar em uma enorme coluna de gás com 6 m de altura e 1,5 m de diâmetro. Essa forma é idêntica ao efeito da magia *forma gasosa*. As criaturas que entrarem em contato com a coluna de gás serão afetadas pela magia *nevoa fétida*. Nesta forma, as yochlol

Yochlol



são capazes de se comunicar com seu plano natal, como na magia *contato extra-planar*.

Telepatia (Sob): As yochlol são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 m que tenha um idioma.

Nos Reinos

As Criadas de Lolth são o vínculo primário entre as Matriarcas de uma cidade drow (como Menzoberranzan) e sua deusa perversa. Cada suma-sacerdotisa de Lolth sabe invocar uma yochlol e, enquanto a criatura permanecer na sua *forma gasosa*, servirá como um canal de comunicação entre os planos.

DERRO

Humanoide Monstruoso (Pequeno)

Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 19 (+1 tamanho, +2 Des, +2 natural, +3 corselete de couro batido, +1 broquel), toque 13, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +3/-1

Ataque: Corpo a corpo: espada curta +4 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distância: besta de repetição leve +6 (dano: 1d6; dec. 19–20 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta +4 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distância: besta de repetição leve +6 (dano: 1d6; dec. 19–20 mais veneno)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Usar venenos, habilidades similares a magia, ataque furtivo +1d6

Qualidades Especiais: Insanidade, Resistência à Magia 15, vulnerabilidade à luz solar

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +6

Habilidades: For 11, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 5*, Car 16*

Perícias: Blefar +5, Esconder-se +10, Furtividade +8, Ouvir +1

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Equipe (2–4), esquadrão (5–8 mais 1 feiticeiro de 3º nível) ou bando (11–20 mais 30% de não combatentes, mais 3 feiticeiros de 3º nível e 1 feiticeiro de 5º–8º nível)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: — (+2 se for são)

Uma criatura pequena e atarracada, semelhante a um anão, vestindo um corselete de couro batido, ri nervosamente e murmura consigo mesmo. Sua pele tem uma coloração branco-azulada, e seus olhos brancos arregalados não possuem íris, nem pupila. Seu cabelo é grosso e grisalho, e as pontas do seu comprido bigode ultrapassam a altura do queixo.

Os derro são criaturas degeneradas e malignas dos subterrâneos, criadas a partir de ancestrais humanos e anões por alguma divindade inominável da escuridão e da insanidade. Cruéis ao extremo, homicidas e insanos, eles gostam de escravizar e torturar até a morte os habitantes da superfície (em especial os humanos).

Os derro são acometidos de uma espécie de loucura racial, que normalmente se manifesta como ilusões de grandeza associadas com um desejo irresistível de atormentar outras criaturas. Os derro são capazes de conter seus impulsos assassinos durante curtos períodos de tempo para cooperar com criaturas de outras raças, mas será raro que este esforço ultrapasse algumas semanas. Naturalmente, nenhum derro consegue reconhecer que não está em seu juízo perfeito.

COMBATE

Os derro são sorrateiros e sanguinolentos. Eles gostam de preparar armadilhas cruéis e emboscadas letais com cuidado, e atacam com selvageria de seus esconderijos. Eles se deliciam em capturar prisioneiros que posteriormente torturarão até a morte, e preferem armadilhas e venenos que incapacitam, mas não matam.

Insanidade (Ext): Os derro utilizam seu modificador de Carisma nos testes de resistência de Vontade; no lugar do modificador de Sabedoria, e são imunes a efeitos de *confusão* e *insanidade*. A sanidade de um derro não pode ser restaurada de forma alguma, exceto pelas magias *milagre* ou *desejo*.

* A loucura racial dos derro lhes concede +6 de bônus no valor de Carisma e -6 de penalidade no valor de Sabedoria. Um derro cuja sanidade for restaurada adquire 6 pontos de Sabedoria e perde 6 pontos de Carisma.

Usar Venenos (Ext): Os derro normalmente carregam 2d4 doses de óleo de sangue verde ou de veneno de aranha monstruosa Média (consulte Venenos, no *Livro do Mestre*), que aplicam em seus virotes de besta. Eles não correm o risco de se envenenar acidentalmente ao manipular qualquer veneno.

Ataque Furtivo (Ext): Sempre que o oponente de um derro perder seu bônus de Destreza na CA ou estiver sendo flanqueado, o derro inflige 1d6 pontos de dano adicional. Esta habilidade é idêntica ao ataque furtivo do ladino e está sujeita às mesmas limitações.

Habilidades Similares a Magia:

Sem limite — *escuridão*, *som fantasma*; 1/dia — *pasmor* (CD 13), *explosão sonora* (CD 15). Nível de Conjurador: 3º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Ext): Um derro sofre 1 ponto de dano temporário de Constituição a cada hora em que permanecer exposto à luz do sol e morrerá caso seu valor de Constituição seja reduzido a 0. Os pontos perdidos são recuperados à taxa de 1 ponto a cada período de 24 horas no subterrâneo ou ao abrigo do sol.

Perícias: Os derro recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade.

DERRO COMO PERSONAGENS

A maioria dos derro reverencia Diirinka, uma divindade caótica da magia e da crueldade. A raça tem poucos clérigos, mas os existentes podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Destruição, Mal e Enganação.

Os líderes dos derro são conjuradores chamados de Eruditos, obedecidos fanaticamente pela raça. Os Eruditos são feiticeiros de 5º nível, no mínimo, e possuem entre 1 e 3 perícias de Conhecimento (em geral, arcano e outros campos esotéricos). Um erudito está sempre acompanhado de dois estudantes de nível inferior. Os Eruditos utilizam suas magias para confundir e frustrar, não para matar, pois preferem escravizar os inimigos derrotados.

DESTRACHAN

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 18 (-1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +6/+14

Ataque: Corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d6+4)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Harmonia destrutiva

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 30 m, imunidades, *proteção contra energia sônica*

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +10

Habilidades: For 18, Des 12, Con 16, Int 12, Sab 18, Car 12

Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +7, Ouvir +25, Sobrevivência +9

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário ou matilha (3-5)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

A criatura se arrasta sobre pernas grossas, terminadas em garras. Vagamente réptil, seu corpo grande e encurvado termina em um crânio quase desprovido de órgãos, dominado por grandes estruturas auriculares e uma larga boca desdentada.

Os destrachan são seres subterrâneos que parecem uma espécie de besta bizarra e estúpida, mas são sádicos incrivelmente malignos e artificiosos.

Um destrachan possui duas orelhas complexas, tri-particionadas, capazes de ajustar sua sensibilidade para diversos tipos de sons. Ele é cego, embora possa caçar usando a audição, muito mais precisa que a visão da maioria das criaturas.

A partir de sua boca tubular, o destrachan emite harmonias cuidadosamente focadas e produz uma energia sônica tão poderosa que é capaz de derrubar uma *muralha de pedra*. Sua capacidade de controlar os sons que emite é tão aprimorada que ele consegue selecionar o tipo de material que será afetado pelo ataque.

Os destrachan se alimentam de morte e sofrimento. Eles habitam os complexos subterrâneos abandonados, espalhando o mal por prazer. Eles são capazes de abrir caminho através das rochas;

nessa forma, conseguem se deslocar livremente no subterrâneo. Algumas vezes, os destrachan incapacitam suas vítimas e as arrastam até seus covis, aonde irão aprisioná-las e torturá-las.

Nenhum ser vivo se aliaria voluntariamente a uma criatura tão vil, mas em certas ocasiões existem mortos-vivos e extra-planares malignos que acompanham o monstro em suas investidas para matar e destruir outras criaturas.

Um destrachan possui cerca de 3 m de comprimento do focinho à ponta da cauda e pesa quase 2 toneladas.

Os destrachan não falam, mas compreendem o idioma Comum. Se um destrachan precisar se comunicar, ele o fará através de ações.

COMBATE

Um destrachan utiliza suas garras apenas como último recurso ou para exterminar os inimigos já enfraquecidos por seus ataques sônicos. Com frequência, ele iniciará um combate surpreendendo seus oponentes, caso seja possível. Em primeiro lugar, a criatura se concentra em destruir as armaduras e armas de metal, e então dispara harmonias que afetam carne e ossos.

Harmonia Destrutiva (Sob): Um destrachan é capaz de emitir um cone de energia sônica a 24 m de distância. Este ataque pode ser usado para afetar quaisquer criaturas ou objetos num raio de 9 m. Ele também consegue sintonizar esses sons para que seu poder destrutivo afete variedades distintas de alvos. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Carne: Ao dilacerar tecidos e ossos, esse ataque inflige 4d6 pontos de dano a todas as criaturas na área afetada (Reflexos reduz à metade, CD 15).

Nervos: O destrachan consegue sintonizar sua harmonia para atordoar em vez de matar. Esse ataque inflige 6d6 pontos de dano por contusão a todas as criaturas na área afetada (Reflexos reduz à metade, CD 15).

Material: Ao usar este tipo de harmonia, o destrachan escolhe entre madeira, pedra, metal ou vidro. Todos os objetos feitos do material escolhido na área afetada devem obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou serão estilhaçados. Os objetos (ou parte deles) que possuam até 30 Pontos de Vida serão os alvos primários deste ataque.

Percepção às Cegas (Ext): Um destrachan pode usar a audição para localizar seus oponentes num raio de 30 m, da mesma forma que uma criatura capaz de enxergar.

Imunidades: Os destrachan são imunes a ataques visuais, efeitos visuais, ilusões e outras formas de ataque que dependam da visão.

Proteção Contra Energia Sônica (Ext): Embora possam ser afetados por ruídos muito elevados e magias sônicas (como *som fantasma* ou *silêncio*), os destrachan são pouco vulneráveis a ataques baseados em sons (+4 de bônus de circunstância em todos os testes de resistência), pois conseguem proteger seu aparelho auditivo. Um destrachan cuja audição seja suprimida estará efetivamente cego e seus oponentes receberão os benefícios de camuflagem total.

Perícias: Um destrachan recebe +10 de bônus racial nos testes de Ouvir.



Destrachan

DEVORADOR

Morto-Vivo (Grande — Planar)

Dados de Vida: 12d12 (78 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 24 (–1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24

Ataque Base/Agarrar: +6/+19

Ataque: Corpo a corpo: garra +15 (dano: 1d6+9)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 1d6+9)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Drenar energia, aprisionar essência, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, deflexão de magias, Resistência à Magia 21, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +11

Habilidades: For 28, Des 10, Con —, Int 16, Sab 16, Car 17

Perícias: Escalar +24, Concentração +18, Diplomacia +5, Saltar +24, Ouvir +18, Furtividade +15, Procurar +10, Sentir Motivação +11, Observar +18, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)

Talentos: Lutar às Cegas, Magias em Combate, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (garra)

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 13–24 DV (Grande); 25–36 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura alta e esquelética possui fiapos de carne mumificada pendendo de seus ossos. Aprisionada em sua caixa torácica há uma figura pequena cujo sofrimento é evidente.

Os devoradores são criaturas grandes e tão malignas quanto sua aparência sugere. Eles espertam nos Planos Astral e Etéreo, caçando nativos e viajantes com o mesmo prazer sádico.

A pequena criatura em sua caixa torácica é a essência aprisionada de um oponente assassinado, que é consumida como combustível para sustentar a existência antinatural do monstro.

Um devorador tem cerca de 2,7 m de altura e pesa 250 kg.

Estas criaturas falam o idioma Comum.

COMBATE

Mesmo que não possuísse nenhuma habilidade especial, o devorador seria um oponente terrível, pois suas garras ósseas podem esfolar seus inimigos vivos.

Drenar Energia (Sob): Os devoradores impõem 1 nível negativo a qualquer criatura viva atingida por suas garras ou sua habilidade *mão espectral*.

A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 19. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Aprisionar Essência (Sob): O devorador recebe esse nome devido à sua capacidade de consumir a essência vital dos oponentes. Para ativar essa habilidade, ele precisa abrir mão de seus ataques regulares e realizar um ataque de aprisionamento. Isto exige uma jogada de ataque normal, mas não inflige dano. A criatura afetada deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (19) ou morrerá instantaneamente. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

A essência da criatura assassinada será aprisionada dentro das costelas do devorador, e a figura diminuta passará a exibir as características da vítima. A essência aprisionada não pode ser ressuscitada, mas será libertada pelas magias *desejo restrito*, *milagre* ou *desejo*, assim como pela destruição do devorador. Um devorador somente é capaz de aprisionar uma essência simultaneamente.

A essência aprisionada fornece ao devorador poder suficiente para ativar cinco habilidades similares a magia a cada DV ou nível da criatura. Conforme esta energia for consumida, a alma atormentada desaparecerá até se dissolver por completo. Um nível negativo é imposto à essência aprisionada a cada cinco ativações das habilidades similares a magia do morto-vivo. Quando o número de



Devorador

níveis negativos igualar o nível ou os Dados de Vida da criatura, a essência será destruída. Caso seja libertada, a criatura ressuscitada precisará obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 17) para cada nível negativo imposto ou a perda será permanente.

Habilidades Similares a Magia: No início de qualquer encontro, suponha que a essência aprisionada tem 3d4+3 níveis (energia suficiente para 30 a 75 ativações). Uma vez por rodada, o devorador pode ativar uma das seguintes habilidades: *aliado extra-planar menor*, *confusão* (CD 17), *controlar mortos-vivos* (CD 20), *mão espectral*, *raio do enfraquecimento* (CD 14), *sugestão* (CD 16), *toque do carnicial* (CD 15), *visão da verdade*. Nível de Conjurador: 18º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Deflexão de Magias (Sob): A essência aprisionada fornece alguma proteção mágica ao morto-vivo; se qualquer, uma das seguintes magias, conjurada sobre o devorador, superar sua Resistência à Magia, ela afetará a essência aprisionada no lugar da criatura: *aprisionamento*, *aprisionar a alma*, *banimento*, *confusão*, *desespero esmagador*, *detectar pensamentos*, *dissipar o mal*, *dominar pessoa*, *hipnotismo*, *labirinto*, *martelo do caos*, *medo*, *palavra sagrada*, *recipiente arcano*, *sugestão*, *tarefa/missão* ou qualquer outro feitiço ou compulsão. Em muitos casos, isto neutralizará efetivamente a magia (por exemplo, *enfeitiçar* uma essência aprisionada é inútil). Alguns deles (como *banimento*) podem eliminar a essência aprisionada, privando o devorador de seus poderes mágicos até que ele consuma outra vítima.

DEVORADOR DE ARANHAS

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 4d10+20 (42 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 18 m (bom)

Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +4/+13

Ataque: Corpo a corpo: ferrão +8 (dano: 1d8+5 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +8 (dano: 1d8+5 mais veneno) e mordida +3 (dano: 1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Implante, Veneno

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, *movimentação livre*, visão na penumbra, fero

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +2

Habilidades: For 21, Des 13, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Ouvir +10, Observar +11

Talentos: Prontidão, Esquiva

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 5–12 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece uma vespa enorme, com duas patas, um par de membros dianteiros e asas muito grandes, semelhantes às dos morcegos.

O temperamento destes predadores combina com a sua aparência desagradável. Mesmo assim, são ótimas montarias aladas. Uma companhia de bandidos montados em devoradores de aranhas seria, de fato, muito temida. A criatura obteve seu nome em vista de sua habilidade de escapar de teias e seu hábito de incubar ovos nos corpos paralisados de criaturas enormes, em especial aracnídeos.

Um devorador de aranhas tem 3 m de comprimento, 1,2 metros de altura e 6 m de envergadura. Ele pesa 2 toneladas.

COMBATE

Um devorador ataca com seu ferrão venenoso e suas poderosas mandíbulas. Sua tática mais comum é ferroar, recuar e esperar (longe do alcance) até que o veneno surta efeito. Ele não



Devorador de Aranhas

gosta de desistir de suas presas e os adversários que o ameacem com magias ou ataques à distância certamente serão contra-atacados com determinação.

Implante (Ext): As fêmeas botam seus ovos dentro das criaturas paralisadas de tamanho Grande ou maior. O filhote emerge seis semanas depois, literalmente devorando o hospedeiro por dentro.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial: nenhum; dano secundário: paralisia durante 1d8+5 semanas. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Movimentação livre (Sob): Os devoradores de aranhas estão sob efeito constante de *movimentação livre*, idêntico à magia homônima (12º nível de conjurador). Quando servir de montaria, esse efeito não se estenderá ao cavaleiro.

Perícias: Estas criaturas recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

COMO TREINAR UM DEVORADOR DE ARANHAS

Os devoradores de aranha devem ser treinados antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Treinar um devorador exige seis semanas e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar um devorador de aranhas, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos dos devoradores valem 2.000 PO cada; um filhote vale 3.000 PO. Um treinador profissional cobra 3.000 PO para cuidar ou treinar um devorador de aranhas.

Capacidade de Carga: A carga leve para um devorador de aranhas é 153 kg; a carga média varia entre 154–306 kg; a carga pesada varia entre 307–460 kg.

DEVORADOR DE MENTES

Esta criatura em forma humanoide tem a altura aproximada de um humano. Sua pele é emborrachada e cor de malva, além de brilhar como lodo. Sua cabeça lembra um polvo de quatro tentáculos, e se torna ainda mais horripilante devido aos olhos fundos e brancos.



Devorador de Mentes

Os devoradores de mentes, também chamados de ilitides, são tão insidiosos, diabólicos e poderosos que todos os habitantes da escuridão os temem. Eles curvam os demais à sua vontade e destroem a mente dos adversários.

A boca de um devorador de mentes é uma abertura nojenta, que parece a boca de um polvo, sempre pingando uma gosma oleosa, mesmo quando está devorando o cérebro de uma presa viva.

Além de muito inteligentes, completamente malignos e terrivelmente sádicos, os devoradores de mentes são egoístas ao extremo. Se um encontro se virar contra a criatura, ela fugirá sem se importar com seus companheiros ou servos.

Um devorador tem a mesma altura e peso que um ser humano.

Os devoradores de mentes falam os idiomas Subterrâneo, mas preferem a comunicação telepática.

COMBATE

Os devoradores de mentes gostam de lutar à distância, usando suas habilidades psíquicas, particularmente a rajada mental. Caso seja obrigado a enfrentar um combate corporal, o devorador atacará seus inimigos com os tentáculos que cercam sua boca.

Rajada Mental (SM): Esse ataque psíquico afeta um cone de 18 m. Qualquer criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficará atordoada durante 3d4 rodadas. Os ilitides frequentemente utilizam esse poder para caçar e então arrastam uma ou duas vítimas para devorá-las em segurança.

A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 4º nível.

Psiquismo (SM): Sem limite — *detectar pensamentos* (CD 15), *enfeitiçar monstros* (CD 17), *levitação*, *sugestão* (CD 16), *viagem planar*. Nível de Conjurador: 8º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o devorador de mentes precisa atingir um oponente Pequeno,

Devorador de Mentes Aberração Média

Dados de Vida:	88 + 8 (44 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 Destreza, +5 natural), toque 12, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+6/+7
Ataque:	Corpo a corpo: tentáculo +8 (dano: 1d4+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 4 tentáculos +8 (dano: 1d4+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Rajada mental, psiquismo, agarrar aprimorado, extração
Qualidades Especiais:	Resistência à magia 25, telepatia 30 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +9
Habilidades:	For 12, Des 14, Con 12, Int 19, Sab 17, Car 17
Perícias:	Blefar +11, Concentração +11, Diplomacia +7, Disfarces +3 (+5 agindo), Esconder-se +10, Intimidação +9, Conhecimento (qualquer) +12, Ouvir +11, Furtividade +10, Sentir Motivação +7, Observar +11
Talentos:	Magias em Combate, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma
Ambiente:	Subterrâneo
Organização:	Solitário, par, inquisição (3–5), ou culto (3–5 mais 6–10 grimlock)
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+7

Devorador de Mentes Feiticeiro 9º Nível Aberração Média

Dados de Vida:	8d8 + 24 mais 9d4+27 (109 PV)
Iniciativa:	+8
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	24 (+4 Des, +3 natural, +5 <i>camisão de cota de malha de mitral</i> +1, <i>anel de proteção</i> +2), toque 16, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+10/+10
Ataque:	Corpo a corpo: Tentáculo +15 (dano: 1d4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 4 tentáculos +15 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Rajada mental, psiquismo, agarrar aprimorado, extração, magias
Qualidades Especiais:	Resistência à magia 34, telepatia 30 m
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +9, Von +16
Habilidades:	For 10, Des 18, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 24
Perícias:	Blefar +14, Concentração +22, Ofício (alquimia) +13, Diplomacia +11, Disfarces +7 (+9 agindo), Esconder-se +11, Intimidação +21, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (planos) +15, Ouvir +13, Furtividade +11, Identificar Magias +13, Observar +13, Sobrevivência +4 (+6 planos)
Talentos:	Prontidão, Magias em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma, Foco em Arma (tentáculo)
Ambiente:	Subterrâneo
Organização:	Solitário, inquisição (1 mais 2–4 devoradores de mentes) ou culto (2 mais 2–4 devoradores de mentes e 6–10 grimlock)
Nível de Desafio:	17
Tesouro:	Dobro do padrão (incluindo <i>anel de proteção</i> +2, <i>camisão de cota de malha de mitral</i> +1, e <i>manto do Carisma</i> +2)
Tendência:	Geralmente Leal e Mal
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+7

Médio ou Grande com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prenderá a cabeça da vítima com seu tentáculo. É possível agarrar uma criatura Enorme ou maior, mas o devorador precisa alcançar a cabeça da vítima de alguma forma.

Se um devorador iniciar seu turno com pelo menos um tentáculo preso na criatura, ele poderá travar seus outros tentáculos com um único teste resistido de Agarrar. A vítima poderá escapar se obtiver sucesso em um único teste de Agarrar ou Arte da Fuga, mas o ilitide recebe +2 de bônus de circunstância para cada tentáculo travado no início do turno do adversário.

Extração (Ext): Um devorador que iniciar seu turno com os quatro tentáculos travados na vítima e obtiver sucesso em um teste resistido de Agarrar extrairá automaticamente o cérebro do oponente, matando-o instantaneamente. Este poder é inútil contra construtos, elementais, limos, plantas e mortos-vivos e não é instantaneamente fatal contra adversários que tenham várias cabeças, como ettins e hidras.

DEVORADOR DE MENTES FEITICEIRO

Embora muitos devoradores de mentes estudem para se tornar magos e dominarem as artes arcanas nesse caminho disciplinado, alguns dos ilitides mais temidos são feiticeiros, cuja maestria arcana é praticamente instintiva.

Combate

ASCDs para a *rajada mental* (CD 21) do ilitide feiticeiro e para suas habilidades psíquicas (*detectar pensamentos* CD 19, *enfeitiçar monstros* (CD 21) e *sugestão* CD 20) são ajustadas devido ao seu valor elevado de Carisma.

O devorador de mentes feiticeiro utiliza suas magias para proteger-se de ataques (*invisibilidade aprimorada*, *pele rochosa*, *resistência à energia*, *armadura arcana*) e melhorar sua eficiência em combate (*velocidade*, *ver o invisível*), e posteriormente para aprimorar seus ataques com magias (*raio da exaustão*, *toque da idiotice*).

Magias de Feiticeiro Conhecidas Típicas: (6/8/8/8/5; CD para o teste de resistência: 17 + nível da magia, 10% de chance de falha de magia arcana): 0 — *marca arcana*, *psamar*, *detectar magia*, *romper morto-vivo*, *brilho*, *som fantasma*, *luz*, *ler magias*; 1º — *armadura arcana*, *misséis mágicos*, *raio do enfraquecimento*, *toque chocante*, *toque macabro*; 2º — *reflexos*, *resistência à energia*, *toque da idiotice*, *ver o invisível*; 3º — *raio da exaustão*, *velocidade*, *voo*; 4º — *invisibilidade maior*, *pele rochosa*.

SOCIEDADE DOS DEVORADORES DE MENTES

Os devoradores de mentes se congregam em cidades subterrâneas de 200 até 2000 habitantes, mais dois escravos para cada ilitide (no mínimo). Os escravos obedecem aos seus mestres sem questionar. O centro da comunidade é o "cérebro ancião", uma piscina de fluidos salgados que contém o cérebro dos devoradores de mentes falecidos.

Embora estejam em constante competição pelo poder, os devoradores de mentes estão sempre dispostos a trabalhar juntos. Um pequeno grupo dessas criaturas, conhecidos como inquisição, com frequência é enviado para desenterrar algum segredo sombrio e terrível. Em diversos aspectos, uma inquisição de ilitides não é muito diferente de um grupo de aventureiros, onde cada membro contribui com suas próprias perícias e conhecimentos em favor do grupo.

Quando uma tarefa é muito grande para uma inquisição, os ilitides costumam formar cultos. Um par de devoradores feiticeiros comanda o grupo, ambos lutando pela supremacia.

PERSONAGENS DEVORADORES DE MENTES

Grande parte dos devoradores de mentes com níveis de classe são feiticeiros ou magos.

Os personagens devoradores de mentes possuem as seguintes características raciais.

— +2 Força, —4 Destreza, +2 Constituição, +8 Inteligência, +6 Sabedoria, +6 Carisma.



Devorador de Mentes Feiticeiro

— O deslocamento base terrestre de um devorador de mentes é 9 metros.

— Visão no escuro 18 metros.

— Dado de Vida Racial: Um devorador de mentes começa com oito níveis de aberração, que fornecem 8d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +6 e bônus base para os testes de resistência de Fort +2, Ref +2 e Von +6.

— Perícias Raciais: Os níveis de aberração de um devorador de mentes lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 11 x (2 + modificador Int). Suas perícias de classe são Blear, Concentração, Conhecimento (qualquer), Esconder-se, Furtividade, Intimidação, Ouvir e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis de aberração de um devorador lhe concedem 3 talentos.

— +3 de bônus de armadura natural.

— Armas Naturais: 4 tentáculos (1d4).

— Ataques Especiais (veja acima): *Rajada mental*, *psiquismo*, *agarrar aprimorado*, *extração*.

— Qualidades Especiais (veja acima): *Resistência à Magia 25 + níveis de classe*, *telepatia 30 m*.

— Idiomas Automáticos: Comum, Subterrâneo. Idiomas Adicionais: Abissal, Aquan, Dracônico, Anão, Élfico, Gnomo, Infernal, Terran.

— Classe Favorecida: Mago.

— Ajuste de Nível: +7.

Táticas por Rodada

Um devorador de mentes é mais eficiente como um combatente à distância, usando suas habilidades similares a magia para atacar de longe.

Antes do Combate: *Detectar pensamentos* para sondar os adversários e determinar a margem de risco. As criaturas muito inteligentes são consideradas mais perigosas; criaturas de baixo potencial de inteligência são lacaios e alimento.

1ª Rodada: *Rajada mental*.

2ª Rodada: Caso a maior parte do grupo esteja atordoada, *enfeitiçar monstro* em qualquer adversário remanescente. Caso contrário, manter a distância e disparar a *rajada mental* novamente.

3ª Rodada: Caso dois oponentes ou menos tenham resistido ao atordoamento, ordenar que todos os adversários enfeitiçados o protejam. Agarrar um inimigo atordoado com os tentáculos. Se a maioria do grupo estiver consciente, fugir utilizando *voo* ou, em último caso, *viagem planar*.

4ª Rodada: Se ainda estiver em vantagem, começar a extrair cérebros. Utilizar os adversários enfeitiçados para protegê-lo. Se estiver em desvantagem, utilizar *viagem planar*, talvez carregando algum adversário aprisionado.

Um devorador de mentes é um bom "chefe de monstros". Se possuir lacaios, altere suas estratégias para adaptar-se à situação, conforme descrito a seguir.

Antes do Combate: Enviar os lacaios com ordens de atacar os adversários em um lado do campo de batalha. Utilizar *levitação* e encontrar cobertura e uma posição segura de comando, de preferência fora do alcance de visão dos inimigos.

1ª Rodada: Posicionar os lacaios estrategicamente usando *telepatia*. Se a oportunidade surgir, disparar uma *rajada mental* contra os adversários (sem atingir os lacaios, se possível — embora eles sejam todos descartáveis). Se o campo de batalha estiver muito congestionado, utilizar *enfeitiçar monstro* ou *sugestão* para confundir os inimigos.

2ª Rodada: Identificar os conjuradores inimigos e ordenar aos lacaios (por telepatia) que os ataquem a qualquer custo. Concentrar as habilidades similares à magia nos oponentes mais fracos.

3ª Rodada: Ordenar aos adversários enfeitiçados que se aproximem (por telepatia). Prendê-los na manobra Agarrar. Ordenar que os lacaios mantenham qualquer inimigo ocupado, em especial todos que resistiram aos feitiços ou atordoamento.

DIABO

Os flagelos da humanidade e do universo, os diabos são abissais nativos dos Nove Infernos de Baator, um plano Leal e Mau. Os diabos apreciam aterrorizar os seres mais fracos que eles e muitas vezes atacam as criaturas boas apenas para obter troféus. Os diabos mais poderosos ocupam-se com planos para acumular poder, destruir civilizações e infligir sofrimento aos mortais.

Muitos diabos são envolvidos por uma aura de medo, que utilizam para dispersar grupos poderosos e derrotar seus inimigos individualmente. Os

diabos com habilidades similares a magia utilizam suas habilidades de ilusão para enganar e confundir o máximo possível seus adversários. Um dos seus truques favoritos é criar reforços ilusórios; os inimigos nunca podem se certificar de que uma ameaça é apenas uma ilusão ou diabos de verdade se unindo ao combate.

Os diabos mais numerosos são os baatezu, que são famosos por sua força, seu temperamento maligno e sua organização cruelmente eficiente. Os baatezu têm um sistema de castas rígido, onde a autoridade advém não somente do poder, mas também do posto. Sua ocupação principal é ampliar suas influências ao longo dos planos, corrompendo os mortais. Os baatezu que conseguem algum progresso nesse objetivo são recompensados com postos mais elevados.

Características de Baatezu: Um baatezu possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

- Imunidade a fogo e veneno.
- Resistência a ácido 10 e frio 10.
- Ver na Escuridão (Sob): Todos os baatezu conseguem enxergar perfeitamente na escuridão, mesmo gerada por magias como escuridão profunda.
- Invocar (SM): Os baatezu compartilham a habilidade de invocar outros de sua espécie (a chance de sucesso e o tipo de baatezu invocado são especificados na descrição de cada criatura).
- Telepatia.

Exceto quando especificado o contrário, todos os diabos falam os idiomas Infernal, Celestial e Dracônico.

DIABO BARBADO (BARBAZU)

Extra-Planar (Médio — Baatezu, Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 19 (+2 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +6/+8

Ataque: Corpo a corpo: glaiive +9 (dano: 1d10+3 mais ferimento infernal) ou garra +8 (dano: 1d6+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: glaiive +9/+4 (dano: 1d10+3 mais ferimento infernal) ou 2 garras +8 (dano: 1d6+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m (3 m com a glaiive)

Ataques Especiais: Ferimento Infernal, barba, frenesi de batalha, invocar baatezu

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/prata ou bem, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, ver na escuridão, Resistência à Magia 17, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +5

Habilidades: For 15, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 10, Car 10

Perícias: Diplomacia +2, Escalar +11, Esconder-se +11, Furtividade +9, Observar +9, Ouvir +9, Sentir Motivação +9

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (glaiive), Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Nove Infernos de Baator

Organização: Solitário, par, equipe (3–5) ou esquadrão (6–10)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 7–9 DV (Médio); 10–18 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +6

A primeira coisa que salta à vista nesta criatura é a enorme glaiive de lâmina serrilhada que ela carrega. Suas orelhas pontiagudas e sua pele úmida e escamosa denunciam sua natureza extra-planar. Ela possui uma longa cauda, garras nas mãos e nos pés, e uma barba retorcida e nojenta.



Diabo com Chifres

Diabo Barbado

Erinyes

Os diabos barbados, também chamados de barbazu, prestam serviço como tropas de choque nos exércitos infernais, liderando os ataques das hordas de lêmures. Entre as guerras, eles são empregados como guardas e sentinelas pelos diabos mais poderosos. Cada diabo barbado carrega consigo uma glaiive de lâmina serrilhada.

Um diabo barbado tem cerca de 1,80 m de altura e pesa em torno de 110 kg.

Combate

Os diabos barbados são agressivos e adoram lutar. Eles se deleitam em seu frenesi de batalha, espalhando o caos entre seus inimigos.

As armas naturais dos diabos barbados, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares

a Magia: Sem Limite — teletransporte maior (pessoal, mais 25 kg de equipamento). Nível de

Conjurador: 12º.

Ferimento Infernal (Sob): Um golpe da glaiive de um diabo barbado causa um ferimento persistente. A vítima ferida perderá 2 pontos de vida adicionais a cada rodada. O ferimento não se cura naturalmente e resiste a magias de cura. A perda contínua de pontos de vida pode ser interrompida com um teste de perícia Cura (CD 16) ou pelas magias *curar ferimentos* ou *cura completa*. Entretanto, o personagem que conjurar a magia sobre a criatura ferida pela glaiive de um diabo barbado deve obter sucesso em um teste de conjurador (CD 16) ou a magia não surtirá nenhum efeito. Obter sucesso em um teste de Cura interrompe automaticamente a perda de Pontos de Vida. O ferimento infernal é uma habilidade sobrenatural do diabo barbado, não da arma. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Barba (Ext): Se um diabo barbado atingir um único oponente com ambas as garras, automaticamente atingirá o alvo com sua barba. A criatura afetada sofre 1d8+2 pontos de dano e precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou será infectada pela terrível doença chamada 'calafrios diabólicos' (período de incubação: 1d4 dias; dano: 1d4 pontos de dano temporário de Força). O dano é causado diariamente, até que a criatura obtenha três sucessos consecutivos em testes de Fortitude, que a doença seja curada por magia ou a vítima faleça. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Frenesi de Batalha (Ext): Um diabo barbado pode se entregar a um frenesi de batalha similar à habilidade Fúria do bárbaro (+4 de Força, +4 de Constituição, +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade, -2 na CA). O frenesi dura 6 rodadas, mas o diabo barbado não sofre nenhum efeito colateral posteriormente.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um diabo barbado pode tentar invocar 2d10 lêmures, com 50% de chance de obter sucesso, ou outro barbazu com 35% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

DIABO DE CHIFRES (CORNUGON)

Extra-Planar (Grande — Baatezu, Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida: 15d8+105 (172 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 15 m (médio)

Classe de Armadura: 35 (-1 tamanho, +7 Des, +19 natural), toque 16, surpresa 28

Ataque Base/Agarrar: +15/+29

Ataque: Corpo a corpo: corrente com cravos +25 (dano: 2d6+15 mais atordoamento) ou garra +24 (dano: 2d6+10) ou cauda +24 (dano: 2d6+10 mais ferimento infernal)

Ataque Total: Corpo a corpo: corrente com cravos +25/+20/+15 (dano: 2d6+15 mais atordoamento), mordida +22 (dano: 2d8+5) e cauda +22 (dano: 2d6+5 mais ferimento infernal) ou 2 garras +24 (dano: 2d6+10), mordida +22 (dano: 2d8+5) e cauda +22 (dano: 2d6+5 mais ferimento infernal)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m com a corrente com cravos)

Ataques Especiais: Aura de medo, ferimento infernal, habilidades similares a magia, atordoamento, invocar baatezu

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem e prata, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, regeneração 5, ver na escuridão, Resistência à Magia 28, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +16, Ref +16, Von +15

Habilidades: For 31, Des 25, Con 25, Int 14, Sab 18, Car 22

Perícias: Bfear +24, Concentração +24, Diplomacia +10, Disfarces +6 (+8 atuando), Escalar +28, Esconder-se +21, Furtividade +23, Intimidar +26, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +20, Sentir Motivação +22, Sobrevivência +4 (+6 seguindo rastros)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (corrente com cravos), Separar Aprimorado, Trespassar, Vontade de Ferro

Ambiente: Nove Infernos de Baator

Organização: Solitário, equipe (2–4) ou esquadrão (6–10)

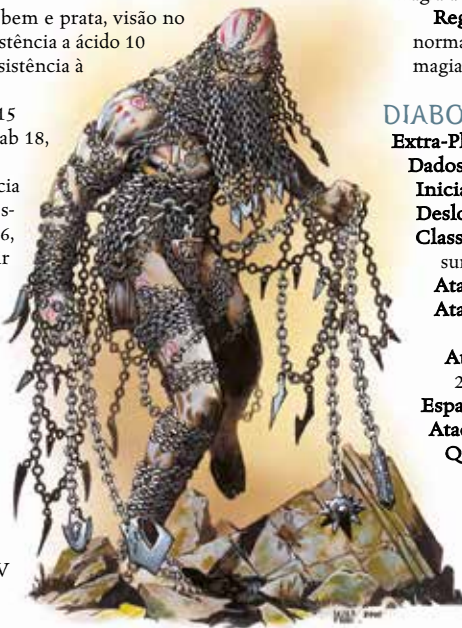
Nível de Desafio: 16

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 16–20 DV (Grande); 21–45 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —



Diabo das
Correntes

Esta criatura tem o tamanho de um ogro, com uma forma vagamente humanoide. Escamas horrendas revestem seu corpo. Asas enormes e uma cauda préensil e serpenteante tornam seu aspecto ainda mais intimidador.

Os diabos de chifres, também chamados de cornugon, são empregados como força defensiva de elite, os soldados supremos dos Nove Infernos. Eles são horríveis de se ver — mesmo para os demais diabos.

Um diabo de chifres atinge 3 m de altura e pesam cerca de 300 kg.

Combate

Os diabos de chifres são guerreiros audazes. Eles raramente recuam, mesmo diante de chances reduzidas de vitória. Eles adoram lutar com suas correntes com cravos, normalmente escolhendo os inimigos mais poderosos para atordoar e eliminar rapidamente.

As armas naturais dos diabos de chifres, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — círculo mágico contra o bem, dissipar o bem (CD 21), dissipar o caos (CD 21), imagem persistente (CD 21), teletransporte maior (pessoal, mais 25 kg de equipamento); 3/dia — bola de fogo (CD 19), relâmpago (CD 19). Nível de Conjurador: 15°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Aura de Medo (Sob): Os diabos de chifres podem irradiar uma aura de medo com 1,5 m de raio como uma ação livre. Em todos os demais aspectos, essa habilidade é idêntica à magia medo (Nível de Conjurador: 15°). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada novamente pelo mesmo cornugon durante 24 horas. Os demais baatezu são imunes a este efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Atordoamento (Sob): Sempre que um diabo de chifres atingir um oponente com sua corrente com cravos, o alvo deverá obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 27) ou ficará atordoado durante 1d4 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Força. Esta é uma habilidade sobrenatural do diabo de chifres, não da sua corrente.

Ferimento Infernal (Sob): Um golpe da cauda de um diabo de chifres causa um ferimento persistente. A vítima ferida perderá 2 pontos de vida adicionais a cada rodada. O ferimento não se cura naturalmente e resiste a magias de cura. A perda contínua de pontos de vida pode ser interrompida com um teste da perícia Cura (CD 24), ou pelas magias curar ferimentos ou cura completa. Entretanto, o personagem que conjurar a magia sobre a criatura ferida pela cauda de um diabo de chifres deve obter sucesso em um teste de conjurador (CD 24) ou a magia não surtirá nenhum efeito. Obter sucesso em um teste de Cura interrompe automaticamente a perda de Pontos de Vida. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um diabo de chifres pode tentar invocar 2d10 lêmures ou 1d6 diabos barbados com 50% de chance de sucesso, 1d6 diabos farpados com 35% de chance de sucesso, ou ainda outro diabo

de chifres com 20% de chance de sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 6º nível.

Regeneração (Ext): Os diabos de chifres sofrem dano normal de armas de prata de tendência boa (sagradas) e das magias ou efeitos com o descritor [Bem].

DIABO DAS CORRENTES (KYTON)

Extra-Planar (Médio — Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida: 8d8+16 (52 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +8/+10

Ataque: Corpo a corpo: corrente +10 (dano: 2d4+2; dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 correntes +10 (dano: 2d4+2; dec. 19–20)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m (3 m com as correntes)

Ataques Especiais: Correntes dançantes, olhar irritante

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/prata ou bem, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, regeneração 2, Resistência à Magia 18

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +6

Habilidades: For 15, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 12

Perícias: Arte da Fuga +13, Escalar +13, Intimidar +12, Observar +13, Ofícios (ferreiro) +17, Ouvir +13, Usar Cordas +2 (+4 para amarrar)

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (corrente)

Ambiente: Nove Infernos de Baator

Organização: Solitário, gangue (2–4), bando (6–10) ou turba (11–20)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 9–16 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +6

O ruído metálico de correntes anuncia a chegada desta criatura. Ela parece humana na forma e no tamanho, mas é envolvida em grilhões e ferro como se fossem mortalias, todas terminando em um gancho, uma lâmina ou uma bola pesada. As correntes parecem serpentear e deslizar pela criatura, quase como se estivessem vivas.

Estes seres envoltos em correntes, também chamados de kyton, muitas vezes são confundidos com mortos-vivos por aqueles que os comparam aos tradicionais fantasmas que arrastam grilhões. Na verdade, eles são diabos semelhantes a humanos, vestindo correntes no lugar de roupas.

Um diabo das correntes tem cerca de 1,80 m de altura e pesa em torno de 150 kg, incluindo as correntes.

Os diabos das correntes falam os idiomas Infernal e Comum.

Combate

Um diabo das correntes ataca usando suas correntes com cravos, que servem como roupa, armadura e armas. Os kyton saboreiam o medo e o terror, e perseguem suas vítimas durante horas, aumentando o pavor e o pânico antes de atacar.

As armas naturais dos diabos das correntes, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras, e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Correntes Dançantes (Sob): O ataque mais espetacular do diabo das correntes advém da sua habilidade de controlar até quatro correntes num raio de 6 m de distância, usando uma ação padrão — ele é capaz de fazê-las dançar ou se mover conforme desejar. Além disso, o kyton pode aumentar o comprimento das correntes em até 4,5 m e forçá-las a desenvolver farpas afiadas. Estas correntes atacam com a mesma eficiência do próprio diabo. Se estiverem em posse de outra criatura, esta pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 15) para anular o poder do diabo das correntes sobre aquele item. Caso obtenha sucesso, o kyton não poderá controlar essa mesma corrente durante um dia inteiro ou até que ela não esteja mais em posse da criatura. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Um diabo das correntes consegue escalar as correntes que controla usando seu deslocamento normal, sem a necessidade de realizar testes de Escalar.

Olhar Irritante (Sob): Alcance 9 m, Vontade anula, CD 15. Um diabo das correntes é capaz de alterar as suas feições para que lembrem um ente

querido morto ou um poderoso inimigo do seu adversário. Qualquer criatura que fracasse no teste de resistência sofrerá -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque durante 1d3 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Regeneração (Ext): Os diabos das correntes sofrem dano normal das armas de prata, das armas de tendência boa (sagradas) e das magias ou efeitos com o descritor [Bem].

Quando um diabo das correntes perde um membro ou parte do corpo, poderá regenerá-la em 2d6x10 minutos. Caso segurar a parte decepada junto ao ferimento, poderá recolocá-la instantaneamente.

Perícias: Os diabos das correntes recebem +8 de bônus racial nos testes de Ofícios que envolvam trabalhos em metal.

DIABRETE

Extra-Planar (Miúdo — Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 15 m (perfeito)

Classe de Armadura: 20 (+2 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 15, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +3/-5

Ataque: Corpo a corpo: ferrão +8 (dano: 1d4 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +8 (dano: 1d4 mais veneno)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: Veneno, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Alterar forma, Redução de Dano 5/bem ou prata, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2, imunidade a veneno, resistência a fogo 5

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +4

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 14

Perícias: Conhecimento (qualquer um) +6, Diplomacia +8, Esconder-se +17, Furtividade +9, Identificar Magia +6, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +6, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros)

Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva

Ambiente: Nove Infernos de Baator

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 4-6 DV (Miúdo)

Ajuste de Nível: — (Familiar Aprimorado)

Um pequeno humanoide, com asas coriáceas de morcego, cauda farpada e chifres pontiagudos e retorcidos para à altura dos olhos, surgindo do nada.

Os diabretes são criaturas insidiosas. Muitas vezes são encontrados a serviço de conjuradores Leais e Maus como conselheiros e espiões.

Em sua forma natural, um diabrete tem cerca de 60 cm de altura e pesa em torno de 4 kg.

Combate

Os diabretes são covardes, mas não o suficiente para ignorar a chance de um ataque surpresa, usando suas habilidades invisibilidade e *alterar forma*. Em sua forma natural, um diabrete ataca com o ferrão da sua cauda. Ele recuará, voando rapidamente para além do alcance, se o inimigo desferir um contra-ataque eficaz.

As armas naturais dos diabretes, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +2 de bônus racial.



Lemure

comuns incluem aranhas monstruosas, corvos, ratos e javalis.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite

— detectar o bem, detectar magia, invisibilidade (pessoal); 1/dia — sugestão (CD 15). Nível de Conjurador: 6º. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Uma vez por semana, um diabrete pode conjurar *comunhão* para fazer seis perguntas. Em todos os demais aspectos, esta habilidade funciona como a magia homônima (Nível de Conjurador: 12º).

Alterar Forma (Sob): Um

diabrete pode assumir outras formas, sem limite diário, usando uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre a própria criatura (Nível de Conjurador: 12º), mas o diabrete não recupera pontos de vida ao assumir a nova forma e qualquer indivíduo só consegue alternar entre uma ou duas formas de tamanho Médio ou inferior. Algumas formas

ERINYES

Extra-Planar (Médio — Baatezu, Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida: 9d8+45 (85 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (bom)

Classe de Armadura: 23 (+5 Des, +8 natural), toque 15, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +9/+14

Ataque: Corpo a corpo: espada longa +14 (dano: 1d8+5; dec. 19-20); ou à distância: arco longo composto flamejante +1 (bônus de For +5) +15 (dano: 1d8+6; dec. x3 mais 1d6 de fogo) ou corda +14 (enredar)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +14/+9 (dano: 1d8+5; dec. 19-20); ou à distância: arco longo composto flamejante +1 (bônus de For +5) +15/+10 (dano: 1d8+6; dec. x3 mais 1d6 de fogo) ou corda +14 (dano: enredar)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Enredar, habilidades similares a magia, invocar baatezu

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, ver na escuridão, Resistência à Magia 20, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +11, Von +10

Habilidades: For 21, Des 21, Con 21, Int 14, Sab 18, Car 20

Perícias: Arte da Fuga +17, Concentração +17, Conhecimento (dois quaisquer) +14, Diplomacia +7, Esconder-se +17, Furtividade +17, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +14, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +4 (+6 seguindo rastros), Usar Cordas +5 (+7 para amarrar)

Talentos: Esquiva^B, Mobilidade^B, Tiro Preciso, Tiro Certo, Tiro em Movimento, Tiro Rápido

Ambiente: Nove Infernos de Baator

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão, mais corda e arco longo composto flamejante +1 (bônus de For +5)

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 10-18 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +7

Uma mulher bela e feroz, de compleição escultural e pele impecável, está parada a alguns metros de distância. Ela possui grandes asas emplumadas e olhos vermelhos e brilhantes. Ela carrega uma espada longa e um arco vermelho brilhante amarrado às costas.

Os rumores do submundo afirmam que os primeiros erinyes foram anjos que caíram das alturas devido a alguma tentação ou crime. Atualmente, os céus dos Nove Infernos são repletos de seus descendentes. Os erinyes prestam serviço como batedores, serviçais e até mesmo concubinas para os diabos poderosos. Ao contrário das demais criaturas infernais, os erinyes são atraentes para os humanos, assemelhando-se a belíssimas mulheres ou homens. Eles não se

importam em se aproveitar da semelhança com os celestiais que as lendas afirmam que já foram outrora.

Um erinyes tem cerca de 1,80 m de altura e pesa em torno de 75 kg. Os erinyes falam os idiomas Infernal, Celestial e Dracônico.

Combate

Os erinyes preferem se engajar no combate à distância. Eles usam *enfeitiçar monstro* para distrair ou confundir seus oponentes e em seguida disparam saraivadas de flechas das alturas.

As armas naturais dos erinyes, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Enredar (Ext): Cada erinyes carrega uma corda robusta de 15 m de comprimento, capaz de enredar adversários de qualquer tamanho, similar à magia *animar cordas* (Nível de Conjurador: 16º). O erinyes pode arremessar a corda a 9 m, sem penalidade de distância. Normalmente, o erinyes enreda o adversário, levanto-o no ar, e o derruba de uma grande altura.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *enfeitiçar monstro* (CD 19), *imagem menor* (CD 17), *nuvem profana* (CD 19), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento). Nível de Conjurador: 8º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um erinyes pode tentar invocar 2d10 lêmures ou 1d4 diabos barbados com 50% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

Visão da Verdade (Sob): Os erinyes possuem *visão da verdade* continuamente ativa, com efeitos similares à magia *homônima* (Nível de Conjurador: 14º).

DIABO FARPADO (HAMATULA)

Extra-Planar (Médio — Baatezu, Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida: 12d8+72 (126 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 29 (+6 Des, +13 natural), toque 16, surpresa 23

Ataque Base/Agarrar: +12/+22

Ataque: Corpo a corpo: garra +18 (dano: 2d8+6 mais medo)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +18 (dano: 2d8+6 mais medo)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Medo, agarrar aprimorado, empalar 3d8+9, *invocar baatezu*

Qualidades Especiais: Defesa farpada, Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, ver na escuridão,

Resistência à Magia 23, habilidades similares a magia, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +14, Ref +14, Von +12

Habilidades: For 23, Des 23, Con 23, Int 12, Sab 14, Car 18

Perícias: Concentração +21, Conhecimento (qualquer um) +16, Diplomacia +6, Esconder-se +21, Furtividade +21, Intimidar +19, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +16, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Talentos: Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Prontidão, Trespassar, Vontade de Ferro

Ambiente: Nove Infernos de Baator

Organização: Solitário, par, equipe (3–5) ou esquadrão (6–10)

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 13–24 DV (Médio); 25–36 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um humanoide alto coberto com farpas afiadas, até a ponta de sua cauda comprida e musculosa. Seus olhos correm para todos os lados, fazendo com que ela pareça agitada ou nervosa.

Os diabos farpados, também chamados de hamatula, prestam serviço como guardiões dos fossos e seguranças pessoais dos habitantes mais poderosos dos Nove Infernos.

Um diabo farpado tem cerca de 2,10 m de altura e pesa em torno de 150 kg.

Combate

Os diabos farpados lutam avidamente com suas garras, sempre tentando empalar seus oponentes. Eles conjuram *imobilizar pessoa* para aprisionar os inimigos que evitam seus ataques.

As armas naturais dos diabos farpados, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Medo (Sob): Qualquer criatura atingida por um diabo farpado deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 20) ou será afetada pelos efeitos da magia *medo* (Nível de Conjurador: 9º). Não importa o resultado do teste de resistência, uma criatura não poderá ser afetada novamente pelo mesmo hamatula durante 24 horas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Empalar (Ext): Um diabo farpado inflige 3d8+9 pontos de dano perfurante a um adversário imobilizado caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, o diabo farpado precisa atingir um oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá empalar a vítima contra seu corpo.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um diabo farpado pode tentar invocar 1d6 diabos barbados ou outro diabo farpado, com 35% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.

Defesa Farpada (Sob): Qualquer criatura que atingir um diabo farpado com armas brancas ou naturais sofre 1d8+6 pontos de dano perfurante e cortante devido às suas farpas. Observe que armas com alcance excepcional, como lanças longas, não geram este risco para seus usuários.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *imagem maior* (CD 17), *imobilizar pessoa* (CD 16), *raio ardente* (apenas 2 raios), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento); 1/dia — *côlera da ordem* (CD 18), *nuvem profana* (CD 18). Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

GATO INFERNAL (BEZEKIRA)

Extra-Planar (Grande — Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)

Iniciativa: +9

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +5 Des, +7 natural), toque 14, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +8/+18

Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d8+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d8+6) e mordida +8 (dano: 2d8+3)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d8+3

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/bem, visão no escuro 18 m, invisibilidade sob

a luz, resistência a fogo 10, faro, Resistência à Magia 19, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +11, Von +8

Habilidades: For 23, Des 21, Con 17, Int 10, Sab 14, Car 10

Perícias: Equilíbrio +16, Escalar +17, Esconder-se +13, Furtividade +20,

Natação +17, Observar +13, Ouvir +17, Saltar +21

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Rastrear

Ambiente: Nove Infernos de Baator

Organização: Solitário, par ou bando (6–10)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 9–10 DV (Grande); 11–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Silenciosamente, denotando graça e poder, uma criatura emerge da trilha à frente. Ela tem a forma de um enorme leão, mas consiste de luz ofuscante e faíscas ígneas, como se seu corpo fosse composto de energia, e não de carne e ossos.

Esses ferozes diabos felinos, também chamados de bezekira, deslocam-se quase totalmente em silêncio, sempre à procura de uma oportunidade de propagar o mal. Eles gostam de preparar emboscadas e sobrepujar seus inimigos em astúcia. Embora seu aspecto sugira que sejam incorpóreos, eles têm corpos físicos e podem ser feridos por ataques corpóreos.

Os gatos infernais usam sua telepatia natural para se comunicar entre si e com as criaturas que encontram. Eles medem em torno de 2,70 m de comprimento e pesam cerca de 450 kg.

Combate

Um gato infernal é eficaz em combate devido às suas garras terríveis e suas presas afiadas. Ele prefere saltar sobre o adversário, exatamente como os leões.

As armas naturais dos gatos infernais, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o gato infernal precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Se um gato infernal usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +13, dano: 1d8+3.

Invisibilidade Sob a Luz (Ext): Um gato infernal ficará invisível em qualquer área suficientemente iluminada para um humano enxergar. Em áreas escuras, ele parece uma silhueta de luz fraca, visível a até 9 m de distância (18 m se o observador tiver Visão na Penumbra). A escuridão mágica inibe o brilho e camufla a silhueta.

Perícias: Os gatos infernais recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Furtividade.

DIABO DO GELO (GELUGON)

Extra-Planar (Grande — Baatezu, Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida: 14d8+84 (147 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 32 (–1 tamanho, +5 Des, +18 natural), toque 14, surpresa 27

Ataque Base/Agarrar: +14/+24

Ataque: Corpo a corpo: lança +20 (dano: 2d6+9; dec. x3 mais lentidão) ou garra +19 (dano: 1d10+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: lança +20/+15/+10 (dano: 2d6+9; dec. x3 mais lentidão), mordida +14 (dano: 2d6+3) e cauda +14 (dano: 3d6+3 mais lentidão); ou 2 garras +19 (dano: 1d10+6), mordida +14 (dano: 2d6+3) e cauda +14 (dano: 3d6+3 mais lentidão)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Aura de medo, lentidão, habilidades similares a magia, invocar baatezu

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, regeneração 5, ver na escuridão, Resistência à Magia 25, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +15, Ref +14, Von +15

Habilidades: For 23, Des 21, Con 23, Int 22, Sab 22, Car 20

Perícias: Blefar +22, Concentração +23, Conhecimento (três quaisquer) +23, Diplomacia +9, Disfarces +5 (+7 atuando), Escalar +23, Furtividade +22, Identificar Magia +23, Intimidar +24, Observar +25, Ouvir +25, Procurar +23, Saltar +27, Sentir Motivação +23, Sobrevivência +6 (+8 seguindo rastros)

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (lança), Prontidão, Reflexos de Combate, Trespassar

Ambiente: Nove Infernos de Baator

Organização: Solitário, equipe (2–4), esquadrão (6–10) ou trupe (1–2 diabos do gelo, 7–12 diabos barbados e 1–4 diabos dos ossos)

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 15–28 DV (Grande); 29–42 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura assemelha-se a um inseto grande e bípede. Ela possui garras nas mãos e nos pés, mandíbulas poderosas, e uma cauda comprida e grossa coberta de espinhos pontiagudos.

Os diabos do gelo, também chamados de gelugon, são empregados quase exclusivamente como comandantes de tropas. Quando são encontrados sem seus soldados e lacaios, eles exibem uma brutalidade selvagem.

Um diabo do gelo tem cerca de 3,60 m de altura e pesa em torno de 350 kg.

Combate

Os diabos do gelo preferem lutar apenas quando o confronto serve à sua causa, mas nunca hesitam em atacar quando julgam que um combate é necessário — ou que a vitória é certa.

As armas naturais dos diabos do gelo, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Aura de Medo (Sob): Os diabos do gelo podem irradiar uma aura de medo com 3 m de raio como uma ação livre. Qualquer criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 22) ou será afetada pela magia *medo* (Nível de Conjurador: 13º). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada novamente pelo mesmo gelugon durante 24 horas. Os demais baatezu são imunes a este efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Lentidão (Sob): O golpe da cauda ou da lança do diabo do gelo induz um frio dormente. O oponente deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 23) ou será afetado pela magia *lentidão* durante 1d6 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *aura profana* (CD 23), *cone glacial* (CD 20), *imagem persistente* (CD 20), *muralha de gelo* (CD 19), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento), *tempestade glacial* (CD 19), *voo*. Nível de Conjurador: 13º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um diabo do gelo pode tentar invocar 2d10 lêmures, 1d6 diabos barbados ou 2d4 diabos dos ossos com 50% de chance de obter sucesso, ou outro gelugon com 20% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.

Regeneração (Ext): Os diabos do gelo sofrem dano normal das armas de tendência boa (sagradas) e das magias ou efeitos com o descritor [Bem].

LÊMURE

Extra-Planar (Médio — Baatezu, Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida: 2d8 (9 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (+4 natural), toque 10, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +2/+2

Ataque: Corpo a corpo: garra +2 (dano: 1d4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +2 (dano: 1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/bem ou prata, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, estúpido, resistência a ácido 10 e frio 10, ver na escuridão

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +3

Habilidades: For 10, Des 10, Con 10, Int —, Sab 11, Car 5

Ambiente: Nove Infernos de Baator

Organização: Solitário, par, gangue (3–5), enxame (6–15) ou turba (10–40)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 3–6 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

A criatura avança como uma bolha de carne derretida escorrendo pelo chão. Ela possui cabeça e torso com forma humana, mas seu corpo é uma massa amorfa da cintura para baixo. Seu rosto exibe uma expressão permanente de angústia.

Os lêmures são criaturas patéticas, empregadas principalmente como escravos e recrutadas para as tropas dos baatezu mais poderosos.

Um lêmure tem cerca de 1,5 m de altura e pesa em torno de 50 kg.

Os lêmures são estúpidos e incapazes de se comunicar, mas são sensíveis às mensagens telepáticas de outros diabos e normalmente obedecem a seus comandos mentais.

Combate

Os lêmures têm sede de vingança contra o universo que os fez dessa forma. Eles se aglomeram sobre qualquer coisa que encontrem e tentam rasgá-la em pedaços. Somente um comando telepático de outro diabo ou sua completa destruição fará a turba parar.

As armas naturais dos lêmures, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Estúpido (Ext): Imune a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral).

LORDE DAS PROFUNDEZAS

Extra-Planar (Grande — Baatezu, Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida: 18d8+144 (225 PV)

Iniciativa: +12

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 18 m (médio)

Classe de Armadura: 40 (–1 tamanho, +8 Des, +23 natural), toque 17, surpresa 32

Ataque Base/Agarrar: +18/+35

Ataque: Corpo a corpo: garra +30 (dano: 2d8+13)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +30 (dano: 2d8+13), 2 asas +28 (dano: 2d6+6), mordida +28 (dano: 4d6+6 mais veneno e doença) e cauda +28 (dano: 2d8+6)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Constrição 2d8+26, aura de medo, agarrar aprimorado, habilidades similares a magia, invocar baatezu

Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/bem e prata, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, regeneração 5, ver na escuridão, Resistência à Magia 32, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +19, Ref +19, Von +21

Habilidades: For 37, Des 27, Con 27, Int 26, Sab 26, Car 26

Perícias: +10 seguindo rastros, Acrobacia +31, Blefar +29, Concentração +29, Conhecimento (arcano) +29, Conhecimento (natureza) +10, Conhecimento (planos) +29, Conhecimento (religião) +29, Diplomacia +10, Disfarces +29 (+31 atuando), Equilíbrio +10, Escalar +34, Esconder-se +25, Identificar Magia +31, Intimidar +31, Observar +29, Ouvir +29, Procurar +29, Saltar +40, Sobrevivência +8 (+10 em outros planos)

Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia (bola de fogo), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro

Ambiente: Nove Infernos de Baator

Organização: Solitário, par, time (3–4) ou tropa (1–2 lordes das profundezas, 2–5 diabos de chifres e 2–5 diabos barbados)

Nível de Desafio: 20

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 19–36 DV (Grande); 37–54 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Envolto em chamas e com a altura de dois humanos, este monstro imponente estende suas asas de morcego e estala sua cauda como um chicote. Grandes escamas revestem o seu corpo como uma armadura. Ele sorri, revelando presas enormes que gotejam um veneno corrosivo.

Os lordes das profundezas são os senhores incontestáveis dos baatezu, mestres que aterrorizam igualmente os mortais e os diabos.

Um lorde das profundezas normalmente mantém suas asas fechadas em torno de si, como um manto grotesco, e parece envolto em chamas. Um lorde das profundezas tem 3,60 m de altura e pesa 400 kg.

Combate

Os lordes das profundezas são guerreiros astutos e cheios de recursos — eles conjuram *invisibilidade* para adquirir a primeira vantagem e mordem os inimigos capazes de vê-los. Eles não hesitam em cobrir uma área com *bolas de fogo*, e podem invocar a cólera de um inferno inteiro com *chuva de meteoros*.

As armas naturais dos lordes das profundezas, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Constrição (Ext): Um lorde das profundezas inflige 2d4+10 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Doença (Sob): Uma criatura atingida pela mordida de um lorde das profundezas deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 27) ou será infectada pela terrível doença chamada 'calafrios diabólicos' (período de incubação: 1d4 dias; dano: 1d4 pontos de dano temporário de Força). A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Aura de Medo (Sob): Os lordes das profundezas podem irradiar uma aura de medo com 6 m de raio como uma ação livre. Qualquer criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou será afetada pela magia medo (Nível de Conjurador: 18º). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada novamente pelo mesmo lorde das profundezas durante 24 horas. Os demais baatezu são imunes à aura. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o lorde das profundezas precisa atingir um oponente com sua cauda. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar a constrição.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 27); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: morte. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *aura profana* (CD 26), *blasfêmia* (CD 25), *bola de fogo* (CD 21), *círculo mágico contra o bem*, *criar mortos-vivos*, *dissipar magia maior*, *imagem persistente* (CD 23), *imobilizar monstro em massa* (CD 27), *invisibilidade*, *palavra de poder*, *atordoar*, *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento); 1/dia — *chuva de meteoros* (CD 27). Nível de Conjurador: 18º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma. Uma vez por ano, um lorde das profundezas pode conjurar um desejo, idêntico à magia homônima (Nível de Conjurador: 20º).

Invocar Baatezu (SM): Duas vezes por dia, um lorde das profundezas pode invocar automaticamente 2 lêmures, 2 diabos dos ossos ou 2 diabos barbados, ou ainda um erinyes, um diabo de chifres ou um diabo do gelo. Esta habilidade equivale a uma magia de 8º nível.

Regeneração (Ext): Os lordes das profundezas sofrem dano normal de armas de prata de tendência boa (sagradas) e das magias ou efeitos com o descritor [Bem].

Táticas por Rodada

O lorde das profundezas normalmente inicia o confronto usando suas habilidades similares a magia, tentando neutralizar os adversários mais perigosos antes de ingressar no combate corporal.

Antes do Combate: Aura profana; ativar a aura de medo, invocar baatezu.

1ª Rodada: Bola de fogo acelerada e imobilizar monstro em massa se estiver enfrentando três ou mais oponentes visíveis e ativos; caso contrário, *palavra de poder*, *atordoar* contra um oponente que não esteja vestindo armadura (de preferência um conjurador).

2ª Rodada: Chuva de meteoros contra a maior quantidade de inimigos possível, aproximar-se do inimigo mais ferido.

3ª Rodada: Ataque completo contra o inimigo ferido.

4ª Rodada: Continuar atacando o inimigo ferido ou *palavra de poder*, *atordoar* contra um conjurador audacioso.

5ª Rodada: Repetir o processo desde a 1ª rodada ou *teletransporte maior* para um lugar seguro se estiver correndo perigo.

NARZUGON

Extra-Planar (Médio — Mau, Leal, Baatezu)

Dados de Vida: 10d8+10 (55 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 m



CA: 25 (+2 Des, +4 natural, +8 armadura de batalha com cravos, +1 escudo pequeno)
Ataques: Corpo a corpo: lança pesada +14/+9, ou picareta pesada 1d6+4
Dano: Lança pesada 1d8+4, picareta pesada 1d6+4
Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Olhar funesto, habilidades similares a magia, invocar baatezu
Qualidades Especiais: Redução de dano 20/+2, RM 23, características de baatezu
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +9, Von +8
Habilidades: For 18, Des 14, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 19
Perícias: Adestrar Animais +9, Blefar +12, Conhecimento (planos) +9, Diplomacia +13, Intimidação +19, Observar +14, Obter Informação +17, Procurar +14, Ride +17, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +14
Talentos: Combate Montado, Investida Implacável, Investida Montada, Ras-trear (talento racial bônus), Sucesso Decisivo Aprimorado (picareta pesada)
Terreno/Clima: Terrestre/qualquer
Organização: Solitário (com montaria) ou par (com montarias)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +7

Os narzugon são a cavalaria de elite dos baatezu, cavalgando pesadelos voadores ou outras montarias fantásticas através dos planos em missões malignas. Quando alguém escapa de Baator, os narzugon são enviados para perseguir o fugitivo. E quando o trabalho sujo de um diabo precisa ser executado rapidamente no Plano Material, os narzugon visitam-no para rondar os campos durante a noite.

Os narzugon raramente são vistos sem suas características armaduras de batalha com cravos, sempre obras-primas. Por trás de seus visores, parecem humanos pálidos e acinzentados cujos olhos transmitem uma tristeza incomparável — mas observar o rosto do narzugon é cortejar a própria morte.

A maioria dos narzugon cavalga pesadelos voadores quando executa missões para os baatezu. Alguns cavalgam barghest maiores, javalis atrozes abissais ou mesmo dragões.

Combate

Os narzugon utilizam excepcionalmente bem suas montarias, empregando habilmente sua capacidade de manobra e investidas. Mas são cuidadosos o bastante para bater em retirada se a montaria estiver ameaçada de morte. Um narzugon inicia uma luta comandando sua montaria a utilizar suas habilidades especiais e prossegue com seus ataques corporais. Se o resultado da batalha for incerto, o narzugon abre o visor de seu elmo e dispara ataques visuais.

Olhar Funesto (Sob): Todos que visualizarem a face descoberta de um narzugon enxergam seus piores medos refletidos em seus olhos. Enquanto olham, a imagem terrível cresce como uma alucinação até bloquear completamente a realidade. O olhar funesto é similar a magia *assassino fantasmagórico* conjurada por um feiticeiro de 10º nível (CD 18) com área de efeito de 9 m.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *criar chamas, desespero, imobilizar pessoas, profanar, sugestão*; 1/dia — *côlera da ordem ou nuvem profana*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD 14 + nível da magia).

Um narzugon também pode utilizar *teletransporte exato* (pessoal e montaria) sem limite diário.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um narzugon pode tentar convocar 1d3 erinyes ou outro narzugon com 30% de chance de sucesso.

DIABO DOS OSSOS (OSYLUTH)

Extra-Planar (Grande — Baatezu, Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 10d8+50 (95 PV)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 25 (–1 tamanho, +5 Des, +11 natural), toque 14, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +10/+19
Ataque: Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 1d8+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 1d8+5), 2 garras +12 (dano: 1d4+2) e ferrão +12 (dano: 3d4+2 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, aura de medo, veneno, invocar baatezu
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, ver na escuridão, Resistência à Magia 21, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +12, Von +11
Habilidades: For 21, Des 21, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 14
Perícias: Blefar +15, Concentração +18, Conhecimento (qualquer um) +15, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4 atuando), Esconder-se +14, Furtividade +18, Intimidar +17, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +15, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)
Talentos: Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário, equipe (2–4) ou esquadrão (6–10)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 1120 DV (Grande); 21–30 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura alta tem uma aparência esquelética e miserável, quase um resquício de uma forma humanoide, com a pele ressequida e repuxada a ponto de destacar e enfatizar cada osso. Sua cabeça é aterrorizante, similar a uma caveira. Sua cauda lembra o ferrão de um escorpião, e um odor nauseabundo de morte permeia o ar ao seu redor.

Os diabos dos ossos, também chamados de osyluth, normalmente desempenham o papel de policiais e informantes dos Nove Infernos, monitorando as atividades dos outros diabos e fornecendo relatórios de seu desempenho.

Os diabos dos ossos têm cerca de 2,70 m de altura e pesam em torno de 250 kg.

Combate

Os diabos dos ossos odeiam todas as outras criaturas e atacam sem piedade. Eles conjuram muralhas de gelo sem hesitar para manter os inimigos separados.

As armas naturais dos diabos dos ossos, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Aura de Medo (Sob): Os diabos dos ossos podem irradiar uma aura de medo com 1,5 m de raio como uma ação livre. Qualquer criatura na

área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou será afetada pela magia *medo* (Nível de Conjurador: 7º). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada novamente pelo mesmo osyluth durante 24 horas. Os demais baatezu são imunes à aura. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 20); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *âncora dimensional, imagem maior* (CD 15), *invisibilidade* (pessoal), *muralha de gelo*, *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento), *voo*. Nível de Conjurador: 12º. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um diabo dos ossos pode tentar invocar 2d10 lêmures, com 50% de chance de obter sucesso, ou outro osyluth com 35% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.



SPINAGON

Extra-Planar (Pequeno — Mau, Leal, Baatezu)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: Voo 36 m (médio)

CA: 16 (+1 tamanho, +1 Des, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: garras +4; ou à distância: 2 espinhos +5

Dano: Garras 1d4 e 1d4 por fogo; espinho 1d4+1 e 1d4 por fogo

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, invocar baatezu

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/ prata ou bem, RM 18, regenerar espinhos, características de baatezu

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +4

Habilidades: For 10, Des 13, Con 11, Int 8, Sab 13, Car 13

Perícias: Blefar +7, Diplomacia +11, Esconder-se +7, Furtividade +7, Intimidação +3, Observar +7, Ouvir +7, Sentir Motivação +7

Talentos: Investida Implacável, Tiro Certeiro

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou rebanho (2–5)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +6

Um dos menores tipos de diabos, os spinagon formam grupos numerosos para torturar de forma cruel qualquer vítima que encontrarem. Individualmente, agem como mensageiros e espiões para seus senhores sombrios. Muitos baatezu desprezam-nos por sua fraqueza em combate, mas os spinagon são os olhos e ouvidos de Baator, e por isso os lordes diabos mais sábios tratam-nos com um médico de respeito.

Os spinagon se parecem com gárgulas repletas de espinhos da cabeça aos pés, com garras afiadas como lâminas nas patas e olhos que brilham com um vermelho baço. Suas risadas e gritos agudos perturbam até mesmo outros diabos.

Combate

Os spinagon dificilmente enfrentam seus inimigos em combates diretos, preferindo voar em círculos a seu redor e lançar seus espinhos à distância. Se a situação do combate parecer especialmente calamitosa, tentam invocar reforços ou utilizar aterrorizar ou *névoa fétida* para encobrir sua fuga.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *aterrorizar, criar chamas, névoa fétida, transformação momentânea*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feitiiceiro de 8º nível (CD 11 + nível da magia).

Regenerar Espinhos (Sob): Um spinagon pode arremessar dois espinhos de seu corpo a cada rodada. Esses espinhos regeneram-se em uma rodada, portanto ele tem munição ilimitada. Os espinhos possuem incremento de distância de 9 m.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um spinagon pode invocar 1d3 spinagon adicionais com 35% de chance de sucesso.

DIGESTOR

Besta Mágica (Média)

Dados de Vida: 8d10+24 (68 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 18 m (12 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +8/+11

Ataque: Corpo a corpo: garra +11 (dano: 1d8+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 1d8+4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Borrifar ácido

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +10, Von +3

Habilidades: For 17, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Esconder-se +9, Ouvir +6, Saltar +21, Observar +6

Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos



Digestor

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário ou matilha (3–6)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 9–12 DV (Médio); 13–24 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura se apoia em duas patas traseiras poderosas. Ela não possui outros membros, exceto uma cauda longa. Sua pele é acinzentada e irregular, com listras. A cabeça estreita é equipada com ventosas e um orifício tubular na testa.

Os predadores ágeis conhecidos como digestores são capazes de borrifar um ácido tão poderoso que reduziria um humano a uma poça de líquido em segundos. Os digestores podem estar à espreita em praticamente qualquer lugar onde existam presas, desde os desertos áridos até as florestas abafadas.

Um digestor tem cerca de 1,50 de altura e 2,10 m de comprimento do focinho à cauda. Ele pesa 175 kg.

COMBATE

Um digestor é uma máquina de caçar e comer. Quando não está faminto (o que é muitíssimo raro), ele é discreto e evita a maioria das demais criaturas nesta área. Depois de ativar esta habilidade, a besta não poderá fazê-lo novamente durante 1d4 rodadas. A criatura também consegue produzir um jato concentrado de ácido, que causa 8d8 pontos de dano contra um único alvo a 1,5 m de distância. Em ambos os casos, um sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 17) reduz o dano à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Borrifar Ácido (Ext): Um digestor pode borrifar ácido em um cone de 6 m de comprimento; o ataque inflige 4d8 pontos de dano a qualquer criatura nesta área. Depois de ativar esta habilidade, a besta não poderá fazê-lo novamente durante 1d4 rodadas. A criatura também consegue produzir um jato concentrado de ácido, que causa 8d8 pontos de dano contra um único alvo a 1,5 m de distância. Em ambos os casos, um sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 17) reduz o dano à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: A coloração do digestor lhe concede +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. Ele também recebe +4 de bônus racial nos testes de Saltar.

DILACERADOR CINZENTO

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 10d10+70 (125 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +10 natural), toque 9, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +10/+20

Ataque: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d6+6), 2 garras +10 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Dilacerar (dano: 2d6+9)

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, Faro

Testes de Resistência: Fort +14, Ref +7, Von +4

Habilidades: For 23, Des 10, Con 24, Int 3, Sab 12, Car 8

Perícias: Esconder-se +2, Observar +10, Sobrevivência +3

Talentos: Trespassar, Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Rastrear

Ambiente: Pântanos temperados

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 11–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +5 (parceiro)

Esse bípede desajeitado tem a massa de um gigante. Ele tem um corpo cinza de estrutura inclinada, sem pelos e de ombros largos. Seus braços são longos e musculosos e suas mãos com garras se arrastam no solo enquanto caminha. Sua testa inclinada ostenta seis pequenos olhos amarelados. Sua boca é larga e de aparência poderosa, cheia de dentes negros.

Seres bestiais e selvagens, os dilaceradores cinzentos são predadores mortíferos, encontrados nas áreas remotas e selvagens.

Dizem que essas bestas são compostas apenas de musculatura robusta e ossos, fornecendo-lhes a força e a resistência de um gigante. Um dilacerador cinzento atinge 3 m de altura, apesar de sua postura inclinada, e 1,20 m de largura. Ele pesa cerca de 2 toneladas.

Muitos rangers já relataram ter visto dilaceradores arrancar árvores de 90 cm de diâmetro com suas mandíbulas e transformá-la em lascas em poucos minutos.

Os dilaceradores cinzentos nunca foram encontrados em grupos. Cada uma dessas criaturas assexuadas produz um rebento e o carrega numa bolsa marsupial durante um certo tempo; depois, o jovem dilacerador precisa se sustentar sozinho.

A única qualidade do dilacerador cinzento é a sua propensão a se unir, proteger e cuidar de uma criatura (ou grupos de criaturas) nativa do seu ambiente. Esse comportamento estranho aparentemente é contrário à sua natureza selvagem — mesmo assim, dilaceradores já foram encontrados ao lado de lobos, leões, cavalos, panteras deslocadoras, ursos-coruja, unicórnios, hipogrifos e até mesmo humanoides. Mesmo que não seja aceito, o dilacerador sempre tentará se manter por perto, vigiando as criaturas adotadas e trazendo-lhes uma oferenda de carne todos os dias. Ele nunca machucará voluntariamente seus protegidos e recuará se estes o atacarem. Entretanto, muitas criaturas rapidamente começam a apreciar a ajuda de um aliado tão poderoso, aceitam-na e até mesmo confiam no dilacerador cinzento.

COMBATE

Um dilacerador cinzento só ataca para matar, seja para abater uma presa, proteger-se ou proteger suas criaturas adotadas.

Quando estiver caçando, algumas vezes tentará se esconder e aguardar a aproximação da presa.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o dilacerador precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Dilacerar (Ext): Um dilacerador cinzento que obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar depois de atingir um oponente com sua mordida prenderá a vítima e rasgará sua carne. Este ataque causa 2d6+9 pontos de dano automaticamente.

Perícias: Os dilaceradores cinzentos recebem +4 de bônus racial em testes de Observar, devido aos seus seis olhos.

DINOSSAURO

Os dinossauros, ou lagartos terríveis, são bestas antigas que podem ter algum parentesco com os dragões.

Dentre as semelhanças que os dinossauros predadores compartilham com muitos dragões estão: dentes afiados, temperamento selvagem, um senso de território bem desenvolvido e uma implacável capacidade para caçar. Os dinossauros herbívoros normalmente não são agressivos, a menos que sejam feridos ou estejam defendendo seus filhotes, mas podem atacar se estiverem assustados ou forem perturbados.

Os dinossauros têm diferentes tamanhos e formas. As espécies maiores têm coloração parda, enquanto os dinossauros menores exibem uma grande variedade de cores e listras. O couro da maioria dos dinossauros é áspero e nodoso.

Com frequência, os dinossauros vivem em áreas rústicas ou isoladas, que os humanoides raramente visitam: vales montanhosos remotos, platôs inacessíveis, ilhas tropicais e pântanos profundos.

COMBATE

Os dinossauros tiram máximo proveito de seu tamanho e velocidade. Os carnívoros mais ágeis se mantêm à espreita, escondidos e camuflados até que sua presa se aproxime do alcance de sua investida. Os grandes herbívoros frequentemente pisoteiam e atropelam seus oponentes.

DINONICO

Animal (Grande)

Dados de Vida: 4d8+16 (34 PV)

Dilacerador Cinzento



Esta criatura bípede e esguia, de pernas longas, possui garras aterradoras em suas patas inferiores e uma pele com cores brilhantes que lembram um pássaro tropical. Ela tem aproximadamente a altura de um humano e sua cauda esticada a torna duas vezes mais comprida.

Este carnívoro veloz muitas vezes é chamado de velociraptor, apesar do nome pertencer a outra criatura, bem menor.

O dinonico é verde-brilhante nas costas e no dorso, e mais claro na barriga. O corpo tem listras ou manchas mais escuras. Sua cauda se estende para trás, sustentada por uma intrincada estrutura de apoios ósseos, o que permite que todo o peso do animal seja sustentado nas patas traseiras. Seu peso atinge 300 kg.

Combate

Um dinonico utiliza uma terrível combinação de velocidade, braços preênses, grandes dentes e patas com garras afiadas. Ele caça correndo na direção da presa, saltando sobre ela e rasgando-a com suas garras traseiras, enquanto morde e desfere patadas. As duas garras traseiras são consideradas um único ataque.

Os dinonicos possuem cérebros relativamente grandes para um dinossauro e suas matilhas utilizam táticas astuciosas.

Bote (Ext): Se um dinonico usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada.

Perícias: Um dinonico recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Saltar, Ouvir, Observar e Sobrevivência.

ELASSMOSSAURO

Animal (Enorme)

Dados de Vida: 10d8+66 (111 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 15 m

Classe de Armadura: 13 (-2 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +7/+23

Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+12)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +15, Ref +9, Von +4

Habilidades: For 26, Des 14, Con 22, Int 2, Sab 13, Car 9

Perícias: Esconder-se -4*, Ouvir +4, Observar +9, Natação +16

Talentos: Esquiva, Fortitude Maior, Vitalidade (2)

Ambiente: Aquático quente
Organização: Solitário, par ou manada (5–8)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 11–20 DV (Enorme); 21–30 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta fera tem um enorme corpo ovalado, com nadadeiras no lugar das patas, uma cauda serpenteante e pescoço muito longo, equivalente a metade do seu comprimento total.

Embora passe a maior parte do tempo na água, um elasmossauro só consegue respirar ar. Seu comprimento total é de aproximadamente 9 m, incluindo a cauda, que tem metade do comprimento do tronco.

Seu peso atinge 2.500 kg. Os observadores que só enxerguem sua cabeça ou pescoço podem confundir-lo facilmente com uma cobra gigantesca.

Combate

Um elasmossauro é agressivo e ataca qualquer coisa que se mova. A criatura é forte, extremamente ágil, capaz de mudar de direção rapidamente e disparar contra sua presa. Quando está caçando, desloca-se com a cabeça fora da água, movendo-a eficientemente para abocanhar o alvo.

Perícia: *Um elasmossauro recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando está dentro da água.

MEGARAPTOR

Animal (Enorme)
Dados de Vida: 8d8+43 (79 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (–2 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +6/+19
Ataque: Corpo a corpo: garras traseiras +9 (dano: 2d8+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: garras traseiras +9 (dano: 2d8+5), 2 garras +4 (dano: 1d4+2)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Bote
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +8, Von +4
Habilidades: For 21, Des 15, Con 21, Int 2, Sab 15, Car 10
Perícias: Esconder-se +5, Saltar +27, Ouvir +12, Observar +12, Sobrevivência +12
Talentos: Corrida, Vitalidade, Rastrear
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, par ou matilha (3–6)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 9–16 DV (Enorme); 17–24 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura é uma versão maior do dinonico, com cerca de 3,6 m de altura e comprimento total de 7,2 m. Tem a mesma aparência, hábitos e habilidades da versão menor.

Bote (Ext): Se um megaraptor usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada.

Perícias: Um megaraptor recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Saltar, Ouvir, Observar e Sobrevivência.

TIRANOSSAURO

Animal (Enorme)
Dados de Vida: 18d8+99 (180 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (–2 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 9, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +13/+30
Ataque: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 3d6+13)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 3d6+13)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, engolir
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +16, Ref +12, Von +8
Habilidades: For 28, Des 12, Con 21, Int 2, Sab 15, Car 10
Perícias: Esconder-se –2, Ouvir +14, Observar +14
Talentos: Prontidão, Arma Natural Aprimorada (mordida), Corrida, Vitalidade (3), Rastrear
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 19–36 DV (Enorme); 37–54 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Este predador gigantesco tem uma cabeça enorme e uma boca repleta de dentes do tamanho de adagas. Ele se apoia em duas pernas poderosas e possui membros dianteiros vestigiais.

Esta criatura voraz é o mais aterrador de todos os dinossauros carnívoros.

Apesar de seu tamanho descomunal e seu peso de 6 toneladas, o tiranossauro é um corredor veloz. Sua cabeça tem quase 2 m de largura, e seus dentes, entre 7,5 e 15 cm de comprimento. Ele mede um pouco mais de 9 m do focinho à ponta da cauda.

Um tiranossauro come praticamente qualquer coisa que possa abocanhar e gasta a maior parte do tempo procurando carcaças e espantando os carnívoros menores para roubar suas presas.

Combate

Um tiranossauro persegue e come quase tudo que consegue ver. Sua tática é bem simples — correr e morder.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tiranossauro precisa atingir um oponente de uma categoria de tamanho inferior (no mínimo) com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá tentar engoli-la na rodada subsequente.

Engolir (Ext): Um tiranossauro pode engolir um inimigo aprisionado de duas categorias de tamanho inferior (ou menor) caso obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+8 pontos de dano por esmagamento, mais 8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do tiranossauro. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do tiranossauro (CA 12). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago de um tiranossauro Enorme é capaz de comportar duas criaturas Médias, oito Pequenas, trinta e duas Miúdas ou 128 Mínimas ou menores.



Tiranossauro

Perícias: Um tiranossauro recebe +2 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

TRICERÁTOPS

Animal (Enorme)

Dados de Vida: 16d8+124 (196 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 18 (-2 tamanho, -1 Des, +11 natural), toque 7, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +12/+30

Ataque: Corpo a corpo: chifre +20 (dano: 2d8+15)

Ataque Total: Corpo a corpo: chifre +20 (dano: 2d8+15)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Bote

Qualidades Especiais: Investida poderosa, atropelar 2d12+15

Testes de Resistência: Fort +19, Ref +9, Von +6

Habilidades: For 30, Des 9, Con 25, Int 1, Sab 12, Car 7

Perícias: Ouvir +13, Observar +12

Talentos: Fortitude Maior, Vitalidade (4)

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário, par ou manada (5-8)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 17-32 DV (Enorme); 33-48 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Este animal volumoso tem uma grande placa óssea que protege a frente de sua cabeça de 2 m de largura. Dela se projetam dois grandes chifres, enquanto um terceiro, menor, emerge da ponta do focinho.

Este herbívoro enorme é relativamente irritadiço e agressivo. Um tricerátops tem cerca de 7,5 m de comprimento e pesa em torno de 10 toneladas.

Combate

Estas criaturas normalmente investem e esmagam qualquer ser vivo Grande ou maior que invada seu território. O tricerátops utiliza seu ataque de atropelar contra oponentes menores.

Investida Poderosa (Ext): Quando o tricerátops executa uma investida, seus chifres infligem 4d8+20 pontos de dano.

Atropelar (Ext): Reflexos (CD 28) reduz à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

DOC CU'O'C

Extra-planar (Espírito) Médio

Dados de Vida: 10d8+10 (55 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 15 metros

CA: 23 (+13 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Machadinha +12/+7

Dano: Machadinha 1d6+1 mais choque

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Choque, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/2, RM 5/jade

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Vontade +11

Habilidades: For 13, Des 11, Cons 12, Int 17, Sab 18, Car 18

Perícias: Blefar +17, Concentração +14, Conhecimento (espíritos) +16, Conhecimento (local) +16, Conhecimento (natureza) +18, Diplomacia +19, Esconder-se +13, Intimidação +19, Observar +19, Obter Informações +6, Ouvir +19, Sobrevivência +17

Talentos: Especialização em Combate, Imobilização Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão

Terreno/Clima: Planícies, florestas, colinas e montanhas quentes e temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6



Doc cu'o'c

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 11-30 DV (Médio)

Um doc cu'o'c é um espírito que serve como um protetor da sorte, quando os habitantes de uma região solicitam ajuda e oferecem orações e sacrifícios. Ele se parece com um humano (homem ou mulher) dividido verticalmente pelo meio — permanecendo em um pé e segurando um machado brilhante na sua única mão. Em características físicas, ele lembra os habitantes da terra que protege.

Alguns pensam que eles são protetores benevolentes, mas é importante lembrar que o único assunto de importância para os doc cu'o'cs são as terras que eles guardam, não as pessoas que vivem nela.

Os doc cu'o'cs falam o Comum e o Idioma Espiritual.

COMBATE

Apesar de não ser exatamente benevolente, um doc cu'o'c não é um espírito agressivo ou maligno. Ele toma o seu dever de proteção seriamente e é um grande inimigo dos espíritos malignos que poderiam ameaçar seu território. Os doc cu'o'cs protegem suas próprias regiões sem interesse por outras áreas e não se importam em encorajar um grupo de inimigos a levar suas depredações para outro lugar.

Choque (Sob): Quando um doc cu'o'c acerta com o seu machado, uma descarga elétrica inflige 6d6 pontos de dano elétrico adicionais. A vítima pode reduzir esse dano pela metade sendo bem sucedido no teste de resistência de Reflexos (CD 16). Essa descarga elétrica é uma propriedade dos doc cu'o'cs, não do machado em si. Nas mãos de qualquer outra criatura, o machado de um doc cu'o'c é um simples machado obra-prima.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — invisibilidade; 3/dia — controlar o clima, viagem planar; 1/dia — missão menor, remover cegueira, remover maldição, remover doenças, remover paralisia. Essas habilidades são idênticas as magias conjuradas por um feiticeiro de 12º nível (teste de resistência CD 14 + nível da magia). Ver o invisível está sempre ativo para um doc cu'o'c.

DOKUFU

Aberração (Terras Sombrias) (Enorme/Médio — Metamorfo)

Dados de Vida: 16d8+128 (200 PV)

Iniciativa: +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada) como aranha; +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada) como humano

Deslocamento: 9 m, escalar 6 m

CA: 22 (-2 tamanho, +4 Des, +10 natural); 12 (+2 Des) como humano

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +19 como aranha

Dano: Garra 2d4+9/19-20 como aranha

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m como aranha; 1,5 m/1,5 m como humano

Ataques Especiais: Vomitar Crias, teia, implantar ovos, engolir, presença aterradora

Qualidades Especiais: Alterar forma

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +9, Von +14 como aranha; Fort +6, Ref +7 como humano

Habilidades: For 28, Des 19, Cons 26 como aranha; For 14, Des 15, Cons 12 como humano; Int 15, Sab 18, Car 15, Mácula 7

Perícias: Blefar +18, Escalar +4, Intimidar +12, Observar +22

Talentos: Prontidão, Trespassar, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Qualquer um e subterrâneos

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 19

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 17-32 DV (Imenso); 33-48 DV (Colossal)

O dokufu, ou aranha montesa, é um metamorfo maligno que implanta seus ovos nos corpos humanos para prover comida para seus filhotes, e então engole os corpos inteiros de modo que os ovos possam chocar na área digestiva de seu próprio corpo.



Na sua forma natural, um dokufu é uma aranha monstruosa de cerca de 4,5 m de diâmetro e 3 m de altura sobre suas patas. Ela é coberta com um exoesqueleto pesado que lembra as rochas das montanhas em que habita. Na forma humana, um dokufu aparenta sua idade real — normalmente impossivelmente velho para um humano. Os dokufus falam o Idioma das Terras Sombrias e o Rokugani (Comum).

Dokufu

COMBATE

Na forma humana, um dokufu usa de surpresa para atrair uma vítima solitária na sua teia e força os ovos garganta abaixo da vítima. Se atacado na forma humana, ele reverte para sua forma normal ou foge. Na forma de aranha, ele ataca com as garras parecidas com navalhas das suas patas dianteiras.

Alterar Forma (Sob): Como uma ação padrão, um dokufu é capaz de mudar entre suas duas formas. Na forma humana, seus valores de habilidade físicas são menores, não possui armadura natural e não possui ataques com garras. Ele não é capaz de vomitar crias, engolir ou usar presença aterradora, mas é capaz de lançar teias e implantar ovos. Essa habilidade é similar à magia *alterar forma* conjurada por um feiticeiro de 20º nível.

Engolir (Ext): Na sua forma natural, um dokufu pode tentar engolir um oponente preso de tamanho Médio ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Ele é capaz de engolir um oponente indefeso, como um que esteja preso em sua teia, automaticamente. Uma vez dentro do monstro, a vítima é mordida por 1d8 crias dokufu a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do monstro (CD 20). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura, mas 2d10 crias escaparão; qualquer outro oponente terá abrir seu próprio caminho.

O estômago de um dokufu é capaz de comportar um oponente Grande, dois Médios, quatro Pequenos, oito Miúdos, dezesseis Mínimos ou trinta e dois Minúsculos ou menores.

Implantar Ovos (Ext): Na forma de aranha, um dokufu que atinge um ataque de garra é capaz de injetar um ovo dentro do corpo do oponente. A criatura afetada deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) para evitar a implantação. Em ambas as formas, o dokufu frequentemente implanta em uma criatura inconsciente ou de outra forma indefesa (que não recebe teste de resistência). A cria choca em quatro semanas, literalmente devorando o hospedeiro por dentro. A magia *remover doenças* livra a vítima dos ovos, bem como um teste de Cura bem sucedido (CD 20) por alguém com essa perícia. Se o teste falhar, o curandeiro pode tentar de novo, mas cada tentativa (bem sucedida ou não) inflige 1d4 pontos de dano ao paciente.

Presença Aterradora (Ext): Um dokufu na sua forma natural perturba inimigos com sua mera presença. A habilidade tem efeito automaticamente sempre que a criatura ataca, investe ou muda para sua forma natural. As criaturas em um raio de 15 m estão sujeitas aos efeitos se possuírem menos DV do que o dokufu.

Uma criatura potencialmente afetada que obtém sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) permanece um dia imune à presença aterradora desse dokufu. Se fracassarem, as criaturas com 4 DV ou menos entram em pânico por 4d6 rodadas e aquelas com mais de 5 DV ficam abaladas por 4d6 rodadas.

Teia (Ext): Em qualquer forma, um dokufu é capaz de conjurar teia oito vezes por dia. Isso é similar a um ataque com uma rede mas sua distância máxima é de 15 m, com um incremento de distância de 3 m e é efetivo contra alvos Médios ou menores

(veja Descrições de Armas no Capítulo 7 do Livro do Jogador para detalhes no ataque com redes). A teia prende o alvo no lugar, não permitindo qualquer movimentação. Uma criatura enredada é capaz de escapar com um teste bem sucedido de Arte da Fuga (CD 28) ou estourando a teia com um teste de Força (CD 34). Ambas são ações padrão.

Vomitir Crias (Ext): Na sua forma natural, um dokufu é capaz de cuspir 1d10 das suas crias em desenvolvimento do seu sistema digestivo, tanto vomitando no chão ou lançando-os diretamente sobre seus oponentes a até 15 m de distância (um teste de ataque de toque à distância bem sucedido à +14 coloca até 4 crias no espaço do oponente sem provocar um ataque de oportunidade). As crias do dokufu são aranhas monstruosas de tamanho Miúdo. Uma vez que um dokufu use essa habilidade, ele não poderá usá-la novamente até 1d4 rodadas mais tarde.

DOPPELGANGER

Humanoide Monstruoso (Médio — Metamorfo)

Dados de Vida: 4d8+4 (22 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +4/+5

Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Detectar pensamentos

Qualidades Especiais: Mudar Forma, imunidade a sono e feitiços

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +6

Habilidades: For 12, Des 13, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 13

Perícias: Blefar +10*, Diplomacia +3, Disfarces +9* (+11 atuando), Intimidar +3, Ouvir +6, Sentir Motivação +6, Observar +6

Talentos: Esquiva, Fortitude Maior

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário, par ou gangue (3–6)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +4

Este humanoide esquelético possui membros compridos e desajeitados e uma cabeça volumosa com olhos grandes e esbugalhados. O restante do rosto não apresenta traços discerníveis.

Os doppelganger são seres estranhos, capazes de assumir a forma dos humanoides que encontram. Em sua forma natural, a criatura tem uma aparência mais ou menos humanoide, mas é delgada e frágil, com membros desajeitados e traços indistintos. Sua carne é pálida e desprovida de pelos. Os olhos grandes e esbugalhados são amarelos e as pupilas são fendidas.

Mesmo em sua forma real, a aparência de um doppelganger é enganadora. Eles são criaturas robustas, com uma agilidade natural que contraria seu aspecto frágil.

Por causa de sua habilidade de assumir a forma de qualquer humanoide entre 1,2 e 2,4 m de altura, os doppelganger são espiões e assassinos por natureza. Eles conseguem passar furtivamente por sentinelas, entrar em locais protegidos e enganar até amantes e amigos íntimos. Eles são espertos e pacientes, dispostos a esperar por uma oportunidade em vez de desferir um ataque precipitado.

Esses metamorfos fazem um excelente uso de sua habilidade natural para preparar emboscadas, lançar iscas e se infiltrar nas sociedades humanoides. Embora não sejam sempre malignos, estão interessados somente em seu próprio bem-estar e consideram todos os demais seres como marionetes para serem manipulados e enganados.

Em sua forma natural, um doppelganger tem cerca de 1,65 m de altura e pesa em torno de 75 kg.

COMBATE

Quando está em sua forma natural, um doppelganger ataca com seus punhos poderosos. Na forma de um guerreiro ou outra pessoa armada, ele usará qualquer arma apropriada. Nessas



Doppelganger

casos, sua habilidade para *detectar pensamentos* lhe permite empregar as mesmas táticas e estratégias que a pessoa personificada usaria.

Detectar pensamentos (Sob): Um doppelganger pode *detectar pensamentos* continuamente, com efeitos idênticos à magia homônima (Nível de Conjuração: 18º; Vontade CD 13 anula). É possível ativar ou desativar essa habilidade como uma ação livre. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Mudar Forma (Sob): Um doppelganger é capaz de assumir a forma de qualquer humanoide Pequeno ou Médio. Em qualquer forma humanoide, o doppelganger perderá seus ataques naturais. A criatura é capaz de permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado. A mudança não pode ser dissipada, mas o doppelganger reverte à forma natural quando morre. A magia *visão da verdade* ou uma habilidade similar revelam sua forma original.

Perícias: Um doppelganger recebe +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Disfarces. *Quando estiver usando Mudar Forma, a criatura receberá +10 de bônus de circunstância adicional nos testes de Disfarces. Caso seja capaz de ler a mente de um inimigo, receberá ainda +4 de bônus de circunstância nos testes de Blefar e Disfarces.

DOPPELGANGER COMO PERSONAGENS

Espiões supremos, os doppelganger infiltram o território inimigo, personificam líderes e sondam a mente dos adversários para descobrir seus pensamentos e planos.

Os personagens doppelganger possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Força, +2 de Destreza, +2 de Constituição, +2 de Inteligência, +4 de Sabedoria, +2 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base de um doppelganger é 9 m.

— Visão no escuro: Os doppelganger podem enxergar até 18 m na escuridão.

— Dado de Vida Racial: Um doppelganger começa com quatro níveis de humanoide monstuoso, que lhe fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanoide monstuoso de um doppelganger lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 x (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Blefar, Diplomacia, Disfarces, Intimidar, Ouvir, Sentir Motivação e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como humanoide monstuoso de um doppelganger lhe concedem 2 talentos.

— +4 de bônus de armadura natural.

— +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Disfarces. Quando utilizar a habilidade Mudar Forma, o doppelganger recebe +10 de bônus de circunstância adicional nos testes de Disfarces. Caso seja capaz de ler a mente de um inimigo, receberá ainda +4 de bônus de circunstância nos testes de Blefar e Disfarces.

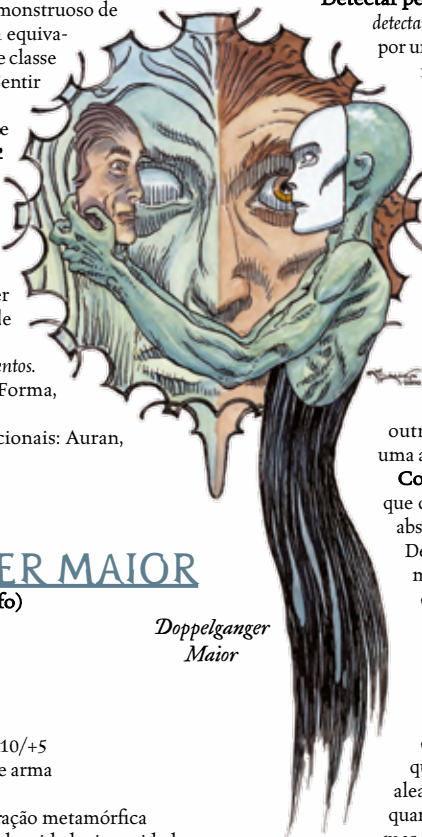
— Ataques Especiais (veja acima): *Detectar pensamentos*.

— Qualidades Especiais (veja acima): Mudar Forma, imunidade a sono e feitiços.

— Idioma Automático: Comum. Idiomas Adicionais: Auran, Anão, Elífico, Gnomo, Halfpling, Gigante, Terran.

— Classe Favorecida: Ladino.

— Ajuste de Nível: +4.



Doppelganger
Maior

DOPPELGANGER MAIOR

Humanoide Monstuoso (Médio — Metamorfo)

Dados de Vida: 9d8+9 (49 PV)

Iniciativa: +3 (+3 Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 17 (+3 Des, +4 natural)

Ataque Base/Agarrar: +9/+10

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +10 ou sabre +10/+5

Dano: Pancada 1d6+1; ou sabre 1d6+1; ou arma +1 e arma

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Detectar pensamentos, dilaceração metamórfica

Qualidades Especiais: Mudar forma, consumir identidade, imunidades, usar itens mágicos, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +9, Von +11

Habilidades: For 12, Des 17, Con 12, Int 17, Sab 17, Car 13

Perícias: Blefar +15*, Diplomacia +5, Disfarces +15*, Intimidação +3, Ouvir +15, Procurar +13, Sentir Motivação +13, Observar +15

Talentos: Prontidão^B, Lutar às Cegas, Especialização em Combate, Esquiva, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: —

Os doppelganger maiores são o pesadelo supremo dos paranoicos: um monstro capaz de devorar o cérebro de seu melhor amigo e não somente parecer com ele, mas falar como ele, possuir todas as suas memórias e apresentar todas as suas habilidades e conhecimentos.

Similar a um doppelganger comum, a forma natural desta criatura é um humanoide esbranquiçado, com a pele lisa e olhos brancos sem pupilas. Os doppelganger maiores raramente são encontrados em sua forma verdadeira. Com muita frequência, estarão imersos em uma trama articulada com a personificação de alguma figura notável que devoraram há alguns meses. Essas personificações nunca são superficiais: devido à habilidade do doppelganger de consumir a identidade de suas vítimas, existem poucos métodos confiáveis (além de *visão da verdade*) de assegurar que um determinado indivíduo é legítimo ou um doppelganger maior disfarçado.

Geralmente, os doppelganger maiores são muito narcisistas para forjar alianças genuínas com qualquer pessoa, em particular outro de sua espécie.

COMBATE

Quando estiver na sua forma natural ou disfarçado como alguém desarmado, o doppelganger golpeará com seus poderosos punhos. Na forma de um combatente ou qualquer pessoa armada, ele atacará com as armas que estiverem disponíveis (ou forem adequadas). Nestes casos, ele usará a habilidade *detectar pensamentos* para utilizar as mesmas táticas e estratégias que seu "disfarce" empregaria.

Detectar pensamentos (Sob): Um doppelganger maior é capaz de *detectar pensamentos* continuamente, idêntico à magia conjurada por um feiticeiro de 18º nível (CD 15). Ele pode neutralizar ou reativar esta habilidade como uma ação livre.

Dilaceração Metamórfica (SM): Os doppelganger maiores são os mestres da transformação. Esta habilidade similar a magia permite que a criatura realize um ataque de toque contra um alvo sob os efeitos das magias *metamorfosar-se*, *alterar forma* ou *metamorfosar outro*, conjuradas por outra pessoa (exceto o próprio doppelganger), infligindo 6d6 pontos de dano no alvo metamorfoseado.

Mudar Forma (Sob): Um doppelganger maior é capaz de assumir a forma de qualquer humanoide Pequeno ou Médio. Essa habilidade é idêntica à magia *alterar-se* conjurada por um feiticeiro de 18º nível, mas o doppelganger consegue permanecer na forma escolhida indefinidamente. Ele poderá assumir outra forma ou retornar para sua forma original usando uma ação padrão.

Consumir Identidade (Sob): Um doppelganger maior que devorar o cérebro de um humanoide Médio ou menor absorverá a mente, as memórias e a personalidade na vítima. Depois de consumir a identidade do alvo, o doppelganger maior será capaz de assumir a forma da vítima com exatidão total e simular sua tendência, memórias e habilidades com perfeição. As únicas exceções são as magias de clérigo de 2º nível ou superior, as habilidades especiais dos paladinos e outros poderes concedidos pelas divindades. Quando um doppelganger maior consumir três identidades diferentes, deverá obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16) para consumir uma quarta identidade; se fracassar, perderá uma identidade aleatória das três originais. A criatura pode armazenar uma quantidade de vítimas equivalente aos seus Dados de Vida, mas deverá realizar o teste de resistência a cada criatura depois da terceira; se exceder este limite, perderá as memórias de uma vítima aleatoriamente. Caso o doppelganger execute qualquer ação contrária à tendência de seu "disfarce" atual, assumirá involuntariamente sua forma natural durante 1d10 rodadas. Nesta forma, ele conserva as memórias de todas as identidades consumidas, mas não terá acesso a lembranças profundas. As identidades aleatórias perdidas devido à substituição desaparecem rapidamente (uma rodada ou menos).

Imunidades (Ext): Os doppelganger maiores são imunes a efeitos de sono, feitiços e imobilização, assim como todos os efeitos de ação mental. Eles são imunes aos efeitos e magias que detectam a tendência.

Usar Itens Mágicos (Ext): Não importa sua forma, o doppelganger sempre é capaz de usar itens mágicos.

Perícias: Um doppelganger maior recebe +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Disfarces. Caso seja capaz de ler os pensamentos do alvo, receberá +4 de bônus de competência nos testes de Blefar e Disfarces. Um doppelganger maior que utilizar *mudar forma* para assumir uma das identidades previamente consumidas não precisa realizar testes de Disfarces; seu controle sobre a personalidade da vítima é absoluto.

NOS REINOS

Via de regra, os doppelganger maiores trabalham sozinhos. Mas, em Águas Profundas, existem rumores sobre algum tipo de coalizão entre vários deles. Nas masmorras da Montanha Subterrânea e no Porto da Caveira, dizem que um grupo denominado Invisíveis é controlado por diversos doppelganger maiores. Os objetivos da organização são desconhecidos, mas recentemente Khelben "Cajado Negro" Arunsun, o arqui-mago mais famoso de Águas Profundas, ajudou a impedir um plano que tentava minar a autoridade de Piergeiron Paladinson. Um doppelganger maior assumiu a identidade e a forma da falecida esposa do Senhor Geral de Águas Profundas, num esforço de se aproximar dele. Ninguém sabe se este foi um caso isolado ou uma parte de um estratagema mais abrangente.

DRACO ABISSAL

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Mal, Planar, Fogo)

Dados de Vida: 10d8+50 (95 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 45 m (ruim)

Classe de Armadura: 21 (–2 tamanho, +1 Des, +12 natural), toque 9, surpresas 20

Ataque Base/Agarrar: +10/+18

Ataque: Corpo a corpo: Ferroada +19 (1d6+9 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: Ferroada +19 (1d6+9 mais veneno) e mordida +14 (2d6+4); ou 2 garras +19 (2d4+9)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Sopro, presença aterradora, veneno, dilacerar Qualidades.

Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, sono e paralisia, visão na penumbra, características de extra-planar, fardo, resistência a ácido 20, frio 20, eletricidade 20, vulnerabilidade ao frio

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +8, Vontade +9

Habilidades: For 29, Des 12, Con 20, Int 6, Sab 15, Car 15

Perícias: Blefar +15, Diplomacia +5, Esconder-se +12, Furtividade +14, Intimidação +5, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +11

Talentos: Ataque Poderoso, Investida Aérea, Mergulho Poderoso, Prontidão

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário, casal ou revoada (3–6)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 11–20 DV (Enorme); 21–30 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: +5

O draco abissal é o resultado horrendo de um antigo programa de procriação que combinava os elementos mais repelentes de demônios, wyverns e dragões vermelhos. Os dracos abissais, destinados originalmente a servirem como montarias para os terríveis príncipes demônios do Abismo, se provaram descontrolados demais para a tarefa. Hoje, eles vagam pelos ermos dos planos inferiores, caçando demônios menores e visitantes planares.

Os dracos abissais se parecem com seus ancestrais wyverns, mas seu couro vermelho-escuro, cheios de escamas, revela sua herança abissal. Eles têm asas poderosas, semelhantes às dos morcegos, um pescoço tortuoso e garras afiadas como navalhas.

Os dracos abissais falam os idiomas Abissal e Comum.



COMBATE

+O draco abissal conserva a natureza agressiva de seus ancestrais wyverns, mergulhando sobre a presa numa descida quase descontrolada, bombardeando os inimigos com o sopro e dispersando-os com a presença aterradora, eliminando os sobreviventes isolados logo depois.

Quando usa o talento Investida Aérea, o draco abissal pode atacar com o ferrão, a mordida ou as duas garras. Suas garras não têm a destreza necessária para arrebatar um oponente, por isso ele se contenta em dilacerar o alvo.

As armas naturais do draco abissal, bem como quaisquer armas que empunhar, são consideradas anárquicas e profanas para superar a Redução de Dano de outras criaturas.

Sopro (Sob): Cone de 18 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, 10d6 pontos de dano especial, Reflexos (CD 20) para reduzir à metade. Muito semelhante à magia *coluna de chamas*, metade do dano será dano por fogo e o restante será dano profano (e portanto não está sujeito a resistência ao fogo e defesas semelhantes). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Presença Aterradora (Ext): Quando um

draco abissal investir, atacar ou sobrevoar seus alvos, ele é capaz de inspirar terror em todas as criaturas num raio de 36 metros que tenham menos Dados de Vida ou níveis que ele. Cada vítima em potencial deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 17). Caso fracasse, uma criatura com 4 DV ou menos ficará apavorada durante 4d6 rodadas, e uma com 5 DV ou mais ficará abalada durante 4d6 rodadas. Caso obtenha sucesso no teste de resistência, o alvo estará imune à presença aterradora daquele draco abissal por 24 horas. Os dragões ignoram a presença aterradora de um draco

abissal, assim como outras criaturas da mesma espécie.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 20); dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Dilacerar (Ext): Um draco abissal que atinja um oponente com as duas garras prenderá o corpo da vítima e rasgará sua carne. Este ataque inflige 4d4+13 pontos de dano automaticamente.

Características de Extra-Planar: Um draco abissal não pode ser ressuscitado ou reencarnado (embora as magias *desejo restrito*, *desejo*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira* sejam capazes de restaurar sua vida).

DRACOLICH (DRACONOMICON)

O dracolich é um morto-vivo criado a partir da transformação de um dragão maligno. O processo normalmente envolve um esforço cooperativo entre o dragão e um poderoso clérigo, feiticeiro ou mago, mas sabe-se que conjuradores especialmente poderosos obrigaram alguns dragões a sofrer a transformação contra a vontade.

Primeiro, o dragão precisa consumir uma preparação letal conhecida como bebida de dracolich (consulte Itens Mágicos, no Capítulo Terceiro). Essa poção causa a morte instantânea do dragão; em seguida, seu espírito é transferido para uma filacteria de dracolich, independente da distância entre a filacteria e o corpo do dragão.

Um espírito contido numa filacteria consegue sentir qualquer cadáver de réptil ou dragão, de tamanho Médio ou maior, num raio de 27 metros, e pode tentar possuí-lo. Sob nenhuma circunstância o espírito é capaz de possuir uma criatura viva. O corpo original do espírito é o recipiente ideal, e qualquer tentativa de possuí-lo obtém sucesso automaticamente. Para possuir um cadáver adequado (exceto o próprio corpo), o dracolich precisa obter sucesso em um teste de Carisma (CD 10 para um dragão verdadeiro, CD 15 para qualquer outra criatura de tipo dragão, ou CD 20 para qualquer outro tipo de criatura réptil, como uma serpente gigante ou um homem-lagarto). Se o teste fracassar, o espírito do dracolich jamais poderá habitar aquele cadáver.

Se o cadáver abrigar o dracolich, ele se erguerá com a força espiritual do dragão. Caso seja o antigo corpo do dragão, ele imediatamente se transformará em um dracolich. Do contrário, se tornará um proto-dracolich (vide abaixo).

Um dracolich parece uma versão esquelética ou semi-esquelética do que fora em vida, com pontos brilhantes de luz nas órbitas oculares obscurecidas.

EXEMPLO DE DRACOLICH

Este exemplo usa um dragão azul venerável como criatura base.

Dracolich Azul Venerável Morto-Vivo (Imenso)

Dados de Vida: 33d12 (214 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escavar 6 m, voo 60 m (desajeitado)

Classe de Armadura: 40 (-4 tamanho, +34 natural), toque 8, surpresa 42

Ataque Base/Agarrar: +33/+57

Ataque: Corpo a corpo: mordida +41 (4d6+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +41 (4d6+12), 2 garras +36 (2d8+6), 2 asas +36 (2d6+6) e golpe com a cauda +36 (2d8+18)

Espaço/Alcance: 6 m/7,5 m

Ataques Especiais: Sopro, controlar mortos-vivos, criar/destruir água, esmagar, presença aterradora, olhar paralisante, toque paralisante, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 15/magia e 5/concussão, visão no escuro 36 m, imunidade a frio, eletricidade, sono, metamorfose e paralisia, invulnerabilidade, sentidos aguçados, visão na penumbra, Resistência à Magia 30, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +18, Ref +18, Von +23

Habilidades: For 35, Des 10, Con —, Int 20, Sab 21, Car 22

Perícias: Blefar +42, Concentração +27, Conhecimento (arcano)

+24, Conhecimento (geografia) +15, Conhecimento (história)

+15, Conhecimento (local) +15, Conhecimento (natureza)

+15, Conhecimento (religião) +15, Diplomacia +46, Dis-

farces +6 (+8 para atuar), Esconder-se +19, Intimidação

+44, Observar +41, Obter Informação +8, Ouvir +41,

Procurar +41, Sentir Motivação +41, Sobrevivência

+5 (+7 em ambientes naturais na superfície, para rastrear e encontrar um caminho).

Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dilacerar, Especialização em Combate, Estender Magia, Impedir Aproximação, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Moldar Sopros, Pairar, Recuperar Sopros.

Ambiente: Desertos temperados

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 23

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Leal e Mau

Progressão: 34–35 DV Imenso)

Ajuste de Nível: +5

Esta criatura diabólica transformou um antigo complexo de túmulos em seu covil. A área, outrora um lugar de respeito pelos mortos, transformou-se num ossuário.

Combate

Este dracolich utiliza suas magias para alertá-lo contra os inimigos que se aproximam e espioná-los, assegurando conhecimento suficiente para uma defesa adequada. Ele prefere a tática de atacar e recuar, usando *porta dimensional* para se deslocar conforme desejar. Ele tenta separar os alvos com magias como *névoa sólida* e *teia*, depois apanha os inimigos isolados.

Ele também utiliza todos os itens mágicos que possui da melhor forma possível (crie o tesouro de acordo com as regras normais ou use o exemplo de tesouro de dragão de ND 23 do Apêndice I).

As armas naturais deste dracolich são consideradas mágicas para superar a Redução de Dano de outras criaturas.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (cone de 18 m quando moldado), 20d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 32) para reduzir à metade.

Presença Aterradora (Ext): Este dracolich é capaz de abalar seus inimigos com sua mera presença. A habilidade é ativada automaticamente quando ele atacar, investir ou sobrevoar seus alvos. Qualquer criatura num raio de 54 metros está sujeita ao efeito se tiverem 35 DV ou menos. Uma criatura potencialmente afetada que obtiver sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 32) ficará imune à presença aterradora do dracolich por 24 horas. Caso fracassem, as criaturas com 4 DV ou menos ficam apavoradas durante 4d6 rodadas e todas com 5 DV ou mais ficam abaladas durante 4d6 rodadas. Os dracoliches ignoram a presença aterradora de outros dracoliches.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d8+18.

Arrebatar (Ext): Caso o dracolich consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+12) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Invulnerabilidade: Se um dracolich for morto, seu espírito imediatamente retorna para a filacteria; então, ele será capaz de possuir um cadáver adequado.

Sentidos Aguçados (Ext): Este dracolich enxerga quatro vezes melhor que um ser humano em condições de penumbra e duas vezes melhor sob iluminação normal. Ele também possui visão no escuro com alcance de 36 metros.

Olhar Paralisante (Sob): O olhar brilhante de um dracolich é capaz de paralisar seus inimigos num raio de 12 metros. A criatura deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 24), ou ficará paralisada durante 2d6 rodadas. Se obtiver sucesso no teste de resistência, o personagem ficará imune para sempre ao ataque visual daquele dracolich.

Toque Paralisante (Sob): Uma criatura atingida por qualquer ataque físico de um dracolich deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 24) ou ficará paralisada durante 2d6 rodadas. Um teste de resistência bem-sucedido contra este efeito não confere qualquer imunidade contra os ataques subsequentes.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *criar/destruir água* (Vontade CD 32 anula), *ventriloquismo* (CD 17); 1/dia — *terreno ilusório* (CD 20), *vêu* (CD 22). Nível de conjurador: 33.

Magias: Como feiticeiro de 13º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Um dracolich pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+21 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 32 para reduzir à metade).

Características de Morto-vivo: Um dracolich é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária.

Magias Conhecidas (6/8/8/7/7/7/5; teste de resistência CD 16 + nível de magia): 0 — *consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, pascar, rio de gelo, som fantasma*; 1º — *alarme, compreender idiomas, escudo arcano, míssil mágico, servo invisível*; 2º — *detectar pensamentos, escuridão, nublur, resistência a elementos, teia*; 3º — *dissipar magia, lentidão, piscar, toque vampírico*; 4º — *confusão, névoa sólida, olho arcano, porta dimensional*; 5º — *dissipar o bem, dominar pessoas, névoa mortal*; 6º — *desintegrar, globo de invulnerabilidade*.

Dracolich

CRIANDO UM DRACOLICH

"Dracolich" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer dragão maligno (daqui por diante denominado "criatura-base"), embora normalmente se aplique a dragões Antigos ou mais velhos, sempre com alguma habilidade de conjuração.

O dracolich conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo:

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo, mas o Mestre não deve calcular novamente o bônus base de ataque, de resistência ou os pontos de perícia da criatura. O tamanho não se altera.

Deslocamento: Mesmo da criatura-base. O voo de um dracolich torna-se uma habilidade sobrenatural.

Classe de Armadura: Mesmo da criatura-base, com +2 de armadura natural adicional (a pele se enrijece quando o dragão torna-se um dracolich).

Ataques: Idênticos aos da criatura-base, mas o dracolich perde seu ataque de esmagamento, caso tivesse esse ataque especial em vida.

Dano: Idêntico ao da criatura-base, mais 1d6 pontos de dano por frio. Um ataque bem-sucedido também é capaz de paralisar a vítima; consulte Ataques Especiais (toque paralisante).

Ataques Especiais: Um dracolich conserva todos os ataques especiais do dragão original, inclusive seu sopro, capacidade de conjuração e habilidades similares a magia. Algumas delas são aprimoradas e ele também adquire as habilidades descritas a seguir:

Sopro (Sob): Visto que um dracolich não tem um valor de Constituição, ele usa seu modificador de Carisma para determinar a CD de resistência contra o sopro.

Controlar Mortos-Vivos (SM): Uma vez a cada três dias, um dracolich pode conjurar *controlar mortos-vivos* como um feiticeiro de 15º nível. A criatura não consegue lançar outras magias enquanto sustenta essa habilidade.

Presença Aterradora (Ext): O valor de Carisma do dragão é elevado em 2 pontos; portanto, a CD do teste de resistência contra sua Presença Aterradora aumenta em 1 ponto.

Olhar Paralisante (Sob): Os olhos brilhantes de um dracolich são capazes de paralisar seus oponentes num raio de 12 metros; um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida do dracolich + seu modificador de Carisma) bem-sucedido anula o efeito. Caso obtenha sucesso, o personagem ficará imune ao olhar paralisante do mesmo dracolich eternamente. Se fracassar, a vítima ficará paralisada durante 2d6 rodadas.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura atingida pelos ataques físicos de um dracolich deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD idêntica ao olhar paralisante) ou ficará paralisada durante 2d6 rodadas. Um teste de resistência bem-sucedido não confere qualquer imunidade contra outros ataques subsequentes desse tipo.

Qualidades Especiais: O dracolich conserva todas as qualidades especiais da criatura-base. Novamente, algumas delas são aprimoradas e ele também adquire as habilidades descritas a seguir:

Redução de Dano: Como um esqueleto, um dracolich adquire Redução de Dano 5/concussão.

Imunidades (Ext): Além das imunidades padrão dos mortos-vivos, um dracolich é imune a metamorfose, frio e eletricidade.

Invulnerabilidade: Se um dracolich for destruído, seu espírito retorna imediatamente para seu hospedeiro (a filacteria). Caso não exista nenhum corpo de dragão a 27 metros ou menos para o espírito possuir, ele ficará aprisionado no recipiente até que um corpo adequado esteja disponível — se isso acontecer. E muito difícil destruir um dracolich. Caso seu espírito esteja aprisionado na filacteria, destruir o item enquanto não existe um corpo apropriado ao alcance eliminará a criatura para sempre. Da mesma forma, um dracolich ativo é incapaz de tentar novas possessões caso sua filacteria seja destruída. O destino do espírito de um dracolich — uma alma sem corpo ou filacteria — é desconhecido, mas assume-se que ele é carregado para os Planos Inferiores.

Características de Morto-Vivo: Um dracolich é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária.

Testes de Resistência: Mesmos da criatura-base. Como um morto-vivo, o dracolich é imune a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que ele afete objetos.

Habilidades: Como é um morto-vivo, o dracolich tem um valor nulo de Constituição (use o modificador de Carisma para determinar a CD de resistência contra o sopro, a varredura de cauda e ataques especiais semelhantes). Seu Carisma é elevado em 2, o que aumenta a CD do teste de resistência contra sua presença aterradora e outras habilidades especiais. Além dessas alterações, ele conserva os mesmos valores da criatura-base.

Perícias/Talentos: Mesmos da criatura-base.

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Criatura-base +3

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Sempre Mau

Progressão: Até +2 DV

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura base +4.

PROTO-DRACOLICHES

Um proto-dracolich é formado quando um espírito de dracolich possui um corpo diferente do cadáver do dragão depois de consumir o veneno necessário ao processo. Um proto-dracolich abriga a mente e as memórias da sua forma original, mas tem os pontos de vida e as imunidades de um dracolich. Uma criatura desse tipo não é capaz de falar ou conjurar magias. Além disso, ela não infligirá o

dano adicional por frio, não ativará o sopro do dragão ou usará a presença aterradora de um dracolich.

Sua Força, deslocamento e CA são idênticas aos valores do novo corpo possuído.

Um proto-dracolich transforma-se num dracolich desenvolvido em 2d4 dias. Quando a transformação se completar, a criatura terá a mesma aparência do corpo original. Agora, ela conseguirá falar, conjurar magias e ativar seu sopro, além de readquirir todas as habilidades de um dracolich. Quase sempre, esses dragões armazenam corpos "sobressalentes" nos arredores de sua filacteria; dessa forma, caso seu corpo original seja destruído, ele conseguirá invadir e transformar um novo corpo em alguns dias.

DRACOLICH (FORGOTTEN REALMS — OS REINOS ESQUECIDOS)

O dracolich é um morto-vivo resultante da transformação de um dragão maligno. O arqui-mago Sammaster, fundador do Culto do Dragão, descobriu o processo para criar essas criaturas. Esse Culto venera os dragões em geral, particularmente os malignos, e especialmente os mortos-vivos — os dracolich.

É possível criar um dracolich a partir de qualquer subespécie maligna. Sua aparência equivale a uma versão esquelética ou semi-esquelética da sua antiga forma, com pontos brilhantes de luz nos buracos escuros dos olhos.

"Dracolich" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer dragão maligno (daqui por diante denominado "criatura-base"). O dracolich conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Dado de Vida: Mesmo da criatura-base.

Deslocamento: Mesmo da criatura-base. O voo de um dracolich torna-se uma habilidade sobrenatural.

CA: Mesmo da criatura-base, com +2 de armadura natural adicional (a pele se enrijece quando o dragão torna-se um dracolich).

Ataques: Idênticos aos da criatura-base, mas o dracolich perde seu ataque de esmagamento.

Dano: Idêntico ao da criatura-base, mais um 1d pontos de dano por frio. Um ataque bem-sucedido também é capaz de paralisar a vítima; consulte Ataques Especiais (toque paralisante).

Ataques Especiais: Um dracolich conserva todos os ataques especiais do dragão original, inclusive seu sopro, capacidade de conjuração e habilidades similares a magia. Algumas delas são aprimoradas e ele também adquire as habilidades descritas a seguir:

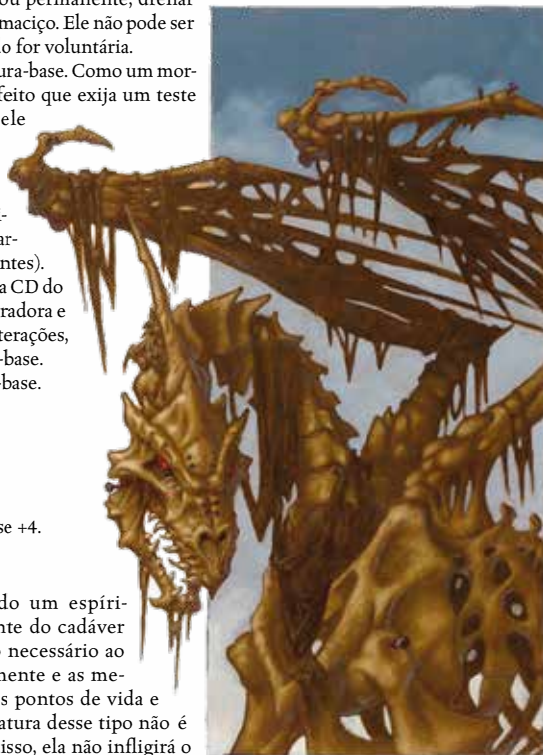
Controlar Mortos-Vivos (SM): Uma vez a cada três dias, um dracolich pode conjurar *controlar mortos-vivos* como um feiticeiro de 15º nível. A criatura não consegue lançar outras magias enquanto sustenta essa habilidade.

Presença Aterradora (Ex): O valor de Carisma do dragão é elevado em 2 pontos; portanto, a CD do teste de resistência contra sua Presença Aterradora aumenta em 1 ponto.

Olhar Paralisante (Sob): Os olhos brilhantes de um dracolich são capazes de paralisar seus oponentes num raio de 12 metros; um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida do dracolich + seu modificador de Carisma) bem-sucedido anula o efeito. Caso obtenha sucesso, o personagem ficará imune ao olhar paralisante do mesmo dracolich eternamente. Se fracassar, a vítima ficará paralisada durante 2d6 rodadas.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura atingida pelos ataques físicos de um dracolich deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD idêntica ao olhar paralisante) ou ficará paralisada durante 2d6 rodadas. Um teste de resistência bem-sucedido não confere qualquer imunidade contra outros ataques subsequentes desse tipo.

Qualidades Especiais: O dracolich conserva todas as qualidades especiais da



Dracolich

criatura-base. Novamente, algumas delas são aprimoradas e ele também adquire as habilidades descritas a seguir:

Imunidades (Ext): Além das imunidades padrão dos mortos-vivos, um dracolich é imune a metamorfose, frio e eletricidade. Assim como um esqueleto, ele sofre apenas metade do dano de armas de corte e perfuração.

Invulnerabilidade: Se um dracolich for destruído, seu espírito retorna imediatamente para seu hospedeiro (a filacteria). Caso não exista nenhum corpo de réptil a 27 metros ou menos para o espírito possuir, ele ficará aprisionado no recipiente até que um corpo adequado esteja disponível — se isso acontecer. É muito difícil destruir um dracolich. Caso seu espírito esteja aprisionado na filacteria, destruir o item enquanto não existe um corpo apropriado ao alcance eliminará a criatura para sempre. Da mesma forma, um dracolich ativo é incapaz de tentar novas possessões caso sua filacteria seja destruída. O destino do espírito de um dracolich — uma alma sem corpo ou filacteria — é desconhecido, mas assume-se que ele é carregado para os Planos Inferiores.

Resistência a Magia (Ext): Tornar-se um dracolich aumenta a Resistência à Magia de um dragão em +3; o mínimo possível é RM 16.

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Testes de Resistência: Mesmos da criatura-base. Como morto-vivo, o dracolich é imune a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que ele afete objetos.

Habilidades: Como é um morto-vivo, o dracolich tem um valor nulo de Constituição. Seu Carisma é elevado em 2, o que aumenta a CD do teste de resistência contra sua presença aterradora e outras habilidades especiais. Além dessas alterações, ele conserva os mesmos valores da criatura-base.

Perícias/Talentos: Mesmos da criatura-base.

Terreno/Clima: Mesmos da criatura-base.

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Criatura-base +3

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Sempre Mau

Progressão: Até +2 DV.

COMO CRIAR UM DRACOLICH

Sammaster registrou os segredos da criação dos dracolichs em cópias da sua obra-prima, o *Tomo do Dragão*, atualmente distribuído entre os membros do Culto do Dragão. O processo geralmente envolve um esforço cooperativo entre o dragão maligno e os magos do Culto, mas sabe-se que magos extraordinariamente poderosos foram capazes de coagir um dragão a participar da transformação contra sua vontade.

Qualquer dragão maligno é um candidato potencial à transformação, mas os dragões de idade mais avançada, com habilidades de conjuração, são mais cotados.

Assim que o candidato é definido, os magos do Culto primeiramente criam sua filacteria, um objeto inanimado que armazenará a força vital da criatura. A filacteria deve ser um item sólido, com valor superior a 2.000 PO e resistente ao tempo. Pedras preciosas, especialmente rubis, pérolas, carbúnculos e opalas, são bastante utilizadas com esse fim. Esse objeto é preparado através do talento Criar Item Maravilhoso. O custo efetivo é 50.000 PO, portanto o mago deverá gastar 2.000 XP e 25.000 PO em materiais consumíveis. O nível do item da filacteria será 13º, e o conjurador precisa ser capaz de lançar a magia *controlar mortos-vivos*.

Em seguida, uma solução especial é preparada e consumida pelo dragão maligno (custo: 2.500 PO e 200 XP, Preparar Poção, 11º nível de conjurador; o segredo do preparo dessa solução é conhecido somente pelos leitores do *Tomo do Dragão*). A poção é um veneno mortífero e assassinará o dragão para o qual foi designada sem chance de fracassar (se qualquer outra criatura ingerir a poção, a CD do teste de resistência será 25; seu dano inicial e secundário será 2d6 pontos de dano de Constituição).

Com a morte do dragão, seu espírito é transferido imediatamente para a filacteria, não importa a distância entre ela e o corpo da criatura.

A FILACTERIA DE UM DRACOLICH

Durante a primeira morte do dracolich e caso sua forma física seja destruída posteriormente, seu espírito recuará de imediato até sua filacteria, não importa a distância entre ela e seu corpo. Uma luz tênue no interior do objeto indicará a presença do espírito. Enquanto estiver confinado, o espírito não consegue executar qualquer ação, exceto possuir um corpo adequado; ele também é imune a magias e permanecerá indefinidamente no item.

Um espírito contido numa filacteria é capaz de localizar qualquer corpo de réptil ou dragão Médio ou maior num raio de 27 m de distância e tentar

possuí-lo. Sob nenhuma circunstância o espírito conseguirá possuir um corpo vivo. O corpo original do espírito é ideal, e qualquer tentativa de possuí-lo funciona automaticamente. Para invadir um corpo adequado diferente, o dracolich deve obter sucesso num teste de Carisma contra CD 10 (para um dragão), CD 15 (para qualquer criatura draconiana que não seja um dragão genuíno, como um ibrandlin ou wyvern), ou CD 20 (para qualquer outro tipo de réptil). Se o teste fracassar, a criatura nunca mais conseguirá invadir esse corpo em particular.

Se o corpo aceitar o espírito, ele será reanimado. Caso seja o cadáver de outro dragão, ele se transformará imediatamente num dracolich; do contrário, ele se tornará um proto-dracolich (consulte a seguir).

PROTO-DRACOLICH

Um proto-dracolich abriga a mente e as memórias da sua forma original, mas tem os pontos de vida e as imunidades de um dracolich. Uma criatura desse tipo não é capaz de falar ou conjurar magias. Além disso, ela não infligirá o dano adicional por frio, não ativará o sopro do dragão ou causará o medo natural de um dracolich. Sua Força, deslocamento e CA são idênticas aos valores do corpo possuído.

O proto-dracolich assumirá imediatamente sua forma completa ao devorar pelo menos 10% do seu corpo original. Caso seja impossível, a transformação terminará em 2d4 dias.

Quando a transformação se completar, a criatura terá a mesma aparência do corpo original. Agora, ela conseguirá falar, conjurar magias e ativar seu sopro, além de readquirir todas as habilidades de um dracolich. Quase sempre, esses dragões armazenam corpos "sobressalentes" nos arredores de sua filacteria; dessa forma, caso seu corpo original seja destruído, ele conseguirá invadir e transformar um novo corpo em alguns dias.

COMO DESTRUIR UM DRACOLICH

Derrotar um dracolich não é uma tarefa fácil. Primeiramente, sua forma física precisa ser destruída — com certeza, um feito que não deve ser menosprezado. Depois, sua filacteria deve ser encontrada e destruída, antes que o dracolich consiga invadir um novo corpo e inicie a transformação. Talvez seja mais eficiente localizar a filacteria e afastá-la da presença de corpos répteis adequados antes de enfrentar o próprio dracolich.

DRACOLICH E O CULTO

Existe uma relação simbiótica entre um dracolich e os magos do Culto que o criaram. Os magos veneram e auxiliam seu dracolich, além de oferecerem presentes regulares e tesouros. Em troca, a criatura defende seus magos contra inimigos e outras ameaças, assim como os auxilia em diversos planos. Semelhante aos dragões, os dracolich são solitários, mas sentem-se mais seguros ao saber que possuem aliados leais.

DRAEGLOTH (MEIO-ABISSAL)

Extra-Planar (Nativo) (Grande — Caos, Mal)

Dados de Vida: 6d8+12 (39 PV)

Iniciativa: +2 (+2 Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (+2 Des, -1 tamanho, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +6/+16

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +11; mordida +6

Dano: Garra 1d6+6, mordida 1d8+3

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Imunidades, resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10 e fogo 10, características raciais dos drow, visão no escuro 18 m, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +5

Habilidades: For 22, Des 15, Con 14, Int 13, Sab 11, Car 11

Perícias: Concentração +11, Esconder-se +7, Saltar +15, Conhecimento (religião) +10, Ouvir +9, Furtividade +11, Procurar +10, Identificar Magia +10, Observar +9

Talentos: Lutar às Cegas, Trespassar, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: —

Os draegloth são terrores meio-abissais que espream o Subterrâneo, gerados da união profana entre uma suma-sacerdotisa drow recém-ordenada e um demônio poderoso.

Embora os meio-abissais dos vários tipos não sejam tão raros como os defensores do bem gostariam, é possível que os draegloth sejam a única variedade gerada regular, intencional e mesmo ritualmente por uma espécie mortal. Eles são criaturas grandes, com 2,40 m de altura, com traços drow, pele totalmente negra e uma juba embaraçada de cabelos branco-amarelados. A pele é grossa, recoberta com uma camada fina de pelos brancos, e os corpos sempre são musculosos. Eles têm quatro braços: dois são longos e terminam em garras afiadas; os outros são muito menores, com mãos humanoides normais, que a criatura utiliza durante a conjuração de magias. Seu rosto tem aspectos bestiais, ligeiramente alongado como o focinho dos cachorros, e a boca está repleta de dentes afiados e terríveis.

Os draegloth possuem visão no escuro com alcance de 18 m. Eles falam os idiomas Abissal e Subterrâneo.

COMBATE

Os draegloth apreciam a carnificina e mergulham na batalha sem hesitar. Embora sejam razoavelmente inteligentes, não são geniais e não têm paciência para elaborar estratégias. Eles desprezam o uso de armas, pois adoram a sensação de rasgar seus inimigos com as garras e os dentes.

Habilidades Similares a Magia (SM): Os draegloth são capazes de utilizar as seguintes habilidades, idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 6º nível (CD 10 + nível da magia), 1/dia — *globos de luz*, *fogo das fadas*, *profanar* e *nuvem profana*; 4/dia — *escuridão*.

Imunidades (Ext): Os draegloth são imunes a venenos e efeitos de sono.

Resistências (Ext): Os draegloth têm resistência 20 contra ácido, frio, eletricidade e fogo e +2 de bônus racial nos testes de resistência de contra magias e efeitos de Encantamento.

SOCIEDADE DOS DRAEGLOTH

Com frequência, os draegloth são magos ou clérigos de Lolth. Sua classe favorecida é clérigo.

NOS REINOS

Na cidade drow de Menzoberranzan, o exame final das estudantes da Academia de Lolth é marcado por um ritual de depravação horrível. A pedra angular dessa cerimônia de formatura é a invocação de um glabrezu pela futura sacerdotisa mais proeminente da classe. Em raras ocasiões (uma vez a cada década ou menos), o resultado dessa celebração é o nascimento de um draegloth.

Os drow de Menzoberranzan consideram os meio-abissais uma benção especial de Lolth, um sinal do favorecimento caprichoso da Rainha Aranha em relação à família da jovem suma-sacerdotisa. Com frequência, a família assume que o draegloth é um sinal para atacar uma família rival e começa a desenvolver planos para exterminar a casa drow inimiga. Quando esses planos geram frutos, normalmente o draegloth é um elemento crucial para o sucesso da missão.

DRAGÃO AVANÇADO

Os dragões do *Livro dos Monstros* possuem doze categorias de idade, de filhote a grande ancião. Teoricamente, as regras de progressão do *Livro dos Monstros* permitem uma progressão infinita, mesmo superior ao estágio grande ancião. Este livro permite que os dragões aumentem outras características além de seus Dados de Vida, conforme progredem aos pináculos do poder épico.

Categorias de Idade: Um dragão padrão (incluindo todos os dragões do *Livro dos Monstros* e do *Monstros de Faerûn*) adquire uma "categoria de idade virtual" a cada 3 Dados de Vida que recebe além do estágio de grande ancião. Um dragão vermelho com 64 Dados de Vida, 21 DV a mais que o grande ancião padrão, adquire sete categorias de idade virtuais, significando que sua categoria de idade efetiva equivaleria a 19. As habilidades que funcionam uma vez por dia por categoria de idade, ou que usam a categoria de idade do dragão como parte de um cálculo, utilizam este número ajustado.

Os dragões épicos (o dragão de energia e o dragão prismático, apresentados neste capítulo) adquirem uma categoria de idade a cada 5 Dados de Vida além do estágio grande ancião.

Tamanho: Um elemento importante da progressão de um dragão é o aumento de tamanho. Os dragões que não atingem o tamanho Colossal ao chegarem no estágio grande ancião jamais o farão, de acordo com as regras de progressão normais. Quando criar um dragão avançado, considere seu grupo

básico de tamanho: menor (os dragões brancos, negros, de latão e de cobre), comum (verdes, azuis e de bronze), maior (vermelhos, de prata e de ouro) ou épico (de energia e prismáticos). Um dragão Miúdo quando filhote pertence ao grupo dos menores, um dragão Pequeno quando filhote e que nunca chega a Colossal pertence aos comuns e um dragão que varia entre Pequeno a Grande quando filhote e chega a Colossal ao atingir o estágio de grande ancião está entre os maiores.

Um dragão menor torna-se Colossal ao adquirir duas categorias de idade acima do estágio grande ancião (6 Dados de Vida), e passa a Colossal+ ao receber mais quatro categorias de idade (12 DV).

Assim, um grande ancião branco torna-se Colossal com 42 DV e Colossal+ com 54 DV enquanto um grande ancião de latão torna-se Colossal com 45 DV e Colossal+ com 57 DV.

Um dragão comum torna-se Colossal ao adquirir uma categoria de idade acima do estágio grande ancião (3 Dados de Vida), e passa a Colossal+ ao receber mais quatro categorias de idade (12 DV). Assim, um grande ancião verde

torna-se Colossal com 41 DV e Colossal+ com 53 DV enquanto um dragão de bronze torna-se Colossal com 42 DV e Colossal+ com 54 DV.

Um dragão maior torna-se Colossal+ ao adquirir quatro categorias de idade (12 DV) acima do necessário para atingir o tamanho Colossal. Assim, um dragão de prata ou vermelho torna-se Colossal+ com 52 DV enquanto um dragão de ouro torna-se

Colossal+ com 50 DV.

Os dragões épico*, que já têm o tamanho Colossal+ ao atingir o estágio de grande ancião, não aumentam de tamanho posteriormente.

Utilize as informações apresentadas no verbete Dragão Épico para determinar as estatísticas de um dragão Colossal+.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural de um dragão aumenta em +1 a cada Dado de Vida que recebe acima do estágio grande ancião (o Mestre também pode utilizar esta regra para a progressão dos dragões inferiores, já que a armadura natural e os Dados de Vida sempre aumentam na mesma proporção).

Sopro: Se o sopro de um dragão inflige dano, este normalmente aumenta em 2 dados a cada categoria de idade virtual que o dragão adquirir. As duas exceções no *Livro dos Monstros* são os dragões de latão e brancos, cujo dano de sopro aumenta somente 1 dado por categoria de idade. A CD do teste de resistência contra o sopro de um dragão ainda equivale a 10 + 1/2 dos Dados de Vida do dragão + modificador de Constituição.

Resistência a Magia: Para os dragões avançados comuns, a Resistência à Magia aumenta em 2 pontos a cada categoria de idade adicional. Para os dragões épicos, a Resistência à Magia aumenta em 3 pontos (para os dragões de energia) ou em 6 pontos (para os dragões prismáticos) a cada categoria de idade adicional.

Deslocamento: Quando um dragão se torna Colossal, seu deslocamento de voo aumenta em 15 m e sua capacidade de manobra torna-se desajeitada. Ao atingir Colossal+, seu deslocamento aumenta mais 15 m e a capacidade de manobra não sofre alterações. O deslocamento terrestre e outros tipos especiais de movimento (natação, escavar, etc.) não se alteram.

Valores de Habilidade: Os valores de Força e Constituição de um grande ancião aumentam em +2 a cada categoria de idade virtual que o dragão adquirir. Sua Destreza permanece inalterada. Os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma aumentam em +2 a cada duas categorias de idade.

Habilidades Especiais: Os dragões não recebem habilidades similares a magia adicionais, mas sua Redução de Dano continua aumentando conforme adquirem Dados de Vida. Para a maioria dos dragões (com exceção dos dragões de energia e prismáticos), a Redução de Dano do grande ancião aumenta em 5/+1 a cada duas categorias de idade virtuais que adquire além do estágio ancião. Os dragões épicos descritos neste capítulo recebem Redução de Dano 10/+1 a cada duas categorias de idade (10 Dados de Vida) acima do estágio ancião.

Nível do Conjurador: O nível do conjurador de um grande ancião aumenta em 2 pontos a cada categoria de idade virtual que o dragão adquirir. Assim como os dragões épicos descritos neste capítulo, os dragões avançados recebem



Draegloth

o talento Capacidade Mágica Aprimorada como talento adicional a cada três níveis de conjurador acima do 20º.

Talentos: Semelhante aos dragões comuns, os dragões avançados recebem um talento a cada 4 Dados de Vida. Os talentos adquiridos após atingir a idade de grande ancião podem ser talentos épicos.

Nível de Desafio: Para os dragões padrão, o ND aumenta em 2 pontos para cada categoria de idade adicional. Para os dragões épicos, o ND aumenta em 3 pontos por categoria de idade adicional.

Todas as demais estatísticas do dragão são idênticas àquelas descritas para os dragões em geral e suas variedades específicas no *Livro dos Monstros* e outras fontes de consulta oficiais.

EXEMPLO DE DRAGÃO AVANÇADO

Este exemplo utiliza um dragão vermelho avançado até 61 Dados de Vida. Isso representa um aumento de 21 DV ou sete categorias de idade virtuais.

Grande Ancião Vermelho Avançado

Dragão (Colossal — Fogo)

Dados de Vida: 61d12+1.037 (1.433 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 12 m, voo 75 m (desajeitado)

Classe de Armadura: 70 (–8 tamanho, +3 Des, +60 natural, +5 braçadeiras)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +77, 2 garras +73, 2 asas +72, golpe de cauda +72

Dano: Mordida 6d6+24, garra 4d8+12, asa 4d6+12, golpe de cauda 4d8+36

Face/Alcance: 9 m/9 m (12 m com a mordida)

Ataques Especiais: Esmagar 8d6+36 (CD 57), rasteira com a cauda 4d6+36 (CD 57), sopro, presença aterradora (CD 51), magias (nível do conjurador 33º), habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Imunidades, RD 35/+6, RM 46, sentido cego 18 m, sentidos aguçados (visão no escuro 36 m), subtipo (fogo)

Testes de Resistência: Fort +49, Ref +35, Von +43

Habilidades: For 59, Des 16 (com as luvas), Con 45, Int 32, Sab 33, Car 32

Perícias: Arte da Fuga +36, Avaliação +44, Blefar +72, Concentração +78, Conhecimento (arcano) +72, Conhecimento (história) +72, Conhecimento (local) +72, Conhecimento (natureza) +72, Cura +41, Diplomacia +78, Equilíbrio +33, Escalar +54, identificar Magias +72, Intimidar +78, Natação +54, Observar +72, Ouvir +72, Procurar +72, Saltar +85, Senso de Direção +41

Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia, Acelerar Magia, Arrebatrar, Ataque de Oportunidade Mágico, Ataque Poderoso, Bloquear Conjunção, Capacidade Mágica Aprimorada (10º), Capacidade Mágica Aprimorada (11º), Capacidade Mágica Aprimorada (12º), Capacidade Mágica Aprimorada (13º), Esquiva, Foco em Arma (garra), Inversão, Investida Área, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Mobilidade, Pairar, Reflexos de Combate, Trespasar, Trespasar Aprimorado

Nível de Desafio: 40

Sopro (Sob): Cone de fogo de 24 m; 38d10 pontos de dano, Reflexos (CD 57) para reduzir o dano a metade.

Habilidades Similares a Magia: 19/dia — *localizar objeto*; 3/dia — *sugestão*; 1/dia — *discernir localização*. Nível do conjurador 33º; CD do teste de resistência 21 + nível da magia.

Imunidades: Sono, paralisia.

Subtipo (Fogo): As criaturas com esse subtipo são imunes ao fogo e vulneráveis ao frio, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por frio, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7/2/2/1/1; CD base 21 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *ler magia*, *mãos mágicas*, *marca arcana*, *psimar*, *prestidigitação*, *raio de gelo*, *resistência*, *som fantasma*; 1º — *aumentar*, *causar medo*, *recuo acelerado*, *reduzir*, *ventriloquismo*; 2º — *detectar pensamentos*, *escuridão*, *reflexos*, *teia*, *ver o invisível*; 3º — *arma mágica aprimorada*, *bola de fogo*, *muralha de vento*, *velocidade*; 4º — *confusão*, *metamorfosear outro*, *metamorfosear-se*, *pele rochosa*; 5º — *criar passagens*, *muralha de energia*, *recipiente arcano*, *teletransporte*; 6º — *carne para pedra*, *dissipar magia aprimorada*, *visão da verdade*; 7º — *bola de fogo controlável*, *controlar mortos-vivos*, *rajada prismática*; 8º — *evaporação*, *forma etérea*, *símbolo*; 9º — *chuva de meteoros*, *palavra de poder*, *matar*, *desejo*.

Inventário: Braçadeiras da armadura +5, luvas da Destreza +6, anel de reverter magia, anel da resistência elemental maior (frio), diamante do caos, 2.000 PO.

DRAGÃO VERDADEIRO

Os dragões verdadeiros são répteis alados de linhagens muito antigas. Eles são conhecidos e temidos por seu tamanho, capacidade de combate e habilidades

mágicas. Os dragões mais velhos estão entre as criaturas mais poderosas de todo o mundo.

As espécies de dragões verdadeiros (diferentes de outras criaturas com o tipo dragão) conhecidas subdividem-se em dois grandes grupos: cromáticos e metálicos. Os dragões cromáticos são negros, azuis, verdes, vermelhos e brancos; todos são malignos e extremamente ferozes. Entre os dragões metálicos estão os de latão, bronze, cobre, ouro e prata, que são bondosos, geralmente nobres em sua conduta e altamente respeitados pelos sábios.

Todos os dragões verdadeiros adquirem mais habilidades e seus poderes aumentam conforme envelhecem (o que não acontece com outras criaturas com o tipo dragão). Seu comprimento varia entre alguns metros, quando nascem, até mais de 30 m quando se tornam grandes anciões. O tamanho exato varia de acordo com a idade e a espécie.

Embora sejam predadores temíveis, os dragões tornam-se necrófagos se necessário e podem digerir praticamente qualquer coisa quando estão muito famintos. O metabolismo dos dragões opera como uma enorme fornalha de grande eficiência, e consegue processar até mesmo material inorgânico. Alguns dragões até desenvolvem um gosto por este tipo de repasto.

Apesar dos objetivos e ideais destas criaturas variarem muito, todos os dragões são muito gananciosos. Eles adoram acumular riquezas, coletando montanhas de moedas e a maior quantidade possível de gemas, joias e itens mágicos. Os indivíduos que possuem um tesouro substancial não toleram abandonar seus covis por muito tempo, e saem apenas para patrulhar os arredores ou caçar. Para os dragões, seu tesouro nunca é grande o suficiente — eles apreciam observá-lo e se regozijam com o brilho de suas riquezas. Os dragões costumam dormir sobre suas pilhas de moedas e moldam recessos e elevações para comportar seus corpos. Quando os dragões atingem a categoria de grandes anciões, centenas de gemas e moedas estão incrustadas em suas peles.

Todos os dragões falam o idioma Dracônico.

CATEGORIAS DE IDADE DOS DRAGÕES

	Categoria	Idade (em anos)
1	Filhote	0–5
2	Muito jovem	6–15
3	Jovem	16–25
4	Adolescente	26–50
5	Adulto jovem	51–100
6	Adulto	101–200
7	Experiente	201–400
8	Antigo	401–600
9	Muito antigo	601–800
10	Venerável	801–1.000
11	Ancião	1.001–1.200
12	Grande ancião	1.201+

COMBATE

Um dragão ataca usando suas poderosas garras e sua mordida, mas conforme seu tamanho, é capaz de utilizar seu sopro e ataques físicos especiais. Eles preferem lutar enquanto voam, permanecendo afastados do alcance do inimigo até enfraquecê-lo com seus ataques de longa distância. Os dragões mais velhos e mais inteligentes costumam reduzir a resistência do adversário eliminando primeiro os oponentes mais perigosos (ou evitando-os enquanto neutralizam os mais fracos).

A tabela a seguir fornece os valores de espaço e alcance para os diversos tamanhos de dragão, além das armas naturais que cada um pode utilizar e o dano infligido.

Mordida: O ataque de mordida causa o dano indicado, mais o modificador de Força do dragão. O dragão também pode usar sua mordida para arrebatrar um oponente se possuir o talento Arrebatrar.

Garra: Os ataques com as garras causam o dano indicado, mais metade do modificador de Força do dragão (arredondado para baixo). O dragão também pode usar sua garra para arrebatrar um oponente se possuir o talento Arrebatrar. Os ataques com garra são secundários e sofrem –5 de penalidade na jogada de ataque (muitos dragões adquirem o talento Ataques Múltiplos para reduzir esta penalidade para –2).

Asa: Um dragão pode golpear seus oponentes usando suas asas, mesmo durante o voo. Os ataques com as asas causam o dano indicado, mais metade do modificador de Força do dragão (arredondado para baixo) e são considerados ataques secundários.

Golpe com a Cauda: Um dragão pode golpear um oponente por rodada com sua cauda. Este ataque causa o dano indicado, mais 1,5 vezes o modificador de Força do dragão (arredondado para baixo) e é considerado um ataque secundário.

ESPAÇO/ALCANÇE, ATAQUE E DANO DOS DRAGÕES

Tamanho	Espaço/Alcance*	1 Mordida	2 Garras	2 Asas	1 Golpe com a Cauda	1 Esmagar	1 Rasteira com a Cauda
Miúdo	0,75 m/0 m (1,5 m com a mordida)	1d4	1d3	—	—	—	—
Pequeno	1,5 m/1,5 m	1d6	1d4	—	—	—	—
Médio	1,5 m/1,5 m	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Grande	3 m/1,5 m (3 m com a mordida)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Enorme	4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Imenso	6 m/4,5 m (6 m com a mordida)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossal	9 m/6 m (9 m com a mordida)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

* O alcance da mordida de um dragão é calculado como se a criatura fosse de uma categoria de tamanho maior. Todos os demais ataques são determinados com o alcance padrão para o seu tamanho.

Esmagar: Este ataque especial permite que um dragão Enorme ou maior pouse sobre seus adversários depois de voar ou saltar, usando uma ação padrão e aplicando todo seu peso de forma a esmagá-los. Um ataque de esmagamento somente é eficaz contra oponentes de três categorias de tamanho inferiores (ou mais) ao dragão, embora ele possa executar as manobras Agarrar e Atropelar contra oponentes maiores.

Um esmagamento afetará todas as criaturas na área ocupada pelo corpo do dragão. Todas as criaturas nesta área devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD igual à do sopro do dragão) ou ficarão imobilizadas e sofrerão o dano por esmagamento automaticamente nas rodadas subsequentes, até que o dragão se desloque. Caso o dragão decida manter a imobilização, considere-a como uma manobra Agarrar regular. Os oponentes imobilizados sofrem dano por esmagamento a cada rodada, até se libertarem.

O ataque de esmagamento causa o dano indicado, mais 1,5 vezes o modificador de Força do dragão (arredondado para baixo).

Rasteira com a Cauda: Um dragão Imenso ou Colossal pode usar sua cauda para desferir uma rasteira em seus adversários, usando uma ação padrão. Esse golpe afeta um semicírculo de 9 m de diâmetro (ou 12 m para um dragão Colossal), estendendo-se de uma intersecção na borda do espaço do dragão em qualquer direção, e afeta todas as criaturas pertencentes a quatro categorias de tamanho inferiores (ou mais) ao dragão na área atingida. Uma rasteira com a cauda inflige o dano indicado automaticamente, mas 1,5 vezes o modificador de Força do dragão (arredondado para baixo). As criaturas afetadas devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (CD igual à do sopro do dragão).

Agarrar: Os dragões não costumam utilizar a manobra Agarrar, mas o esmagamento (e o talento Arrebatador, caso o adquiram) utiliza as regras normais dessa manobra.

O dragão sempre consegue utilizar seu sopro enquanto agarra um oponente, bem como suas magias, habilidades similares a magia ou habilidades sobrenaturais, contanto que obtenha sucesso em seus testes de Concentração.

Sopro (Sob): Um ataque com o sopro exige uma ação padrão. Depois de utilizá-lo, o sopro do dragão não estará disponível durante 1d4 rodadas, mesmo que a criatura tenha mais de um tipo de sopro. O jato do sopro se inicia em qualquer intersecção adjacente ao dragão e espalha-se na direção desejada pelo monstro, conforme o alcance indicado a seguir. Caso o sopro cause dano, as criaturas na área afetada podem realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzi-lo à metade; a CD depende da idade e do tipo do dragão, e estará indicada na descrição da criatura. Os testes de resistência contra sopros que não causam dano utilizam a mesma CD, mas o tipo adequado varia conforme o dragão.

SOPROS DOS DRAGÕES

Tamanho	Linha* (comprimento)	Cone** (comprimento)
Miúdo	9 m	4,5 m
Pequeno	12 m	6 m
Médio	18 m	9 m
Grande	24 m	12 m
Enorme	30 m	15 m
Imenso	36 m	18 m
Colossal	42 m	21 m

* Uma linha sempre possui 1,5 m de altura e 1,5 m de largura.

** Um cone possui largura e altura equivalentes ao seu comprimento, em qualquer ponto de sua extensão.

Os sopros estão divididos em dois tipos diferentes: linha e cone; os alcances variam de acordo com o tamanho do dragão.

Presença Aterradora (Ext): Adultos jovens ou dragões mais velhos podem aterrorizar seus inimigos com sua mera presença. Esta habilidade é ativada automaticamente sempre que o dragão ataca, realiza uma Investida ou sobrevoa os adversários. Todas as criaturas com um total de Dados de Vida

inferior ao total do dragão num raio de 10 m x a categoria de idade do dragão estão sujeitas ao efeito.

Qualquer criatura potencialmente afetada que obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV do dragão + modificador de Carisma) ficará imune à presença aterradora deste dragão durante 24 horas. Caso fracasse, qualquer criatura com 4 DV ou menos ficará apavorada durante 4d6 rodadas; qualquer uma com 5 DV ou mais ficará abalada durante 4d6 rodadas. Os dragões ignoram a presença aterradora de outros dragões.

Magias: Os dragões conhecem e conjuram magias arcanas como feiticeiros, cujo nível estará indicado nas descrições de cada variedade, e adquirem magias adicionais devido a valores elevados de Carisma. Alguns dragões também podem conjurar magias da lista de magias ou dos domínios dos clérigos como se fossem magias arcanas.

Habilidades Similares a Magia: As habilidades similares a magias de um dragão dependem da sua idade e tipo. Eles adquirem as habilidades correspondentes à sua idade e todas as indicadas anteriormente. Seu nível de conjurador para estas habilidades será sua categoria de idade ou seu nível de conjurador como feiticeiro, o que for maior. A CD para os testes de resistência será 10 + modificador de Carisma + nível da magia. Todas as habilidades similares a magia podem ser usadas apenas uma vez por dia, exceto quando especificado o contrário.

Redução de Dano: Adultos jovens e dragões mais velhos possuem Redução de Dano. Suas armas naturais são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Imunidades (Ext): Todos os dragões são imunes a efeitos de sono e paralisia. Cada variedade de dragão é imune a outro(s) tipo(s) de ataque, independente da idade, conforme indicado nas respectivas descrições.

Resistência à Magia (Ext): Conforme o dragão envelhece, torna-se mais e mais resistente a magias e habilidades similares, conforme indicado na sua descrição.

Sentido Cego (Ext): Um dragão pode detectar a posição exata de outras criaturas em um raio de 18 m. Os oponentes que ele não for capaz de realmente enxergar ainda terão camuflagem total contra o dragão.

Sentidos Aguçados (Ext): Em condições de iluminação precária, um dragão enxerga quatro vezes mais do que um ser humano. Em condições de luminosidade normal, ele enxerga duas vezes mais. Os dragões também possuem Visão no Escuro com alcance de 36 m.

Perícias: Todos os dragões começam com (6 + modificador de Int [no mínimo 1] x DV + 3) pontos de perícia. A maioria adquire a maior quantidade de graduações possível nas seguintes perícias: Ouvir, Observar e Procurar. O restante dos pontos geralmente é distribuído entre Concentração, Diplomacia, Arte da Fuga, Intimidar, Conhecimento (qualquer), Sentir Motivação e Usar Instrumento Mágico ao custo de 1 ponto de perícia por graduação. Todas estas perícias são consideradas perícias de classe para os dragões (cada variedade também possui perícias de classe específicas, indicadas em suas descrições).

Talentos: Todos os dragões possuem um talento, mais um talento adicional a cada 3 DV assim como qualquer outra criatura. Os dragões preferem Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Pairar, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso, Arrebatador, Foco em Arma (garra ou mordida) e qualquer talento metamágico disponível e útil para os feiticeiros.

Movimento de Viagem dos Dragões

Os dragões metálicos e cromáticos são criaturas aladas surpreendentemente resistentes, capazes de percorrer vastas distâncias com rapidez. O deslocamento de viagem de voo de um dragão está relacionado com seu deslocamento de voo tático, conforme a tabela abaixo:

Os dragões não se cansam tão rapidamente quanto as demais criaturas quando estão viajando por terra. Se um dragão tentar uma marcha ou marcha forçada, o teste para sofrer dano por contusão deve ser realizado somente a cada 2 horas, em vez de uma vez por hora (consulte a página 164 do Livro do Jogador).

DESLOCAMENTO DE VIAGEM DOS DRAGÕES

	Deslocamento de Voo			
	30 m	45 m	60 m	75 m
Uma hora				
Normal	22 km	30 km	45 km	60 km
Acelerado	36 km	60 km	90 km	120 km
Um dia				
Normal	180 km	240 km	360 km	480 km

SOCIEDADE DOS DRAGÕES

Embora acredite-se que todos os dragões sejam provenientes de uma mesma origem há dezenas de milhares de anos, as variedades atuais se evitam e cooperam entre si apenas em circunstâncias extremas, como uma ameaça mútua extremamente poderosa. No entanto, os dragões bondosos nunca auxiliam os dragões malignos, mas alguns indivíduos neutros já foram vistos com ambos os tipos. Os dragões de ouro algumas vezes se associam aos dragões de prata.

Quando os dragões malignos de variedades diferentes se encontram, quase sempre lutam para defender seus territórios. Os dragões bondosos são mais tolerantes, embora também sejam muito territoriais, e em geral tentam resolver suas diferenças de modo pacífico.

As estratégias de reprodução dos dragões variam de acordo com seus temperamentos e suas necessidades. Eles se preocupam em garantir a continuidade de suas linhagens, não importa o que aconteça com os pais ou seu covil. Os adultos jovens, particularmente os malignos ou menos inteligentes, tendem a deixar ninhos com 1d4+1 ovos por toda a parte, abandonando sua prole à própria sorte. Os ovos chocam sozinhos e os filhotes permanecem juntos até atingirem a adolescência ou juventude, quando podem sair e formar seus próprios covis.

Os dragões mais velhos e mais inteligentes constituem famílias de um casal mais 1d4+1 filhotes. A idade dos casais sempre é adulta ou experiente; a prole serão filhotes (01–10 no d%), muito jovens (11–30), jovens (31–50), adolescentes (51–90) ou adultos jovens (91–100). Pouco tempo depois de atingir a categoria de adulto jovem (ou adolescente, em raras ocasiões) o filhote abandona os pais para estabelecer seu próprio covil.

Um casal de dragões de categoria de idade superior a experiente geralmente se separa, em busca de independência e tesouros próprios. As fêmeas mais velhas continuam a copular e botar ovos, mas apenas um dos pais ficará com a toca e criará a prole. Muitas vezes, a fêmea deposita diversos ovos, toma um conjunto para si, entrega outro para o parceiro, e deixa o resto deles à própria sorte. Em raras ocasiões, a fêmea entrega um ovo ou um filhote a pais adotivos de outras raças.

COURO DE DRAGÃO

Os armadores podem trabalhar com o couro de dragão para produzir armaduras e escudos obras-primas (consulte Couro de Dragão em Materiais Especiais, no Livro do Mestre).

Um dragão tem couraça suficiente para fabricar um único conjunto de gibão de peles para criaturas de uma categoria de tamanho inferior à sua. Caso selecione as escamas ou as placas de couro, o criador será capaz de produzir uma única peça das seguintes armaduras: uma loriga segmentada para criaturas de duas categorias de tamanho inferiores à do dragão; uma meia armadura para criaturas de três categorias de tamanho inferior à do dragão; um peitoral de aço ou armadura de batalha para criaturas de quatro categorias de tamanho inferior à do dragão. Em qualquer caso, se o couro for proveniente de um dragão Grande ou maior, sempre sobrarão couro para produzir um escudo grande ou pequeno além da armadura. Todas as peças serão obras-primas.

DRAGÕES CROMÁTICOS

Os dragões cromáticos constituem o ramo maligno da sociedade draconica. Eles são agressivos, mesquinhos, vaidosos e sórdidos.

DRAGÃO AZUL

Dragão (Terra)

Ambiente: Desertos temperados

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 14; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 21; ancião 23; grande ancião 25

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: Filhote 7–8 DV; muito jovem 10–11 DV; jovem 13–14 DV; adolescente 16–17 DV; adulto jovem 19–20 DV; adulto 22–23 DV; experiente 25–26 DV; antigo 28–29 DV; muito antigo 31–32 DV; venerável 34–35 DV; ancião 37–38 DV; grande ancião 40+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +4; jovem +5; outros —

O dragão possui impressionantes orelhas pregueadas e um único chifre enorme emergindo do focinho. O odor de ozônio permeia o ar ao seu redor e suas escamas azul-cobalto cintilam contra o sol.

Os dragões azuis são vaidosos e territoriais. Eles são a variedade de dragão que melhor se adaptou a escavar na areia.

A coloração das escamas de um dragão azul varia desde o azul-celeste iridescente até o azul-marinho, lustrosas e polidas pelas areias do deserto. O tamanho das escamas aumenta conforme o dragão cresce, mas elas tendem a ficar mais compactas e endurecidas. A sua pele costuma emitir zumbidos e estalos, devido à enorme carga de eletricidade estática sob ela. Este efeito se intensifica

Dragão Azul



DRAGÕES AZUIS CONFORME A IDADE

									Ataque		TR	TR	TR	Sopro	Presença
Idade	Tamanho	Dados de							Base/	Ataque	Fort	Ref	Von	(CD)	Aterradora
		Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Agarrar						
Filhote	Pequeno	6d12+6 (45)	13	10	13	10	11	10	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d8 (14)	—
Muito Jovem	Médio	9d12+18 (76)	15	10	15	10	11	10	+9/+11	+11	+8	+6	+6	4d8 (16)	—
Jovem	Médio	12d12+24 (102)	17	10	15	12	13	12	+12/+15	+15	+10	+8	+9	6d8 (18)	—
Adolescente	Grande	15d12+45 (142)	19	10	17	14	15	14	+15/+23	+18	+12	+9	+11	8d8 (20)	—
Adulto Jovem	Grande	18d12+72 (189)	23	10	19	14	15	14	+18/+28	+23	+15	+11	+13	10d8 (23)	21
Adulto	Enorme	21d12+105 (241)	27	10	21	16	17	16	+21/+37	+27	+17	+12	+15	12d8 (25)	23
Experiente	Enorme	24d12+120 (276)	29	10	21	16	17	16	+24/+41	+31	+19	+14	+17	14d8 (27)	25
Antigo	Enorme	27d12+162 (337)	31	10	23	18	19	18	+27/+45	+35	+21	+15	+19	16d8 (29)	27
Muito Antigo	Enorme	30d12+180 (375)	33	10	23	18	19	18	+30/+49	+39	+23	+17	+21	18d8 (31)	29
Venerável	Imenso	33d12+231 (445)	35	10	25	20	21	20	+33/+57	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31
Ancião	Imenso	36d12+288 (522)	37	10	27	20	21	20	+36/+61	+45	+28	+20	+25	22d8 (36)	33
Grande Ancião	Imenso	39d12+312 (565)	39	10	27	22	23	22	+39/+65	+49	+29	+21	+27	24d8 (37)	35

HABILIDADES DO DRAGÃO AZUL CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, escavar 6 m, voo 30 m (médio)	+0	16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16	Imunidade à eletricidade, <i>criar/destruir água</i>	—	—
Muito Jovem	12 m, escavar 6 m, voo 45 m (ruim)	+0	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18	—	—	—
Jovem	12 m, escavar 6 m, voo 45 m (ruim)	+0	21 (+11 natural), toque 10, surpresa 21	—	—	—
Adolescente	12 m, escavar 6 m, voo 45 m (ruim)	+0	23 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 23	Imitar Sons	1º	—
Adulto Jovem	12 m, escavar 6 m, voo 45 m (ruim)	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 26	RD 5/mágica	3º	19
Adulto	12 m, escavar 6 m, voo 45 m (ruim)	+0	28 (–2 tamanho, +20 natural), toque 8, surpresa 28	Ventriloquismo	5º	21
Experiente	12 m, escavar 6 m, voo 45 m (ruim)	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural), toque 8, surpresa 31	RD 10/mágica	7º	22
Antigo	12 m, escavar 6 m, voo 45 m (ruim)	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural), toque 8, surpresa 34	Terreno ilusório	9º	24
Muito Antigo	12 m, escavar 6 m, voo 45 m (ruim)	+0	37 (–2 tamanho, +29 natural), toque 8, surpresa 37	RD 15/mágica	11º	25
Venerável	12 m, escavar 6 m, voo 60 m (ruim)	+0	38 (–4 tamanho, +32 natural), toque 6, surpresa 38	Véu	13º	27
Ancião	12 m, escavar 6 m, voo 60 m (ruim)	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural), toque 6, surpresa 41	RD 20/mágica	15º	29
Grande Ancião	12 m, escavar 6 m, voo 60 m (ruim)	+0	44 (–4 tamanho, +38 natural), toque 6, surpresa 44	Miragem arcana	17º	31

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios do Ar, do Mal e da Ordem como magias arcanas.

quando o dragão se enfurece ou ameaça atacar, exalando um forte odor de ozônio e areia.

Suas cores vibrantes tornam os dragões azuis muito fáceis de se distinguir num cenário desértico. Contudo, eles costumam se enterrar na areia, deixando apenas parte de sua cabeça exposta. Os dragões azuis adoram voar no ar quente do deserto, preferindo fazê-lo durante o dia, quando as temperaturas são mais elevadas. Alguns deles se confundem com a cor azul do céu e aproveitam-se disso para se camuflar.

Os dragões azuis estabelecem seus covis em vastas cavernas subterrâneas, onde também guardam seus tesouros. Apesar de coletarem qualquer tipo de coisa que pareça valiosa, são colecionadores de gemas preciosas — especialmente safiras. Muitas vezes, estas criaturas são forçadas a comer cobras, lagartos e plantas do deserto para saciar seu imenso apetite, mas eles possuem certa preferência por animais de rebanho, como camelos. Sempre que têm oportunidade, se empanturram com estas criaturas.

Combate

Em geral os dragões azuis atacam a partir dos céus ou se enterram sob as areias do deserto até que os inimigos se aproximem a 30 m ou menos. Os dragões mais velhos utilizam suas habilidades especiais, como *terreno ilusório*, em conjunto com essa tática, mascarando o terreno a sua volta de modo a aumentar suas chances de surpreender o alvo. Os dragões azuis só recuam de uma batalha quando estão extremamente feridos, pois consideram bater em retirada um ato de covardia.

Sopro (Sob): O dragão azul possui apenas um tipo de sopro, uma linha de eletricidade.

Criar/Destruir Água (SM): Um dragão azul de qualquer idade pode utilizar esta habilidade três vezes por dia. Ela funciona como a magia *criar água*, mas o dragão também é capaz de destruir a substância, o que automaticamente estraga líquidos desprotegidos que contenham água. Os itens mágicos (como as poções) e quaisquer outros líquidos em posse de uma criatura devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD igual a da Presença Aterradora do dragão) ou serão destruídos. Esta habilidade equivale a uma magia de 1º nível.

Imitar Sons (Ext): Um dragão azul adolescente ou mais velho pode imitar perfeitamente qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD igual a da Presença Aterradora do dragão) para detectar o ardil.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *ventriloquismo* (adulto ou mais velho); 1/dia — *terreno ilusório* (antigo ou mais velho), *véu* (venerável ou mais velho), *miragem arcana* (grande ancião).

Perícias: Belfar, Esconder-se e Identificar Magia são consideradas perícias de classe para os dragões azuis.

Dragão Azul Experiente: ND 16; Dragão (Enorme — Terra); DV 24d12+120, 276 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, escavar 6 m, voo 45 m (ruim); CA 31, toque 8, surpresa 31; Base Atq +24; Agr +41; Atq corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+9); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+9), 2 garras +29 (dano: 2d6+4), 2 asas +29 (dano: 1d8+4) e golpe com a cauda +29 (dano: 2d6+13); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *criar/destruir água*, esmagar, presença aterradora, imitar sons, habilidades similares a magia, magias; QE Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, sono e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 22; Tend. LM; TR Fort +19, Ref +14, Von +17; For 29, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Belfar +28, Concentração +16, Diplomacia +32, Esconder-se +11, Intimidar +30, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (natureza) +13, Ouvir +30, Procurar +28, Sentir Motivação +28, Identificar Magia +30, Observar +30; Foco em Habilidade (Presença Aterradora), Prontidão, Especialização em Combate, Ignorar Componentes Materiais, Investida Aérea, Pairar, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso.

Sopro (Sob): Linha de eletricidade de 30 m; 14d8 pontos de dano, Reflexos (CD 27) para reduzir o dano à metade.

Criar/Destruir Água (Ext): 3/dia — como a magia homônima, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de Conjurador 7º; Vontade (CD 25) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+13 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 63 m de raio, 23 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Imitar Sons (Ext): Pode imitar qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 25) para detectar o ardil.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *ventriloquismo*. Nível de Conjurador 7º; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5) CD para o teste de resistência 13 + nível da magia: 0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *raio congelante*, *resistência*, *som fantasma*; 1º — *alarme*, *aura mágica de Nystul*, *comando*, *escudo da fé*, *mísseis mágicos*; 2º — *despedaçar*, *escuridão*, *invisibilidade*; 3º — *curar ferimentos graves*, *dissipar magia*.

DRAGÃO BRANCO

Dragão (Frio)

Ambiente: Montanhas frias

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 2; muito jovem 3; jovem 4; adolescente 6; adulto jovem 8; adulto 10; experiente 12; antigo 15; muito antigo 17; venerável 18; ancião 19; grande ancião 21

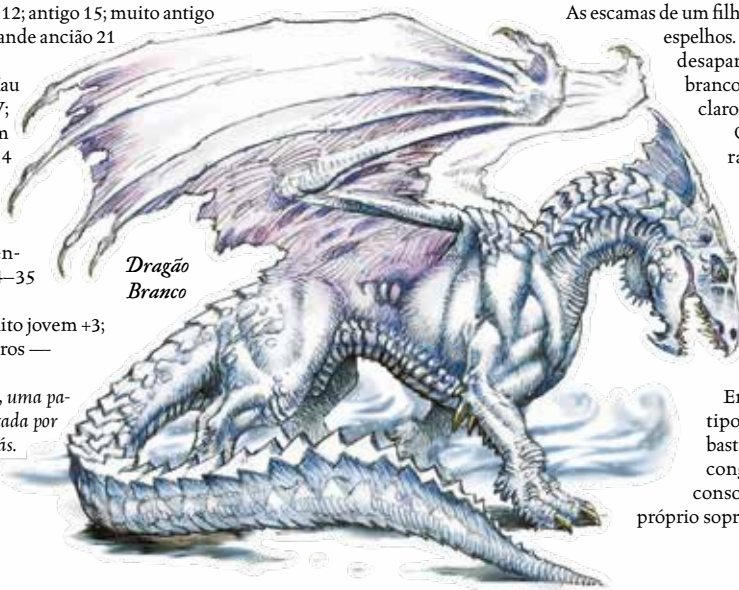
Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Filhote 4–5 DV; muito jovem 7–8 DV; jovem 10–11 DV; adolescente 13–14 DV; adulto jovem 16–17 DV; adulto 19–20 DV; experiente 22–23 DV; antigo 25–26 DV; muito antigo 28–29 DV; venerável 31–32 DV; ancião 34–35 DV; grande ancião 37+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +2, muito jovem +3; jovem +3; adolescente +5; outros —

O dragão possui um focinho afilado, uma papada espinhosa e uma crista sustentada por um único espinho curvado para trás. Um odor fresco, levemente químico, acompanha o dragão, e suas escamas brilham como a neve.



Dragão Branco

Considerados os menores e menos inteligentes espécimes da sociedade dracônica, a maioria dos dragões brancos não passa de simples predadores bestiais. Seus rostos expressam pura ferocidade, ao contrário da astúcia dos dragões mais poderosos.

As escamas de um filhote de dragão branco brilham como espelhos. Conforme ele envelhece, este brilho desaparece; nas idades mais avançadas, o branco se mistura com uma coloração azul claro e/ou cinza claro.

Os covis dos dragões brancos geralmente são feitos em cavernas congeladas e profundas câmaras subterrâneas afastadas dos raios quentes do sol. Eles guardam todo o seu tesouro dentro dos seus covis, de preferência em cavernas forradas de gelo para refletir suas gemas. Os dragões brancos são colecionadores de diamantes.

Embora possam comer quase qualquer tipo de coisa, os dragões brancos são bastante exigentes e só devoram comida congelada. Geralmente, estes dragões consomem as criaturas mortas pelo seu próprio sopro, enquanto as carcaças ainda estão

DRAGÕES BRANCOS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Miúdo	3d12+3 (22)	11	10	13	6	11	6	+3/–5	+5	+4	+3	+3	1d6 (12)	—
Muito jovem	Pequeno	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d6 (14)	—
Jovem	Médio	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+8	+6	+6	3d6 (16)	—
Adolescente	Médio	12d12+24 (102)	17	10	15	8	11	8	+12/+15	+15	+10	+8	+8	4d6 (18)	—
Adulto jovem	Grande	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	10	+15/+23	+18	+12	+9	+9	5d6 (20)	17
Adulto	Grande	18d12+72 (189)	23	10	19	10	11	12	+18/+28	+23	+15	+11	+11	6d6 (23)	20
Experiente	Enorme	21d12+105 (241)	27	10	21	12	13	12	+21/+37	+27	+17	+12	+13	7d6 (25)	21
Antigo	Enorme	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+19	+14	+15	8d6 (27)	23
Muito Antigo	Enorme	27d12+162 (337)	31	10	23	14	15	14	+27/+45	+35	+21	+15	+17	9d6 (29)	25
Venerável	Enorme	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+30/+49	+39	+23	+17	+19	10d6 (31)	27
Ancião	Imenso	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	16	+33/+57	+41	+25	+18	+20	11d6 (33)	29
Grande Ancião	Imenso	36d12+288 (522)	37	10	27	18	19	18	+36/+61	+45	+28	+20	+24	12d6 (36)	32

HABILIDADES DO DRAGÃO BRANCO CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	18 m, escavar 9 m, voo 45 m (médio), natação 18 m	+0	14 (+2 tamanho, +2 natural), toque 12, surpresa 14	Andar sobre o gelo, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo	—	—
Muito jovem	18 m, escavar 9 m, voo 45 m (médio), natação 18 m	+0	16 (+1 tamanho, 45 natural), toque 11, surpresa 16		—	—
jovem	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18		—	—
Adolescente	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	21 (+11 natural), toque 10, surpresa 21	Névoa	—	—
Adulto jovem	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	23 (–1 tamanho, +14 natural), toque 9, surpresa 23	RD 5/mágica	—	16
Adulto	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 26	Lufada de vento	1º	18
Experiente	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	28 (–2 tamanho, +20 natural), toque 8, surpresa 28	RD 10/mágica	3º	20
Antigo	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural), toque 8, surpresa 31	Névoa congelante	5º	21
Muito Antigo	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural), toque 8, surpresa 34	RD 15/mágica	7º	23
Venerável	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	37 (–2 tamanho, +29 natural), toque 8, surpresa 37	Muralha de gelo	9º	24
Ancião	18 m, escavar 9 m, voo 75 m (desajeitado), natação 18 m	+0	38 (–4 tamanho, +32 natural), toque 6, surpresa 38	RD 20/mágica	11º	25
Grande Ancião	18 m, escavar 9 m, voo 75 m (desajeitado), natação 18 m	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural), toque 6, surpresa 41	Controlar o clima	13º	27

totalmente congeladas. Eles costumam enterrar outras presas em bancos de neve até estarem geladas o suficiente.

Os dragões brancos são inimigos naturais dos gigantes do gelo, que os caçam em busca de comida, matéria-prima para armaduras ou para capturá-los, usando-os como guardiões.

Combate

Os dragões brancos preferem abordagens repentinas, mergulhando sobre seus oponentes ou surgindo de dentro d'água, da neve ou do gelo. Eles disparam seu sopro e em seguida tentam nocautear um único oponente de cada vez com ataques sequenciais.

Sopro (Sob): O dragão branco possui apenas um tipo de sopro, um cone de frio.

Andar sobre o Gelo (Ext): Esta habilidade funciona como a magia *patas de aranha*, mas o dragão só consegue transpor superfícies congeladas. Esta habilidade está sempre ativa.

Névoa Congelante (SM): Um dragão branco antigo ou mais velho pode utilizar esta habilidade três vezes por dia. Ela funciona como a magia *névoa sólida*, mas forma uma camada de gelo escorregadia sobre qualquer superfície que a névoa toque, criando um efeito similar à magia *área escorregadia*. O dragão é imune aos efeitos da área escorregadia devido a sua habilidade de andar sobre o gelo.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *névoa* (adolescente ou mais velho) *lufada de vento* (adulto ou mais velho), *muralha de gelo* (venerável ou mais velho); 1/dia — *controlar o clima* (grande ancião).

Perícias: Esconder-se, Furtividade e Natação são consideradas perícias de classe para os dragões brancos.

Dragão Branco Jovem: ND 4; Dragão (Médio — Frio); DV 9d12+18, 76 PV; Inic. +4; Desl. 18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim), natação 18 m; CA 18, toque 10, surpresa 18; Base Atq +9; Agr +11; Atq corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d6+2); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d6+2), 2 garras +6 (dano: 1d6+1), 2 asas +6 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro; QE visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, sono e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade a fogo; Tend. CM; TR Fort +8, Ref +6, Von +6; For 15, Des 10, Con 15, Int 6, Sab 11, Car 6.

Perícias e Talentos: Intimidar +10, Ouvir +12, Procurar +12, Observar +12; Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Arma Natural Aprimorada (mordida), Inversão.

Sopro (Sob): Cone de frio de 9 m; 3d6 pontos de dano, Reflexos (CD 16) para reduzir o dano à metade.

Andar Sobre o Gelo (Ext): Como a magia *patas de aranha*, mas o dragão só consegue transpor superfícies congeladas. Esta habilidade está sempre ativa.

DRAGÃO NEGRO

Dragão (Água)

Ambiente: Pântanos quentes

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou

ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 5; adolescente 7; adulto jovem 9; adulto 11; experiente 14; antigo 16; muito antigo 18; venerável 19; ancião 20; grande ancião 22

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Filhote 5–6 DV; muito jovem 8–9 DV; jovem 11–12 DV; adolescente 14–15 DV; adulto jovem 17–18 DV; adulto 20–21 DV; experiente 23–24 DV; antigo 26–27 DV; muito antigo 29–30 DV; venerável 32–33 DV; ancião 35–36 DV; grande ancião 40+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +3; muito jovem +3; jovem +3; adolescente +4; outros —

A cabeça do dragão definitivamente se parece com uma caveira, graças aos olhos profundos e à abertura nasal achatada. Seus chifres se curvam para a frente, e ele ostenta uma crista dorsal que começa atrás da cabeça e diminui, desaparecendo a três quartos do comprimento do pescoço. Um odor ácido envolve a criatura, suas escamas são foscas e quase todas são cinza-escuras e negras.

Os dragões negros são temperamentais, astutos e malévolos, características que se refletem em suas faces sinistras e ardilosas.

Os dragões negros muitas vezes são chamados de “dragões-caveira”, devido ao aspecto de seu crânio. A deterioração gradual da pele na região da base dos chifres e do rosto contribui para esta impressão. Essa decomposição aumenta com o passar do tempo, mas não prejudica o dragão. Ao nascer, as suas escamas são finas, pequenas e lustrosas; conforme o dragão envelhece, elas aumentam de tamanho e espessura e tornam-se foscas, auxiliando-o a se camuflar em pântanos e charcos.

Os dragões negros vivem em cavernas subterrâneas grandes, úmidas e repletas de câmaras. Eles cheiram a vegetais apodrecidos e a água estagnada, com um leve odor ácido. Os dragões mais velhos escondem a entrada de seus covis usando *ampliar plantas*. Os dragões negros se alimentam principalmente de peixes, moluscos e outras criaturas aquáticas. Eles também apreciam carne vermelha, mas preferem “curti-la” deixando-a em descanso por vários dias em seu covil antes de comê-la.

Os dragões negros são colecionadores de moedas. Os mais velhos algumas vezes capturam e interrogam humanoides sobre depósitos de moedas de prata, ouro e platina antes de matá-los.

Combate

Os dragões negros preferem emboscar suas vítimas, usando o seu habitat como cobertura.

Quando lutam em pântanos ou charcos com vegetação muito cerrada, eles procuram permanecer em terra ou mergulhados na água, evitando alçar voo; as copas das árvores limitam sua capacidade de manobra. Quando estiver em desvantagem, o dragão negro voará para longe, evitando deixar rastros e tentará se esconder numa lagoa funda ou brejo.



DRAGÕES NEGROS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Miúdo	4d12+4 (30)	11	10	13	8	11	8	+4/–4	+6	+5	+4	+4	2d4 (13)	—
Muito jovem	Pequeno	7d12+7 (52)	13	10	13	8	11	8	+7/+4	+9	+6	+5	+5	4d4 (14)	—
jovem	Médio	10d12+20 (85)	15	10	15	10	11	10	+10/+12	+12	+9	+7	+7	6d4 (17)	—
Adolescente	Médio	13d12+26 (110)	17	10	15	10	11	10	+13/+16	+16	+10	+8	+8	8d4 (18)	—
Adulto jovem	Grande	16d12+48 (152)	19	10	17	12	13	12	+16/+24	+19	+13	+10	+11	10d4 (21)	19
Adulto	Grande	19d12+76 (199)	23	10	19	12	13	12	+19/+29	+24	+15	+11	+12	12d4 (23)	20
Experiente	Enorme	22d12+110 (253)	27	10	21	14	15	14	+22/+38	+28	+18	+13	+15	14d4 (26)	23
Antigo	Enorme	25d12+125 (287)	29	10	21	14	15	14	+25/+42	+32	+19	+14	+16	16d4 (27)	24
Muito Antigo	Enorme	28d12+168 (350)	31	10	23	16	17	16	+28/+46	+36	+22	+16	+19	18d4 (30)	27
Venerável	Enorme	31d12+186 (387)	33	10	23	16	17	16	+31/+50	+40	+23	+17	+20	20d4 (31)	28
Ancião	Imenso	34d12+238 (459)	35	10	25	18	19	18	+34/+58	+42	+26	+19	+23	22d4 (34)	31
Grande Ancião	Imenso	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+28	+20	+25	24d4 (36)	33

HABILIDADES DO DRAGÃO NEGRO CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	18 m, voo 30 m (médio), natação 18 m	+0	15 (+2 tamanho, +3 natural), toque 12, surpresa 15	Imunidade a ácido, respirar na água	—	—
Muito Jovem	18 m, voo 30 m (médio), natação 18 m	+0	17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17	—	—	—
Jovem	18 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	19 (+9 natural), toque 10, surpresa 19	—	—	—
Adolescente	18 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	22 (+12 natural), toque 10, surpresa 22	<i>Escuridão</i>	—	—
Adulto Jovem	18 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	24 (-1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24	RD 5/mágica	1º	17
Adulto	18 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	27 (-1 tamanho, +18 natural), toque 9, surpresa 27	<i>Corromper água</i>	3º	18
Experiente	18 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	29 (-2 tamanho, +21 natural), toque 8, surpresa 29	RD 10/mágica	5º	21
Antigo	18 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	32 (-2 tamanho, +24 natural), toque 8, surpresa 32	<i>Ampliar plantas</i>	7º	22
Muito Antigo	18 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	35 (-2 tamanho, +27 natural), toque 8, surpresa 35	RD 15/mágica	9º	23
Venerável	18 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	38 (-2 tamanho, +30 natural), toque 8, surpresa 38	<i>Praga de insetos</i>	11º	25
Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado), natação 18 m	+0	39 (-4 tamanho, +33 natural), toque 6, surpresa 39	RD 20/mágica	13º	26
Grande Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado), natação 18 m	+0	42 (-4 tamanho, +36 natural), toque 6, surpresa 39	<i>Enfeitiçar répteis</i>	15º	28

Sopro (Sob): O dragão negro possui apenas um tipo de sopro, uma rajada de ácido.

Respirar na Água (Ext): O dragão negro pode respirar sob a água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Corromper Água (SM): Uma vez por dia, um dragão negro adulto ou mais velho pode estagnar 0,3 metros cúbicos de água, tornando-a podre, suja e incapaz de suportar vida animal. Esta habilidade também deteriorará líquidos que contenham água. Os itens mágicos (como as poções) e quaisquer outros líquidos em posse das criaturas afetadas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD igual a da Presença Aterradora do dragão) ou ficarão podres e inúteis. Esta habilidade equivale a uma magia de 1º nível. Seu alcance é idêntico a da Presença Aterradora do dragão.

Enfeitiçar Répteis (SM): Um dragão negro grande ancião pode utilizar esta habilidade três vezes por dia. Ela funciona como a magia *enfeitiçar monstro em massa*, mas afeta apenas répteis. O dragão consegue se comunicar com qualquer animal enfeitiçado como se estivesse sob efeito da magia *falar com os animais*. Esta habilidade equivale a uma magia de 1º nível.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *escuridão* (adolescente ou mais velho; raio de 3 m por categoria de idade), *praga de insetos* (venerável ou mais velho); 1/dia — *ampliar plantas* (antigo ou mais velho).

Perícias: Esconder-se, Furtividade e Natação são consideradas perícias de classe para os dragões negros.

Dragão Negro Jovem Adulto: ND 9; Dragão (Grande — Água); DV 16d12+48, 152 PV; Inic. +0; Desl. 18 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 25, toque 9, surpresa 25; Base Atq +16; Agr +24; Atq corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+4); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+4), 2 garras +17 (dano: 1d8+2), 2 asas +17 (dano: 1d6+2) e golpe com a cauda +17 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro, *escuridão*, presença aterradora, magias; QE sentado cego 18 m, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, sono e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 17, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +13, Ref +10, Von +11; For 19, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Belfar +9, Escalar +20, Diplomacia +10, Esconder-se +8, Intimidar

+19, Ouvir +17, Furtividade +16, Procurar +17, 6 graduações em Falar Idioma, Observar +17, Natação +12; Armadura Natural Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Arrebatador, Foco em Arma (mordida), Inversão.

Sopro (Sob): Linha de ácido de 24 m; 10d4 pontos de dano, Reflexos (CD 21) para reduzir o dano à metade.

Escuridão (Ext): 3/dia — como a magia homônima, mas com raio de 15 m. Nível de Conjurador 5º.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 45 m, 15 DV ou menos, Vontade (CD 19) anula.

Respirar na Água (Ext): Pode respirar sob a água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; CD para o teste de resistência 11 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *psamar*, *raio congelante*, *resistência*; 1º — *armadura arcana*, *proteção contra o bem*.

DRAGÃO VERDE

Dragão (Ar)

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 5;

adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 13; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 21; ancião 22; grande ancião 24

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: Filhote 6–7 DV; muito jovem 9–10 DV; jovem 12–13 DV; adolescente 15–16 DV; adulto jovem 18–19 DV; adulto 21–22 DV; experiente 24–25 DV; antigo 27–28 DV; muito antigo 30–31 DV; venerável 33–34 DV; ancião 36–37 DV; grande ancião 39+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +5; muito jovem +5; jovem +5; adolescente +6; outros —

Dragão Verde



O dragão possui uma mandíbula encurvada, repleta de dentes, e vários espinhos ósseos sobre os olhos. Há outro grupo desses espinhos sob o queixo. A crista inicia-se atrás dos olhos e percorre todo o comprimento do tronco, alcançando sua altura máxima na parte traseira do crânio. Um odor de cloro envolve a criatura, cujas escamas irradiam um fulgor esmeralda.

Os dragões verdes são beligerantes e costumam atacar mesmo quando não são provocados.

As escamas de um filhote de dragão verde são finas, muito pequenas e de um verde muito escuro, bem próximo ao negro. Conforme o dragão envelhece, as escamas ficam maiores, mais claras e adquirem tons de verde-vegetal, verde-esmeralda e verde-oliva, auxiliando o monstro a se camuflar nas florestas.

Os dragões verdes estabelecem seus covis nas florestas; quanto mais antiga e maiores as árvores, melhor. Eles preferem cavernas em penhascos ou encostas e podem ser detectados pelo odor picante de cloro que exalam. Embora eles devam praticamente qualquer coisa, incluindo arbustos e pequenas árvores quando estão muito famintos, os dragões verdes preferem elfos e fadas.

Combate

Os dragões verdes deflagram confrontos sem qualquer tipo de provocação e enfrentam criaturas de qualquer tamanho. Caso o alvo pareça intrigante ou um adversário formidável, o dragão espreitará a criatura até encontrar o melhor momento para atacar e a melhor tática a aplicar. Caso o alvo pareça fraco, o dragão fará sua presença ser notada rapidamente — eles se divertem provocando terror em suas vítimas. Algumas vezes, o dragão decide controlar uma criatura humanoide por meio da intimidação e da magia sugestão. Os dragões verdes gostam muito de interrogar os aventureiros para aprender mais sobre sua sociedade e habilidades, os acontecimentos nas regiões vizinhas e a existência de tesouros nas proximidades.

Sopro (Sob): O dragão verde possui um único tipo de sopro, um cone de gás corrosivo (ácido).

Respirar na Água (Ext): O dragão verde pode respirar na água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão* (adulto ou mais velho), *dominar pessoa* (venerável ou mais velho); 1/dia — *ampliar plantas* (antigo ou mais velho), *comandar plantas* (grande ancião).

Perícias: Blefar, Esconder-se e Furtividade são consideradas perícias de classe para os dragões verdes.

Dragão Verde Adulto: ND 13; Dragão (Enorme — Ar); DV 20d12+100, 230 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, natação 12 m, voo 45 m (ruim); CA 27, toque 8, surpresa 27; Base Atq +20; Agr +36; Atq corpo a corpo: mordida +26 (dano: 3d8+8); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +26 (dano: 3d8+8), 2 garras +21 (dano: 2d6+4), 2 asas +21 (dano: 1d8+4) e golpe com a cauda +21 (dano: 2d6+12); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, sono e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 21; Tend. LM; TR Fort +17, Ref +12, Von +15; For 27, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +20, Concentração +15, Diplomacia +13, Esconder-se +0, Intimidar +25, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (natureza) +18, Ouvir +25, Furtividade +20, Procurar +23, Sentir Motivação +11, Identificar Magia +25, Observar +25, Natação +16; Prontidão, Trespasar, Investida Aérea, Pairar, Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Inversão.

Sopro (Sob): Cone de eletricidade de 15 m; 12d6 pontos de dano, Reflexos (CD 25) para reduzir o dano à metade.

DRAGÕES VERDES CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Pequeno	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+5	+4	+4	2d6 (13)	—
Muito jovem	Médio	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	10	+8/+10	+10	+8	+6	+6	4d6 (16)	—
Jovem	Médio	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+9	+7	+8	6d6 (17)	—
Adolescente	Grande	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+12	+9	+11	8d6 (20)	—
Adulto jovem	Grande	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+14	+10	+12	10d6 (22)	20
Adulto	Enorme	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+17	+12	+15	12d6 (25)	23
Experiente	Enorme	23d12+115 (264)	29	10	21	16	17	16	+23/+40	+30	+18	+13	+16	14d6 (26)	24
Antigo	Enorme	26d12+156 (325)	31	10	23	18	19	18	+26/+44	+34	+21	+15	+19	16d6 (29)	27
Muito Antigo	Enorme	29d12+174 (362)	33	10	23	18	19	18	+29/+48	+38	+22	+16	+20	18d6 (30)	28
Venerável	Imenso	32d12+224 (432)	35	10	25	20	21	20	+32/+56	+40	+25	+18	+23	20d6 (33)	31
Ancião	Imenso	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	20	+35/+60	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	32
Grande Ancião	Imenso	38d12+304 (551)	39	10	27	22	23	22	+38/+64	+48	+29	+21	+27	24d6 (37)	35

HABILIDADES DO DRAGÃO VERDE CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, voo 30 m (médio), natação 12 m	+0	15 (+1 tamanho, +4 natural), toque 11, surpresa 15	Imunidade a ácido, respirar na água	—	—
Muito jovem	12 m, voo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	17 (+7 natural), toque 10, surpresa 17		—	—
Jovem	12 m, voo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	20 (+10 natural), toque 10, surpresa 20		—	—
Adolescente	12 m, voo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	22 (–1 tamanho, +13 natural), toque 9, surpresa 22		1º	—
Adulto jovem	12 m, voo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural), toque 9, surpresa 25	RD 5/mágica	3º	19
Adulto	12 m, voo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	27 (–2 tamanho, +19 natural), toque 8, surpresa 27	Sugestão	5º	21
Experiente	12 m, voo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural), toque 8, surpresa 30	RD 10/mágica	7º	22
Antigo	12 m, voo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural), toque 8, surpresa 33	Ampliar plantas	9º	24
Muito Antigo	12 m, voo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	36 (–2 tamanho, +28 natural), toque 8, surpresa 36	RD 15/mágica	11º	25
Venerável	12 m, voo 60 m (desajeitado), natação 12 m	+0	37 (–4 tamanho, +31 natural), toque 6, surpresa 37	Dominar pessoa	13º	27
Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado), natação 12 m	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural), toque 6, surpresa 40	RD 20/mágica	15º	28
Grande Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado), natação 12 m	+0	43 (–4 tamanho, +37 natural), toque 6, surpresa 43	Comandar plantas	17º	30

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; oponentes Pequenos ou menores sofrem 2d8+12 pontos de dano por esmagamento, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 23) ou ficarão imobilizados; +36 de bônus para Agarrar.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 54 m, 19 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão*. Nível de Conjurador: 6º; CD para o teste de resistência 16.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — detectar magia, globos de luz, ler magias, marca arcana, resistência, som fantasma; 1º — ataque certo, aura indetectável de Nystul, escudo arcano, recuo acelerado; 2º — nublar, detectar pensamentos.

Respirar na Água (Ext): O dragão verde pode respirar sob a água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

DRAGÃO VERMELHO

Dragão (Fogo)

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 4; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 10; adulto jovem 13; adulto 15; experiente 18; antigo 20; muito antigo 21; venerável 23; ancião 24; grande ancião 26

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Filhote 8–9 DV; muito jovem 11–12 DV; jovem 14–15 DV; adolescente 17–18 DV; adulto jovem 20–21 DV; adulto 23–24 DV; experiente 26–27 DV; antigo 29–30 DV; muito antigo 32–33 DV; venerável 35–36 DV; ancião 38–39 DV; grande ancião 41+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +5; jovem +6; outros —

O dragão possui chifres que se estendem para trás, sobre o pescoço, orelhas pregueadas e espinhos ósseos no rosto e sob o queixo, além de fileiras de chifres acima do supercílio. O nariz é afilado e ostenta um pequeno chifre. A crista se inicia atrás do crânio e se estende até a ponta da cauda. O dragão exala o odor de fumaça e enxofre, e suas escamas brilham em tons de carmim e escarlate.

Dentre todos os dragões, os vermelhos são os mais gananciosos, sempre em busca de uma forma de aumentar suas montanhas de tesouros. Eles são excepcionalmente arrogantes, qualidade que se reflete na sua postura imponente e em suas expressões de desdém.

As escamas pequenas dos filhotes têm uma coloração vermelha escarlate, lustrosa e brilhante, e deixam-nos vulneráveis a detecção de outros predadores e caçadores; portanto, eles permanecem nos subterrâneos sem se aventurar na superfície até acumularem poder suficiente para cuidar de si. Após o término da infância, suas escamas escurecem até um vermelho escuro e a textura lisa e lustrosa é substituída por um aspecto uniforme e fosco. Conforme o dragão envelhece, as escamas aumentam de tamanho e espessura, tornando-se rígidas como metal. Tanto a crista sobre o pescoço quanto as asas se tornam cinza azuladas ou violeta acinzentadas nas pontas e tendem a escurecer conforme

DRAGÕES VERMELHOS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Médio	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+7	+5	+5	2d10 (15)	—
Muito jovem	Grande	10d12+30 (95)	21	10	17	12	13	12	+10/+19	+14	+10	+7	+8	4d10 (18)	—
Jovem	Grande	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+11	+8	+9	6d10 (19)	—
Adolescente	Grande	16d12+64 (168)	29	10	19	14	15	14	+16/+29	+24	+14	+10	+12	8d10 (22)	—
Adulto Jovem	Enorme	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+16	+11	+13	10d10 (24)	21
Adulto	Enorme	22d12+110 (253)	33	10	21	16	19	16	+22/+41	+31	+18	+13	+17	12d10 (26)	24
Experiente	Enorme	25d12+150 (312)	33	10	23	18	19	18	+25/+44	+34	+20	+14	+18	14d10 (28)	26
Antigo	Imenso	28d12+196 (378)	35	10	25	20	21	20	+28/+52	+36	+23	+16	+21	16d10 (31)	29
Muito Antigo	Imenso	31d12+248 (449)	37	10	27	22	23	22	+31/+56	+40	+25	+17	+23	18d10 (33)	31
Venerável	Imenso	34d12+306 (527)	39	10	29	24	25	24	+34/+60	+44	+28	+19	+26	20d10 (36)	34
Ancião	Imenso	37d12+370 (610)	41	10	31	24	25	24	+37/+64	+48	+30	+20	+27	22d10 (38)	35
Grande Ancião	Colossal	40d12+400 (660)	45	10	31	26	27	26	+40/+73	+49	+32	+22	+30	24d10 (40)	38

HABILIDADES DO DRAGÃO VERMELHO CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16	Imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio	—	—
Muito Jovem	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	18 (–1 tamanho, +9 natural), toque 9, surpresa 18		—	—
Jovem	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	21 (–1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpresa 21		1º	—
Adolescente	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	24 (–1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24	Localizar objeto	3º	—
Adulto Jovem	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	26 (–2 tamanho, +18 natural), toque 8, surpresa 26	RD 5/mágica	5º	19
Adulto	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	29 (–2 tamanho, +21 natural), toque 8, surpresa 29		7º	21
Experiente	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	32 (–2 tamanho, +24 natural), toque 8, surpresa 32	RD 10/mágica	9º	23
Antigo	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	33 (–4 tamanho, +27 natural), toque 6, surpresa 33	Sugestão	11º	24
Muito Antigo	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	36 (–4 tamanho, +30 natural), toque 6, surpresa 36	RD 15/mágica	13º	26
Venerável	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	39 (–4 tamanho, +33 natural), toque 6, surpresa 39	Encontrar o caminho	15º	28
Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	42 (–4 tamanho, +36 natural), toque 6, surpresa 42	RD 20/mágica	17º	30
Grande Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	41 (–8 tamanho, +39 natural), toque 2, surpresa 41	Discernir localização	19º	32

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios do Caos, do Mal e do Fogo como magias arcanas.

a idade avança. As pupilas do dragão vermelho desbotam com a idade e os mais velhos possuem olhos semelhantes a orbes cheias de lava derretida.

Os dragões vermelhos estabelecem seus covis em gigantescas cavernas que se estendem pelas profundezas da terra, iluminadas pelo calor que seu corpo emana e caracterizadas por um forte cheiro de fumaça e enxofre. Entretanto, essas criaturas sempre escolhem um posto de observação próximo de suas cavernas, de onde consigam enxergar e guardar todo o seu território (que eles consideram ser tudo que esteja ao alcance dos seus olhos). Este observatório muitas vezes invade o território de um dragão de prata e, por essa razão, essas duas espécies frequentemente são inimigas.

Os dragões vermelhos são carnívoros por preferência e seus pratos favoritos são os jovens humanos ou elfos. Algumas vezes, esses dragões enfeitam os camponeses para oferecerem regularmente sacrifícios humanos.

Combate

Devido à sua extrema autoconfiança, os dragões vermelhos raramente avaliam seus oponentes durante muito tempo. Depois de identificar um alvo, eles decidem rapidamente se devem ou não atacar, usando uma das diversas estratégias preparadas com antecedência. O dragão vermelho sempre aterrissa para atacar as criaturas mais fracas com suas garras e mordidas em vez de incinerá-las com seu sopro, na esperança de evitar a destruição de qualquer tesouro que elas estejam carregando.

Sopro (Sob): O dragão vermelho possui um único tipo de sopro, um cone de fogo.

Localizar Objetos (SM): Um dragão vermelho adolescente ou mais velho pode usar esta habilidade como a magia homônima, uma vez por dia para cada categoria de idade.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão* (antigo ou mais velho); 1/dia — *encontrar o caminho* (venerável ou mais velho), *discernir localização* (grande ancião).

Perícias: Avaliação, Blefar e Saltar são consideradas perícias de classe para os dragões vermelhos.

Dragão Vermelho Muito Antigo: ND 21; Dragão (Imenso — Fogo); DV 31d12+248, 449 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, voo 60 m (desajeitado); CA 36, toque 6, surpresa 36; Base Atq +31; Agr +56; Atq corpo a corpo: mordida +40 (dano: 4d6+13); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +40 (dano: 4d6+13), 2 garras +35 (dano: 2d8+6), 2 asas +35 (dano: 2d6+6) e golpe com a cauda +35 (dano: 2d8+19); Espaço/Alcance 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, rasteira com a cauda; QE Redução de Dano 15/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, sono e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 25, vulnerabilidade a frio; Tend. CM; TR Fort +25, Ref +19, Von +25; For 37, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias e Talentos: Avaliação +31, Blefar +37, Concentração +28, Ofícios (armadilheiro) +18, Esconder-se +2, Intimidar +39, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (local) +31, Conhecimento (religião) +31, Ouvir +37, Procurar +37, Sentir Motivação +37, Identificar Magia +39, Observar +37, Usar Instrumento Mágico +22; Golpe Avassalador, Investida Aérea, Trespasar, Trespasar Maior, Encontrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso, Arrebatar, Inversão.

Sopro (Sob): Cone de fogo de 18 m; 18d10 pontos de dano, Reflexos (CD 33) para reduzir o dano à metade.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; oponentes Médios ou menores sofrem 4d6+19 pontos de dano por esmagamento, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 33) ou ficarão imobilizados; +56 de bônus para Agarrar.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 81 m, 30 DV ou menos, Vontade (CD 29) anula.

Arrebatar (Ext): +56 de bônus para Agarrar; garra contra criaturas Médias ou menores infligindo 2d8+6/rodada, mordida contra criaturas Grandes ou menores infligindo 4d6+13/rodada, ou 8d6+26 se o dragão não se deslocar; a criatura arrebatada pode ser arremessada de 27 m de altura, sofrendo 9d6 pontos de dano.



Dragão Vermelho

Habilidades Similares a

Magia: 9/dia — *localizar objeto*; 3/dia — *sugestão*. Nível de Conjurador: 13º; CD para o teste de resistência 16 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (<6/8/8/7/7/7/S; CD para o teste de resistência 16 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *marca arcana*, *orientação*, *prestidigitação*, *resistência*, *som fantasma*; 1º — *alarme*, *escudo arcano*, *favor divino*, *misséis mágicos*, *toque macabro*; 2º — *agilidade do gato*, *curar ferimentos moderados*, *detectar pensamentos*, *escuridão*, *invisibilidade*; 3º — *dissipar magia*, *escuridão profunda*, *proteção contra elementos*, *velocidade*; 4º — *emoções*, *enfeitiçar monstro*, *imunidade à magia*, *restauração*; 5º — *círculo da destruição*, *enfraquecer o intelecto*, *evocação de sombras*; 6º — *cura completa*, *névoa ácida*.

Rasteira com a Cauda (Ext):

Semicírculo com 9 m de diâmetro, oponentes Pequenos ou menores sofrem 2d6+19 pontos de dano por esmagamento, Reflexos (CD 33) para reduzir o dano à metade.

DRAGÕES METÁLICOS

Os dragões metálicos constituem o ramo bondoso da sociedade dragônica, mas eles serão tão agressivos quanto seus parentes malignos quando forem ameaçados ou desafiados. Eles também costumam ser orgulhosos e gananciosos.

DRAGÃO DE BRONZE

Dragão (Água)

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 9; adulto jovem 12; adulto 15; experiente 17; antigo 19; muito antigo 20; venerável 22; ancião 23; grande ancião 25

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: Filhote 7–8 DV; muito jovem 10–11 DV; jovem 13–14 DV; adolescente 16–17 DV; adulto jovem 19–20 DV; adulto 22–23 DV; experiente 25–26 DV; antigo 28–29 DV; muito antigo 31–32 DV; venerável 34–35 DV; ancião 37–38 DV; grande ancião 40+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4, muito jovem +4; jovem +6; outros —

O dragão possui uma carapaça reforçada e ondulada estendendo-se da altura dos olhos e das maçãs do rosto. As ondulações terminam em chifres curvos. O dragão também possui chifres menores no maxilar inferior e sob o queixo, um focinho afilado e uma pequena crista na cabeça, bem como outra, maior, ao longo do pescoço. O aroma do mar envolve a criatura, e suas escamas têm um brilho marrom-dourado metálico.

Os dragões de bronze são curiosos e se divertem transformando-se em animais pequenos e amigáveis para observar os aventureiros. Eles são fascinados pela arte da guerra e se unem com entusiasmo aos exércitos que lutam por uma causa justa — e uma ótima recompensa.

As escamas de seus filhotes são amarelas, com anéis verdes, e apresentam apenas um leve reflexo de bronze. Conforme se aproximam da idade adulta, sua coloração escurece lentamente, até atingir uma tonalidade de bronze mais escura. Os dragões muito velhos desenvolvem um matiz negro-azulado nas pontas das escamas. Eles são nadadores talentosos, possuem membranas entre os dedos e escamas chatas e lisas. As pupilas de seus olhos desbotam conforme o dragão envelhece, até que se tornam orbes verdes luminosas nas idades finais.

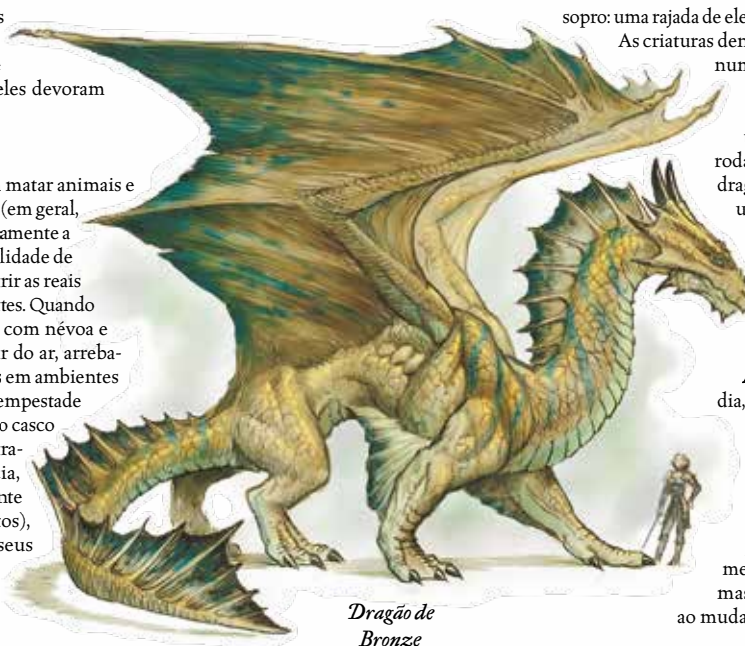
Os dragões de bronze gostam de viver em colinas litorâneas, próximo de água fresca ou salgada. Eles mergulham com frequência para se refrescar e caçar pérolas e outros tesouros submersos. Eles preferem cavernas com acessos exclusivamente subaquáticos, mas seus covis são sempre secos — eles nunca botam ovos, dormem ou guardam tesouros debaixo da água. O cheiro da brisa marinha envolve estas criaturas. Os dragões de bronze se alimentam

de plantas aquáticas e algumas variedades de frutos do mar. Seu prato favorito é carne de tubarão, mas ocasionalmente eles devoram algumas pérolas.

Combate

Os dragões de bronze detestam matar animais e farão o possível para suborná-los (em geral, com comida) ou forçá-los magicamente a se retirar. Eles utilizam sua habilidade de *detectar pensamentos* para descobrir as reais intenções das criaturas inteligentes. Quando atacam, cegam seus oponentes com névoa e investem furiosamente; a partir do ar, arrebatam os alvos. Contra adversários em ambientes marítimos, eles conjuram uma tempestade ou usam suas caudas para rasgar o casco das embarcações. Quando o dragão quer demonstrar clemência, os navios podem ser simplesmente detidos (pela ausência de ventos), cercados de névoa ou terem seus mastros arrancados.

Sopro (Sob): Os dragões de bronze possuem dois tipos de



Dragão de Bronze

sopro: uma rajada de eletricidade e um cone de gás repulsivo.

As criaturas dentro desse cone devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou serão compelidas a não fazer nada, exceto se afastar do dragão durante as próximas 1d6 rodadas, mais 1 rodada para cada categoria de idade do dragão. Este é um efeito de ação mental, um encantamento [compulsão].

Respirar na Água (Ext): O dragão de bronze pode respirar na água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, um dragão de bronze jovem ou mais velho pode assumir a forma de qualquer animal ou humanoide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a

DRAGÕES DE BRONZE CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Pequeno	6d12+6 (45)	13	10	13	14	15	14	+6/+3	+8	+6	+5	+7	2d6 (14)	—
Muito Jovem	Médio	9d12+18 (76)	15	10	15	14	15	14	+9/+11	+11	+8	+6	+8	4d6 (16)	—
Jovem	Médio	12d12+24 (102)	17	10	15	16	17	16	+12/+15	+15	+10	+8	+11	6d6 (18)	—
Adolescente	Grande	15d12+45 (142)	19	10	17	18	19	18	+15/+23	+18	+12	+9	+13	8d6 (20)	—
Adulto Jovem	Grande	18d12+72 (189)	23	10	19	18	19	18	+18/+28	+23	+15	+11	+15	10d6 (23)	23
Adulto	Enorme	21d12+105 (241)	27	10	21	20	21	20	+21/+37	+27	+17	+12	+17	12d6 (25)	25
Experiente	Enorme	24d12+120 (276)	29	10	21	20	21	20	+24/+41	+31	+19	+14	+19	14d6 (27)	27
Antigo	Enorme	27d12+162 (337)	31	10	23	22	23	22	+27/+45	+35	+21	+15	+21	16d6 (29)	29
Muito Antigo	Enorme	30d12+180 (375)	33	10	23	22	23	22	+30/+49	+39	+23	+17	+23	18d6 (31)	31
Venerável	Imenso	33d12+231 (445)	35	10	25	24	25	24	+33/+57	+41	+25	+18	+25	20d6 (33)	33
Ancião	Imenso	36d12+288 (522)	37	10	27	26	27	26	+36/+61	+45	+28	+20	+28	22d6 (36)	36
Grande Ancião	Imenso	39d12+312 (565)	39	10	27	26	27	26	+39/+65	+49	+29	+21	+29	24d6 (37)	37

HABILIDADES DO DRAGÃO DE BRONZE CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, voo 30 m (médio), natação 18 m	+0	16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16	Imunidade à eletricidade, respirar na água, <i>falar com animais</i>	—	—
Muito Jovem	12 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18		—	—
Jovem	12 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	21 (+11 natural), toque 10, surpresa 21	Alterar Forma	1º	—
Adolescente	12 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	23 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 23		3º	—
Adulto Jovem	12 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 26	RD 5/mágica	5º	20
Adulto	12 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	28 (–2 tamanho, +20 natural), toque 8, surpresa 28	<i>Criar alimentos, névoa</i>	7º	22
Experiente	12 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural), toque 8, surpresa 31	RD 10/mágica	9º	23
Antigo	12 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural), toque 8, surpresa 34	<i>Detectar pensamentos</i>	11º	25
Muito Antigo	12 m, voo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	37 (–2 tamanho, +29 natural), toque 8, surpresa 37	RD 15/mágica	13º	26
Venerável	12 m, voo 60 m (desajeitado), natação 18 m	+0	38 (–4 tamanho, +32 natural), toque 6, surpresa 38	Controlar a água	15º	28
Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado), natação 18 m	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural), toque 6, surpresa 41	RD 20/mágica	17º	29
Grande Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado), natação 18 m	+0	44 (–4 tamanho, +38 natural), toque 6, surpresa 44	<i>Controlar o clima</i>	19º	31

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios dos Animais, da Ordem e da Água como magias arcanas.

forma de animais ou humanoides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *falar com animais*; 3/dia — *criar alimentos* (adulto ou mais velho), *névoa* (adulto ou mais velho), *detectar pensamentos* (antigo ou mais velho), *controlar a água* (venerável ou mais velho); 1/dia — *controlar o clima* (grande ancião).

Perícias: Disfarces, Natação e Sobrevivência são consideradas perícias de classe para os dragões de bronze.

Dragão de Bronze Adolescente: ND 9; Dragão (Grande — Água); DV 15d12+45, 142 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, voo 45 m (ruim); CA 23, toque 9, surpresa 23; Base Atq +15; Agr +23; Atq corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+4); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+4), 2 garras +17 (dano: 1d8+2), 2 asas +16 (dano: 1d6+2), golpe com a cauda +16 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro, habilidades similares a magia, magias; QE *alterar forma*, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, sono e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend. LB; TR Fort +12, Ref +9, Von +13; For 19, Des 10, Con 17, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Avaliação +9, Blefar +9, Concentração +20, Diplomacia +25, Disfarces +21, Esconder-se +5, Intimidar +11, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (local) +9, Conhecimento (natureza) +9, Ouvir +21, Procurar +21, Sentir Motivação +21, Identificar Magia +23, Observar +21, Natação +8, Sobrevivência +9; Investida Aérea, Pairar, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Inversão.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanoide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanoides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de eletricidade de 18 m; 8d6 pontos de dano, Reflexos (CD 20) para reduzir o dano à metade; ou cone de repulsão de 12 m; 1d6+4 rodadas, Vontade (CD 20) anula.

Habilidades Similares a Magia:

Sem Limite — *falar com animais*.

Nível de Conjurador: 4º.

Magias: Como um feiticeiro de 4º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *raio congelante*; 1º — *animar corda*, *escudo arcano*, *mísseis mágicos*.

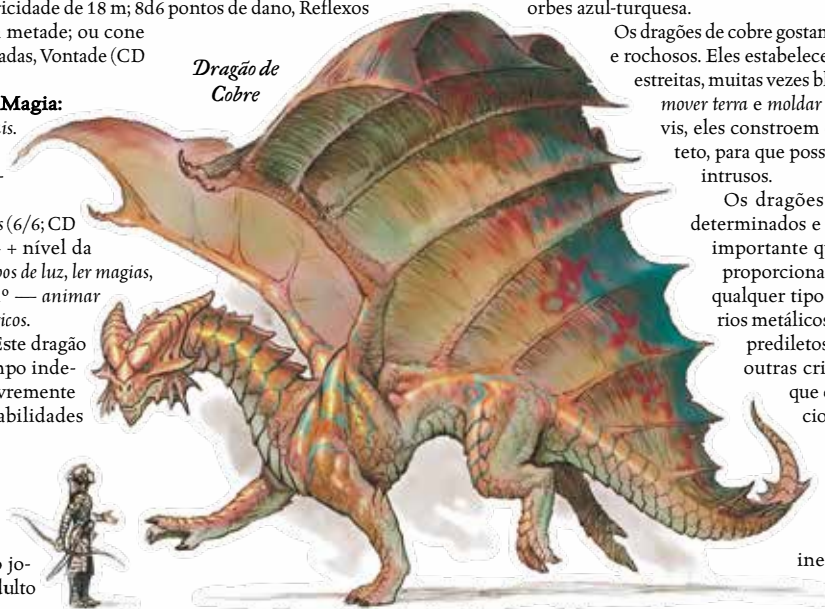
Respirar na Água (Ext): Este dragão pode respirar na água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

DRAGÃO DE COBRE

Dragão (Terra)

Ambiente: Colinas quentes

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto



jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 9; adulto jovem 11; adulto 14; experiente 16; antigo 19; muito antigo 20; venerável 22; ancião 23; grande ancião 25

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Bom

Progressão: Filhote 6–7 DV; muito jovem 9–10 DV; jovem 12–13 DV; adolescente 15–16 DV; adulto jovem 18–19 DV; adulto 21–22 DV; experiente 24–25 DV; antigo 27–28 DV; muito antigo 30–31 DV; venerável 33–34 DV; ancião 36–37 DV; grande ancião 39+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +2, muito jovem +3; jovem +4; adolescente +4; outros —

O dragão possui coxas e ombros enormes, com um rosto curto e carapaças largas e lisas sobre os olhos. Chifres compridos e achatados estendem-se a partir dessa carapaça numa série de segmentos sobrepostos. A criatura também ostenta protuberâncias molares voltadas para trás e dois conjuntos de cartilagem ornamental na parte inferior da mandíbula, levemente inclinadas para a frente. Camadas de placas triangulares envolvem o pescoço, a partir do queixo. O dragão exala um odor pungente, e suas escamas avermelhadas têm um brilho metálico.

Os dragões de cobre são pregadores de peças, piadistas e charadistas incorrigíveis. A maioria tem temperamento jovial, mas também um lado ganancioso e mesquinho. Eles são especialistas em saltos e escaladas.

Após o nascimento, as escamas do dragão de cobre possuem uma coloração marrom escura, com tons metálicos. Conforme o dragão envelhece, suas escamas se tornam mais refinadas e acobreadas, assumindo um brilho suave e quente no início da idade adulta. As escamas dos dragões de cobre muito velhos assumem uma tonalidade esverdeada. As pupilas destas criaturas desbotam com a idade e os olhos dos grandes anciões se assemelham a brilhantes orbes azul-turquesa.

Os dragões de cobre gostam de lugares elevados, secos e rochosos. Eles estabelecem seus covis em cavernas estreitas, muitas vezes bloqueando as entradas com *mover terra* e *moldar rochas*. Dentro de seus covis, eles constroem complexos labirintos sem teto, para que possam voar ou saltar sobre os intrusos.

Os dragões de cobre são caçadores determinados e consideram o esporte tão importante quanto o alimento que ele proporciona. Sabe-se que eles comem qualquer tipo de coisa, inclusive minérios metálicos. Contudo, seus alimentos prediletos são escorpiões gigantes e outras criaturas venenosas (dizem que o veneno aprimora seu raciocínio).

Como também habitam as colinas, muitas vezes ocupadas por dragões vermelhos, os conflitos entre essas espécies são inevitáveis. Geralmente, os

DRAGÕES DE COBRE CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Miúdo	5d12+5 (37)	11	10	13	12	13	12	+5/–3	+7	+5	+4	+5	2d4 (13)	—
Muito Jovem	Pequeno	8d12+8 (60)	13	10	13	12	13	12	+8/+5	+10	+7	+6	+7	4d4 (15)	—
Jovem	Médio	11d12+22 (93)	15	10	15	14	15	14	+11/+13	+13	+9	+7	+9	6d4 (17)	—
Adolescente	Médio	14d12+28 (119)	17	10	15	14	15	14	+14/+17	+17	+11	+9	+11	8d4 (19)	—
Adulto Jovem	Grande	17d12+51 (161)	19	10	17	16	17	16	+17/+25	+20	+13	+10	+13	10d4 (21)	21
Adulto	Grande	20d12+80 (210)	23	10	19	16	17	16	+20/+30	+25	+16	+12	+15	12d4 (24)	23
Experiente	Enorme	23d12+115 (264)	27	10	21	18	19	18	+23/+39	+29	+18	+13	+17	14d4 (26)	25
Antigo	Enorme	26d12+130 (299)	29	10	21	18	19	18	+26/+43	+33	+20	+15	+19	16d4 (28)	27
Muito Antigo	Enorme	29d12+174 (362)	31	10	23	20	21	20	+29/+47	+37	+22	+16	+21	18d4 (30)	29
Venerável	Enorme	32d12+192 (400)	33	10	23	20	21	20	+32/+51	+41	+24	+18	+23	20d4 (32)	31
Ancião	Imenso	35d12+245 (472)	35	10	25	22	23	22	+35/+59	+43	+26	+19	+25	22d4 (34)	33
Grande Ancião	Imenso	38d12+304 (551)	37	10	27	22	23	22	+38/+63	+47	+29	+21	+27	24d4 (37)	35

HABILIDADES DO DRAGÃO DE COBRE CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, voo 30 m (médio)	+0	16 (+2 tamanho, +4 natural), toque 12, surpresa 16	Imunidade a ácido, patas de aranha	—	—
Muito Jovem	12 m, voo 30 m (médio)	+0	18 (+1 tamanho, +7 natural), toque 11, surpresa 18		—	—
Jovem	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	20 (410 natural), toque 10, surpresa 20		1º	—
Adolescente	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	23 (413 natural), toque 10, surpresa 23		3º	—
Adulto Jovem	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural), toque 9, surpresa 25	RD 5/mágica	5º	19
Adulto	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	28 (–1 tamanho, +19 natural), toque 9, surpresa 28	Moldar rochas	7º	21
Experiente	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural), toque 8, surpresa 30	RD 10/mágica	9º	23
Antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural), toque 8, surpresa 33	Pedra em lama/lama em pedra	11º	25
Muito Antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	36 (–2 tamanho, +28 natural), toque 8, surpresa 36	RD 15/mágica	13º	26
Venerável	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	39 (–2 tamanho, +31 natural), toque 8, surpresa 37	Muralha de pedra	15º	28
Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural), toque 6, surpresa 40	RD 20/mágica	17º	29
Grande Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	43 (–4 tamanho, +37 natural), toque 6, surpresa 43	Mover terra	19º	31

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios do Caos, da Terra e da Enganação como magias arcanas.

dragões de cobre, por serem bem menores, procuram abrigo até que possam reduzir a desvantagem.

Combate

Os dragões de cobre apreciam o raciocínio e não costumam ameaçar as criaturas capazes de contar uma piada, uma anedota ou uma charada que nunca tenham ouvido. Eles se aborrecem rapidamente com as criaturas que não riem das suas piadas ou não aceitam suas traquinagens com bom humor. Eles adoram ridicularizar e aborrecer seus oponentes, até que estes desistam ou cometam alguma idiotice.

Um dragão de cobre furioso prefere aprisionar suas vítimas conjurando *pedra em lama*. O dragão empurra seus adversários ou arrebatá-os e arremessa-os contra os lodaçais. Quando lutam no ar, eles preferem conduzir o confronto até desfiladeiros ou vales rochosos estreitos, onde possam utilizar *patas de aranha* para manobrar e forçar os inimigos a colidir contra as paredes.

Sopro (Sob): Os dragões de cobre possuem dois tipos de sopro: uma linha de ácido e um cone de gás da lentidão. As criaturas dentro desse cone devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficarão lentas durante 1d6 rodadas, mais 1 rodada a cada categoria de idade do dragão.

Patas de aranha (Ext): Um dragão de cobre pode escalar superfícies rochosas como se estivesse sob efeito da magia *patas de aranha*.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *moldar rochas* (adulto ou mais velho); 1/dia — *pedra em lama* ou *lama em pedra* (antigo ou mais velho), *muralha de pedra* (venerável ou mais velho), *mover terra* (grande ancião).

Perícias: Blefar, Esconder-se e Saltar são consideradas perícias de classe para os dragões de cobre.

Dragão de Cobre Jovem: ND 7; Dragão (Médio —Terra); DV 11d12+22, 93 PV; Inic. +0; Desl. 12 m, voo 45 m (ruim); CA 20, toque 10, surpresa 20; Base Atq +11; Agr +13; Atq corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+2); Atq l corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+2), 2 garras +11 (dano: 1d6+1), 2 asas +11 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE sopro, magias; QE visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, sono e paralisia, visão na penumbra, *patas de aranha*; Tend. CB; TR Fort +9, Ref +7, Von +9; For 15, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +10, Concentração +13, Diplomacia +6, Intimidar +4, Saltar +17, Conhecimento (geografia) +10, Conhecimento (natureza) +9, Ouvir +13, Atuação (oratória) +11, Procurar +13, Sentir Motivação +13, Identificar Magia +13, Observar +13, Usar Instrumento Mágico +14; Especialização em Combate, Pairar, Ataques Múltiplos, Inversão.

Sopro (Sob): Linha de ácido de 18 m; 6d4 pontos de dano, Reflexos (CD 17) para reduzir o dano à metade; ou cone de *lentidão* de 9 m; 1d6+3 rodadas, Vontade (CD 17) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4, CD para o teste de resistência 12 + nível da magia): 0 — *globos de luz*, *psamar*, *detectar magia*, *som fantasma*; 1º — *comando*, *área escorregadia*.

Patas de Aranha (Ext): Pode escalar superfícies rochosas como se estivesse sob efeito da magia *patas de aranha*.

DRAGÃO DE LATÃO

Dragão (Fogo)

Ambiente: Desertos quentes

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 10; adulto 12; experiente 15; antigo 17; muito antigo 19; venerável 20; ancião 21; grande ancião 23

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Bom

Progressão: Filhote 5–6 DV; muito jovem 8–9 DV; jovem 1.1–12 DV; adolescente 14–15 DV; adulto jovem 17–18 DV; adulto 20–21 DV; experiente 23–24 DV; antigo 26–27 DV; muito antigo 29–30 DV; venerável 32–33 DV; ancião 35–36 DV; grande ancião 38+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +2, muito jovem +3; jovem +4; adolescente +4; outros —

A cabeça deste dragão possui uma placa enorme sobre a testa e chifres afiados no queixo. Uma crista se estende por todo o pescoço e suas asas se assemelham a uma arraia. O dragão cheira a areia aquecida pelo sol, e suas escamas brilham como latão polido.

Os dragões de latão têm a fama de falastrões. Eles podem conhecer muitas informações úteis, mas geralmente só as partilham depois de uma longa negociação ou um presente.

Quando nascem, as escamas dos dragões de latão são mosqueadas e marrom escuras; conforme o dragão envelhece, elas adquirem uma coloração mais metálica, até se estabilizar numa tonalidade quente e lustrosa. A enorme placa que recobrem sua cabeça é lisa e metálica, e a criatura possui chifres no queixo, que ficam mais afiados com a idade. As asas e a crista têm manchas esverdeadas nas pontas, que costumam a escurecer com o tempo. As pupilas do dragão desbotam com a idade e os mais velhos têm olhos semelhantes a orbes de metal derretido.

Os dragões de latão adoram o calor intenso e seco, e gastam a maior parte do seu tempo se aquecendo sob o sol do deserto. Eles possuem um cheiro adstringente de metal ou areia. Eles estabelecem seus covis em grandes cavernas, de preferência com aberturas ao leste de modo a aproveitar o calor matutino; seus territórios são repletos de lugares protegidos, onde podem tomar seus banhos de sol e cercar aventureiros incautos para uma conversa.

DRAGÕES DE LATÃO CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Miúdo	4d12+4 (30)	11	10	13	10	11	10	+4/-4	+6	+5	+4	+4	1d6 (13)	—
Muito Jovem	Pequeno	7d12+7 (52)	13	10	13	10	11	10	+7/+4	+9	+6	+5	+5	2d6 (14)	—
Jovem	Médio	10d12+20 (85)	15	10	15	12	13	12	+10/+12	+12	+9	+7	+8	3d6 (17)	—
Adolescente	Médio	13d12+26 (110)	17	10	15	12	13	12	+13/+16	+16	+10	+8	+9	4d6 (18)	—
Adulto Jovem	Grande	16d12+48 (152)	19	10	17	14	15	14	+16/+24	+19	+13	+10	+12	5d6 (21)	20
Adulto	Grande	19d12+76 (199)	23	10	19	14	15	14	+19/+29	+24	+15	+11	+13	6d6 (23)	21
Experiente	Enorme	22d12+110 (253)	27	10	21	16	17	16	+22/+38	+28	+18	+13	+16	7d6 (26)	24
Antigo	Enorme	25d12+125 (287)	29	10	21	16	17	16	+25/+42	+32	+19	+14	+17	8d6 (27)	25
Muito Antigo	Enorme	28d12+168 (350)	31	10	23	18	19	18	+28/+46	+36	+22	+16	+20	9d6 (30)	28
Venerável	Enorme	31d12+186 (387)	33	10	23	18	19	18	+31/+50	+40	+23	+17	+21	10d6 (31)	29
Ancião	Imenso	34d12+238 (459)	35	10	25	20	21	20	+34/+58	+42	+26	+19	+24	11d6 (34)	32
Grande Ancião	Imenso	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+28	+20	+25	12d6 (36)	33

HABILIDADES DO DRAGÃO DE LATÃO CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	18 m, escavar 9 m, voo 45 m (médio)	+0	15 (+2 tamanho, +3 natural), toque 12, surpresa 15	Imunidade a fogo, falar com animais, vulnerabilidade a frio	—	—
Muito Jovem	18 m, escavar 9 m, voo 45 m (médio)	+0	17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17		—	—
Jovem	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim)	+0	19 (+9 natural), toque 10, surpresa 19		1º	—
Adolescente	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim)	+0	22 (+12 natural), toque 10, surpresa 22	Suportar elementos	3º	—
Adulto Jovem	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim)	+0	24 (-1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24	RD 5/mágica	5º	18
Adulto	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim)	+0	27 (-1 tamanho, +18 natural), toque 9, surpresa 27	Sugestão	7º	20
Experiente	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim)	+0	29 (-2 tamanho, +21 natural), toque 8, surpresa 29	RD 10/mágica	9º	22
Antigo	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim)	+0	32 (-2 tamanho, +24 natural), toque 8, surpresa 32	Controlar os ventos	11º	24
Muito Antigo	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim)	+0	35 (-2 tamanho, +27 natural), toque 8, surpresa 35	RD 15/mágica	13º	25
Venerável	18 m, escavar 9 m, voo 60 m (ruim)	+0	38 (-2 tamanho, +30 natural), toque 8, surpresa 38	Controlar o clima	15º	27
Ancião	18 m, escavar 9 m, voo 75 m (desajeitado)	+0	39 (-4 tamanho, +33 natural), toque 6, surpresa 39	RD 20/mágica	17º	28
Grande Ancião	18 m, escavar 9 m, voo 75 m (desajeitado)	+0	42 (-4 tamanho, +36 natural), toque 6, surpresa 42	Invocar djinni	19º	30

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios do Caos e do Conhecimento como magias arcanas.

Os dragões de latão conseguem comer quase qualquer coisa (e o farão) se isso for necessário, mas normalmente seu apetite não é muito grande. Eles são capazes de retirar algum sustento do orvalho da manhã, uma comodidade muito rara em seu habitat, e já foram vistos lambendo-o dos vegetais com suas longas línguas.

Como compartilham ambientes similares, os dragões azuis e de latão são inimigos mortais. Por serem maiores, os azuis levam vantagem em combates individuais; portanto, os dragões de latão tentam evitá-los até obter auxílio de seus semelhantes para lançar um ataque em massa.

Combate

Os dragões de latão preferem negociar em vez de lutar. Caso uma criatura inteligente tente escapar sem iniciar um diálogo, o dragão forçará sua submissão por meio das habilidades *sugestão* ou uma dose de gás do sono. Uma criatura adormecida despertará enterrada na areia até o pescoço e permanecerá assim até que a sede de

conversa fiada do dragão seja saciada. Quando enfrentam ameaças reais, os dragões de latão mais jovens se afastam da visão do adversário e escondem-se profundamente na areia. Os dragões mais velhos desprezam essa tática, mas ainda assim preferem obter qualquer vantagem possível em combate.

Sopro (Sob): Um dragão de latão possui dois tipos de sopro: uma linha de fogo e um cone de gás do sono. As criaturas dentro desse cone devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou adormecerão, não importa sua quantidade de DV, durante 1d6 rodadas, mais 1 rodada a cada categoria de idade do dragão.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 3/dia — *suportar elementos* (adolescente ou mais velho, raio de 3 m x a categoria de idade do dragão); 1/dia — *sugestão* (adulto ou mais velho), *controlar os ventos* (antigo ou mais velho), *controlar o clima* (venerável ou mais velho).

Invocar Djinni (SM): Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia por um dragão de latão grande ancião, e funciona como a magia *invocar criaturas*, mas invoca um djinni. Esta habilidade equivale a uma magia de 7º nível.

Perícias: Belfar, Obter Informação e Sobrevivên-



cia são consideradas perícias de classe para os dragões de latão. Dragão de Latão Filhote: ND 3; Dragão (Miúdo — Fogo); DV 4d12+4, 30 PV; Inic. +4; Desl. 18 m, escavar 9 m, voo 45 m (médio); CA 15, toque 12, surpresa 15; Base Atq +4; Agr -4; Atq corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4), 2 garras +1 (dano: 1d3); Espaço/Alcance 0,75 m/0 m (1,5 m com a mordida); AE sopra, habilidades similares a magia; QE visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, sono e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade a frio; Tend. CB; TR Fort +5, Ref +4, Von +4; For 11, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Esconder-Se +7, Conhecimento (história) +6, Conhecimento (local) +6, Conhecimento (natureza) +5, Ouvir +6, Procurar +6, Observar +6; Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada.

Sopro (Sob): Cone de fogo de 9 m; 1d6 pontos de dano, Reflexos (CD 13) para reduzir o dano à metade; ou cone de sono de 4,5 m; 1d6+1 rodadas, Vontade (CD 13) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — falar com animais. Nível de Conjurador: 1º.

DRAGÃO DE OURO

Dragão (Fogo)

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 5; muito jovem 7; jovem 9; adolescente 11; adulto jovem 14; adulto 16; experiente 19; antigo 21; muito antigo 22; venerável 24; ancião 25; grande ancião 27

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: Filhote 9–10 DV; muito jovem 12–13 DV; jovem 15–16 DV; adolescente 18–19 DV; adulto jovem 21–22 DV; adulto 24–25 DV; experiente 27–28 DV; antigo 30–31 DV; muito antigo 33–34 DV; venerável 36–37 DV; ancião 39–40 DV; grande ancião 42+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4, muito jovem +5; jovem +6; outros —

O dragão possui dois grandes chifres lisos que se curvam para trás, projetando-se do supercílio. Seu pescoço é adornado por cristas gêmeas, e os bigodes ao redor da boca se assemelham aos barbilhões de um bagre. Suas asas, semelhantes às velas de um navio, partem dos ombros e se estendem até a ponta da cauda. O dragão cheira a açafrão e incenso, e suas escamas brilham como ouro polido.

Os dragões de ouro são criaturas graciosas, sinuosas e de vasta sabedoria. Eles odeiam qualquer tipo de injustiça ou trapaça, e assumem cruzadas pessoais para promover o bem. Os dragões de ouro geralmente se disfarçam de seres humanos ou animais.

Ao nascer, as escamas do dragão de ouro são amarelo-escuras com manchas douradas e metálicas. Estas manchas aumentam



Dragão de Ouro

conforme o dragão amadurece até que, ao chegar à idade adulta, todas as escamas serão completamente douradas. As faces desses dragões são sagazes e decididas; conforme envelhecem, suas pupilas vão desbotando e os olhos dos mais velhos parecem poças de ouro derretido.

Os dragões de ouro podem viver em qualquer lugar. Seus covis são afastados e sempre feitos de pedra, sejam cavernas ou castelos. Em geral, eles têm guardiões leais: animais da região, gigantes da tempestade ou gigantes das nuvens bondosos. Os gigantes quase sempre forjam pactos de defesa mútua com os dragões.

Os dragões de ouro costumam se sustentar a base de pérolas ou gemas pequenas. Estes presentes são bem-vindos, a menos que sejam tentativas de suborno.

Combate

Os dragões de ouro preferem conversar e negociar antes de lutar. Quando dialogam com criaturas inteligentes, usam as perícias Intimidar e Sentir Motivação para adquirir alguma vantagem. Em combate, conjuram benção e utilizam seu bônus de sorte; os dragões mais antigos ativam seu bônus de sorte no início de cada dia. Eles fazem uso extensivo de magias durante o combate. Entre suas favoritas estão *bola de fogo controlável*, *escudo de fogo*, *globo de invulnerabilidade*, *labirinto*, *lentidão*, *névoa fétida*, *névoa mortal* e *sono*.

Sopro (Sob): Os dragões de ouro possuem dois tipos de sopro: um cone de fogo e um cone de gás de enfraquecimento. As criaturas dentro desse cone devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerão 1 ponto de dano temporário de Força a cada categoria de idade do dragão.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, um dragão de ouro pode assumir a forma de qualquer animal ou humanoide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanoides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Respirar na Água (Ext): O dragão de ouro pode respirar sob a água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso (seu cone de fogo se transformará num cone de vapor superaquecido).

Bônus de Sorte (SM): Uma vez por dia, um dragão de ouro adulto ou mais velho pode tocar uma pedra preciosa, geralmente incrustada na sua pele, encantando-a de modo a trazer boa sorte. Enquanto o dragão portar a gema, ele e todas as criaturas Boas num raio de 3 m a cada categoria de idade do dragão recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência e jogadas similares, de forma semelhante a uma pedra da sorte (veja a descrição deste item no *Livro do Mestre*). Caso o dragão presenteie a gema para outra criatura, somente o portador receberá o bônus. O encantamento permanece ativo durante 1d3 horas, mais 3 horas a cada categoria

DRAGÕES DE OURO CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Médio	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+8	+6	+8	2d10 (16)	—
Muito Jovem	Grande	11d12+33 (104)	21	10	17	16	17	16	+11/+20	+15	+10	+7	+10	4d10 (18)	—
Jovem	Grande	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+12	+9	+12	6d10 (20)	—
Adolescente	Grande	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+14	+10	+14	8d10 (22)	—
Adulto Jovem	Enorme	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+17	+12	+16	10d10 (25)	24
Adulto	Enorme	23d12+115 (264)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+18	+13	+18	12d10 (26)	26
Experiente	Enorme	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+21	+15	+20	14d10 (29)	28
Antigo	Imenso	29d12+203 (391)	39	10	25	24	25	24	+29/+55	+39	+23	+16	+23	16d10 (31)	31
Muito Antigo	Imenso	32d12+256 (464)	41	10	27	26	27	26	+32/+59	+43	+26	+18	+26	18d10 (34)	34
Venerável	Imenso	35d12+315 (542)	43	10	29	28	29	28	+35/+63	+47	+28	+19	+28	20d10 (36)	36
Ancião	Colossal	38d12+380 (627)	45	10	31	30	31	30	+38/+71	+47	+31	+21	+31	22d10 (39)	39
Grande Ancião	Colossal	41d12+451 (717)	47	10	33	32	33	32	+41/+75	+51	+33	+22	+33	24d10 (41)	41

HABILIDADES DO DRAGÃO DE OURO CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	18 m, voo 60 (ruim), natação 18 m	+0	17 (+7 natural), toque 10, surpresa 17	Alterar forma, Imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio, respirar na água	—	—
Muito Jovem	18 m, voo 60 (ruim), natação 18 m	+0	19 (–1 tamanho, +10 natural), toque 9, surpresa 19		—	—
Jovem	18 m, voo 60 (ruim), natação 18 m	+0	22 (–1 tamanho, +13 natural), toque 9, surpresa 22		1º	—
Adolescente	18 m, voo 60 (ruim), natação 18 m	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural), toque 9, surpresa 25	<i>Bênção</i>	3º	—
Adulto Jovem	18 m, voo 60 (ruim), natação 18 m	+0	27 (–2 tamanho, +19 natural), toque 8, surpresa 27	RD 5/mágica	5º	21
Adulto	18 m, voo 60 (ruim), natação 18 m	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural), toque 8, surpresa 30	<i>Bônus de sorte</i>	7º	23
Experiente	18 m, voo 60 (ruim), natação 18 m	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural), toque 8, surpresa 33	RD 10/mágica	9º	25
Antigo	18 m, voo 75 (desajeitado), natação 18 m	+0	34 (–4 tamanho, +28 natural), toque 6, surpresa 34	<i>Tarefa/Missão, detectar gemas</i>	11º	27
Muito Antigo	18 m, voo 75 (desajeitado), natação 18 m	+0	37 (–4 tamanho, +31 natural), toque 6, surpresa 37	RD 15/mágica	13º	28
Venerável	18 m, voo 75 (desajeitado), natação 18 m	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural), toque 6, surpresa 40	<i>Explosão solar</i>	15º	30
Ancião	18 m, voo 75 (desajeitado), natação 18 m	+0	39 (–8 tamanho, +37 natural), toque 2, surpresa 39	RD 20/mágica	17º	31
Grande Ancião	18 m, voo 75 (desajeitado), natação 18 m	+0	42 (–8 tamanho, +40 natural), toque 2, surpresa 42	<i>Sexto sentido</i>	19º	33

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios da Ordem, da Sorte e do Bem como magias arcanas.

de idade do dragão, mas é dissipado se a gema for destruída. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível.

Detectar Gemas (SM): Um dragão de ouro antigo ou mais velho pode usar esta habilidade três vezes por dia. Este é um efeito de adivinhação similar à magia *detectar magia*, mas afeta apenas gemas e pedras preciosas. O dragão pode analisar um arco de 60 graus por rodada: concentrando-se durante 1 rodada, ele saberá se existem gemas no arco; 2 rodadas lhe revelarão a quantidade exata de gemas; 3 rodadas de concentração revelam a localização exata, o tipo e o valor destas pedras. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *bênção* (adolescente ou mais velho); 1/dia — *tarefa/missão* (antigo ou mais velho), *explosão solar* (venerável ou mais velho), *sexto sentido* (grande ancião).

Perícias: Disfarces, Cura e Natação são consideradas perícias de classe para os dragões de ouro.

Dragão de Ouro Adulto: ND 16; Dragão (Enorme — Fogo); DV 23d12+115, 264 PV; Inic. +4; Desl. 18 m, natação 18 m, voo 60 m (ruim); CA 30, toque 8, surpresa 30; Base Atq +23; Agr +42; Atq corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+11); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+11), 2 garras +27 (dano: 2d6+5), 2 asas +27 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +27 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE *alterar forma*, Redução de Dano 5/mágica visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, sono e paralisia, visão na penumbra, bônus de sorte, Resistência à Magia 23, vulnerabilidade a frio, respirar na água; Tend. LB; TR Fort +18, Ref +13, Von +18; For 33, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +13, Concentração +20, Diplomacia +30, Disfarces +28, Esconder-se –1, Intimidar +24, Saltar +46, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (local) +25, Conhecimento (nobreza e realeza) +15, Ouvir +30, Furtividade +7, Procurar +28, Sentir Motivação +27, Identificar Magia +28, Observar +30, Natação +19, Sobrevivência +15; Prontidão, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Negociador, Ataque Poderoso, Sorrateiro, Inversão.

Sopro (Sob): Cone de fogo de 15 m; 12d10 pontos de dano, Reflexos (CD 26 ou mais, se elevado) para reduzir o dano à metade; ou cone de enfraquecimento de 15 m; 6 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 26 ou maior, se elevado) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; oponentes Pequenos ou menores sofrem 2d8+13 pontos de dano por esmagamento, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 26) ou ficarão imobilizados. +38 de bônus para Agarrar.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 54 m, 22 DV ou menos, Vontade (CD 26) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8(7/5; CD para o teste de resistência 15 + nível da magia): 0 — *marca arcana, detectar magia, brilho, mãos mágicas, prestidigitação, ler magias*; 1º — *enfeitiçar pessoa, misseis mágicos, proteção contra o mal, escudo da fé, ataque certo*; 2º — *curar ferimentos moderados, névoa, resistência a elementos*; 3º — *luz cegante, sugestão*.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *bênção*. Nível de Conjurador: 7º.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de ouro pode assumir a forma de qualquer animal ou humanoide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanoides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Bônus de Sorte (SM): 1/dia — as criaturas Boas numa emanção de 18 m recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência.

Respirar na Água (Ext): O dragão de ouro pode respirar sob a água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

DRAGÃO DE PRATA

Dragão (Frio)

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 4; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 10; adulto jovem 13; adulto 15; experiente 18; antigo 20; muito antigo 21; venerável 23; ancião 24; grande ancião 26

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: Filhote 8–9 DV; muito jovem 11–12 DV; jovem 14–15 DV; adolescente 17–18 DV; adulto jovem 20–21 DV; adulto 23–24 DV; experiente 26–27 DV; antigo 29–30 DV; muito antigo 32–33 DV; venerável 35–36 DV; ancião 38–39 DV; grande ancião 41+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4, muito jovem +4; jovem +5; outros —

Uma carapaça lisa e brilhante cobre o rosto do dragão. Sua crista se eleva sobre a cabeça e continua descendo pelo pescoço até a ponta da cauda, sustentada por espinhos compridos, com pontas escuras. Ele possui dois chifres reluzentes e asas largas e lustrosas. O dragão tem o odor de chuva, e suas escamas brilham como metal liquefeito.

DRAGÕES DE PRATA CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Pequeno	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+7/+4	+9	+6	+5	+7	2d8 (14)	—
Muito Jovem	Médio	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+10/+12	+12	+9	+7	+9	4d8 (17)	—
Jovem	Médio	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+13/+16	+16	+10	+8	+11	6d8 (18)	—
Adolescente	Grande	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+16/+24	+19	+13	+10	+14	8d8 (21)	—
Adulto Jovem	Grande	19d12+76 (199)	23	10	19	18	19	18	+19/+29	+24	+15	+11	+15	10d8 (23)	23
Adulto	Enorme	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+22/+38	+28	+18	+13	+18	12d8 (26)	26
Experiente	Enorme	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+25/+42	+32	+19	+14	+19	14d8 (27)	27
Antigo	Enorme	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+28/+46	+36	+22	+16	+22	16d8 (30)	30
Muito Antigo	Enorme	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+31/+50	+40	+23	+17	+24	18d8 (31)	32
Venerável	Imenso	34d12+238 (459)	35	10	25	26	27	26	+34/+58	+42	+26	+19	+27	20d8 (34)	35
Ancião	Imenso	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+37/+63	+47	+29	+20	+29	22d8 (37)	37
Grande Ancião	Coolossal	40d12+400 (660)	43	10	31	30	31	30	+40/+72	+48	+32	+22	+32	24d8 (40)	40

HABILIDADES DO DRAGÃO DE PRATA CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, voo 30 (médio)	+0	17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17	Alterar forma, imunidade a ácido e frio, andar sobre as nuvens, vulnerabilidade a fogo	—	—
Muito Jovem	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	19 (+9 natural), toque 10, surpresa 19		—	—
Jovem	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	22 (+12 natural), toque 10, surpresa 22		1º	—
Adolescente	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	24 (–1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24	<i>Queda suave</i>	3º	—
Adulto Jovem	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	27 (–1 tamanho, +18 natural), toque 9, surpresa 27	RD 5/mágica	5º	20
Adulto	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	29 (–2 tamanho, +21 natural), toque 8, surpresa 29	<i>Névoa</i>	7º	22
Experiente	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	32 (–2 tamanho, +24 natural), toque 8, surpresa 32	RD 10/mágica	9º	24
Antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	35 (–2 tamanho, +27 natural), toque 8, surpresa 35	<i>Controlar os ventos</i>	11º	26
Muito Antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	38 (–2 tamanho, +30 natural), toque 8, surpresa 38	RD 15/mágica	13º	27
Venerável	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	39 (–4 tamanho, +33 natural), toque 6, surpresa 39	<i>Controlar o clima</i>	15º	29
Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	42 (–4 tamanho, +36 natural), toque 6, surpresa 42	RD 20/mágica	17º	30
Grande Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	41 (–8 tamanho, +39 natural), toque 2, surpresa 41	<i>Inverter a gravidade</i>	19º	32

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios da Ordem, do Ar e do Bem como magias arcanas.

Os dragões de prata são altivos e esculpturais. Eles auxiliam com satisfação qualquer criatura bondosa que realmente precise e muitas vezes assumem a forma de anciões gentis ou de belas donzelas quando lidam com os seres humanos.

Quando nasce, as escamas do filhote são azul-acinzentadas, com reflexos prateados. Conforme o dragão se aproxima da idade adulta, essa coloração clareia lentamente até que cada escama se torne quase indistinguível. De longe, esses dragões parecem ter sido esculpidos em metal puro. Os dragões de prata também são conhecidos como “dragões escudo”, devido às carapaças prateadas sobre suas cabeças. Conforme o dragão de prata envelhece, suas pupilas desbotam e os olhos dos mais velhos parecem orbes de mercúrio.

Os dragões de prata preferem covis aéreos em montanhas e picos afastados ou entre as próprias nuvens. Um leve cheiro de chuva sempre acompanha estas criaturas; mesmo entre as



Dragão de Prata

nuvens, sua morada sempre tem uma área sólida e encantada, onde eles depositam seus ovos e guardam seus tesouros.

Os dragões de prata parecem preferir a forma humana à sua original, e com frequência possuem companheiros mortais, com os quais estabelecem fortes laços de amizade. Todavia, inevitavelmente o dragão precisa voltar para sua forma original e partir. Eles têm um gosto especial pela comida dos humanos e podem derivar seu sustento unicamente dela durante tempo indeterminado.

Como habitam o mesmo tipo de território, os dragões de prata e vermelhos acabam entrando em conflito. Os embates entre estas duas espécies são furiosos e mortíferos, mas os dragões de prata geralmente levam vantagem, pois trabalham em equipe contra seus adversários, na maioria das vezes em companhia de aliados humanos.

Combate

Os dragões de prata não são violentos e evitam o combate, exceto quando enfrentam adversários extremamente malignos ou agressivos. Caso seja necessário, eles conjuram *névoa* ou

controlar o clima para cegar ou confundir seus oponentes antes de atacar. Quando estão furiosos, conjuram *inverter a gravidade* para arremessar seus adversários indefesos no ar, onde são facilmente arrebatados. Contra adversários alados, o dragão de prata se esconde entre as nuvens (criando algumas com *controlar o clima* em dias claros), e depois ataca quando estiver em vantagem.

Sopro (Sob): Os dragões de prata possuem dois tipos de sopro: um cone de frio e um cone de gás paralisante. As criaturas dentro desse cone devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficarão paralisadas durante 1d6 rodadas, mais 1 rodada por categoria de idade do dragão.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, um dragão de prata pode assumir a forma de qualquer animal ou humanoide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanoides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Andar Sobre as Nuvens (Sob): Um dragão de prata pode caminhar sobre nuvens ou neblina como se estivesse em chão sólido. Esta habilidade funciona continuamente, mas pode ser ativada e desativada a qualquer momento.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *névoa* (adulto ou mais velho), *controlar os ventos* (antigo ou mais velho); 2/dia — *queda suave* (adulto ou mais velho); 1/dia — *controlar o clima* (venerável ou mais velho), *inverter a gravidade* (grande ancião).

Perícias: Blefar, Disfarces e Saltar são consideradas perícias de classe para os dragões de prata.

Dragão de Prata Adulto Jovem: ND 13; Dragão (Grande — Frio); DV 19d12+79, 202 PV; Inic. +0; Desl. 12 m, voo 45 m (ruim); CA 28, toque 9, surpresa 28; Base Atq +19; Agr +29; Atq corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+6); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+6); 2 garras +19 (dano: 1d8+3); 2 asas +19 (dano: 1d6+3), golpe com a cauda +19 (dano: 1d8+9); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE *alterar forma*, andar sobre as nuvens, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, frio, sono e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 20; Tend. LB; TR Fort +15, Ref +11, Von +15; For 23, Des 10, Con 19, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +7, Blefar +16, Concentração +18, Diplomacia +18, Disfarces +23, Cura +15, Esconder-se -4, Intimidar +8, Saltar +29, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (natureza) +14, Ouvir +24, Procurar +24, Sentir Motivação +24, Identificar Magia +26, Observar +24, Acrobacia +9; Acrobático, Magias em Combate, Investida Aérea, Armadura Natural Aprimorada, Persuasivo, Vitalidade, Inversão.

Sopro (Sob): Cone de frio de 12 m; 10d8 pontos de dano, Reflexos (CD 23) para reduzir o dano à metade; ou cone de gás paralisante de 12 m; paralisia durante 1d6+5 rodadas, Fortitude (CD 23) anula.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 45 m, 18 DV ou menos, Vontade (CD 23) anula.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *queda suave*. Nível de Conjurador: 5º.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *globos de luz*, *detectar magia*, *detectar venenos*, *mãos mágicas*, *consertar*, *prestidigitação*; 1º — *toque macabro*, *auxílio divino*, *proteção contra o mal*, *servo invisível*; 2º — *agilidade do gato*, *curar ferimentos moderados*.

Andar sobre as Nuvens (Sob): Pode caminhar sobre nuvens ou neblina como se estivesse em chão, sólido. Esta habilidade funciona continuamente, mas pode ser ativada e desativada a qualquer momento.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, um dragão de prata pode assumir a forma de qualquer animal ou humanoide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanoides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

DRAGÃO ÉPICO

Assim como os outros dragões, os dragões de energia e prismáticos são répteis alados gigantes. Mas os dragões épicos não se encaixam em absoluto nas categorias comumente aceitas de dragões cromáticos e metálicos, e podem ser originários de outros planos de existência. Eles distinguem-se ainda mais dos dragões comuns descritos no *Livro dos Monstros* devido a seu enorme tamanho (mesmo quando filhotes), sua expectativa de vida maior (correspondendo a

mais poder conforme envelhecem) e seu domínio de efeitos incomuns — energia e prismáticos.

Embora os dragões comuns possam ser facilmente categorizados conforme a tendência e o temperamento, os dragões épicos exibem mais variações individuais nessa área. Estes dois dragões geralmente são Neutros, perseguindo seus próprios interesses em vez das grandes causas morais e éticas. Alguns são extremamente egoístas e geniosos, enquanto outros são tão benevolentes quanto os dragões de ouro. Entretanto, como os outros dragões, quase todos os dragões épicos cobiçam e acumulam riquezas.

Todos os dragões épicos falam o idioma Dracônico.

CATEGORIAS DE IDADE DOS DRAGÕES ÉPICOS

	Categoria	Idade (Anos)
1	Filhote	0–10
2	Muito Jovem	11–30
3	Jovem	31–50
4	Adolescente	51–100
5	Jovem Adulto	101–200
6	Adulto	201–400
7	Experiente	401–800
8	Antigo	801–1.200
9	Muito Antigo	1.201–1.600
10	Venerável	1.601–2.000
11	Ancião	2.001–2.400
12	Grande Ancião	2.401 +

COMBATE

Os dragões épicos compartilham todas as características de combate dos dragões comuns, descritas no *Livro dos Monstros*. No entanto, mesmo quando filhotes, já são Enormes, e podem atacar com as manobras esmagar e rasteira com a cauda. Embora não exista uma categoria de tamanho acima de Colossal, os dragões épicos mais velhos possuem maior alcance e infligem mais dano com seus ataques que os demais dragões Colossais, conforme demonstrado nas tabelas Face e Alcance dos Dragões Épicos e Ataques dos Dragões Épicos, a seguir. Além disso, o sopro dos dragões épicos mais antigos é um cone maior que a área afetada pelos dragões Colossais comuns. O modificador de tamanho para esses dragões permanece como -8.

Os filhotes de dragões épicos possuem certas habilidades que os dragões comuns só adquirem mais tarde, incluindo presença aterradora, capacidade de conjurar magias e Resistência à Magia. Um dragão épico com nível de conjurador acima do 20º adquire o talento adicional Capacidade Mágica Aprimorada a cada três níveis superiores ao 20º. Qualquer dragão épico pode escolher talentos épicos — quando atender aos pré-requisitos — e também possuem acesso aos talentos descritos no *Livro dos Monstros*, assim como os talentos adicionais descritos neste livro.

Potencializar Habilidade Similar a Magia: Um dragão épico é capaz de aplicar o talento Potencializar Magia a uma de suas habilidades similares a magia que tenha duas utilizações diárias ou mais. Se esta habilidade similar é limitada (por exemplo, 3/dia), a habilidade potencializada equivale a duas ativações normais. Se o dragão não tiver um limite de utilização para a habili-

FACE E ALCANCE DOS DRAGÕES ÉPICOS

Tamanho	Face	Alcance
Enorme	3 m por 6 m	3 m
Imenso	6 m por 12 m	4,5 m
Colossal	12 m por 24 m	4,5 m
Colossal+	12 m por 24 m	6 m

ATAQUES DOS DRAGÕES ÉPICOS

	2	2				Golpe de
Tamanho	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Esmagar	Cauda
Enorme	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	2d4
Imenso	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossal	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8
Colossal+	8d6	4d8	4d6	4d8	8d6	4d6

SOPROS DOS DRAGÕES ÉPICOS

Tamanho	Cone* (Comprimento)
Enorme	15 m
Imenso	18 m
Colossal	21 m
Colossal+	24 m

* Um cone possui a mesma altura e largura que seu comprimento.

dade, não há custo para potencializá-la. O dragão não precisa selecionar uma habilidade quando escolher este talento; ele conseguirá aplicá-lo a qualquer habilidade similar a magia disponível.

Maximizar Habilidade Similar a Magia: O dragão é capaz de aplicar o talento Maximizar Magia a uma de suas habilidades similares a magia que tenha três utilizações diárias ou mais. Se esta habilidade similar é limitada (por exemplo, 3/dia), a habilidade maximizada equivale a três ativações normais. Se o dragão não tiver um limite de utilização para a habilidade, não há custo para maximizá-la. O dragão não precisa selecionar uma habilidade quando escolher este talento; ele conseguirá aplicá-lo a qualquer habilidade similar a magia disponível.

Os dragões épicos voam ainda mais rápido que os dragões comuns, e podem atravessar distâncias maiores.

DESLOCAMENTO DE VOO DOS DRAGÕES ÉPICOS EM MOVIMENTO DE VIAGEM

	Deslocamento de Voo		
	75 m	90 m	105 m
Uma Hora			
Normal	60 km	75 km	90 km
Marcha	120 km	150 km	180 km
Um Dia			
Normal	480 km	600 km	720 km

Exceto pelas exceções descritas acima e a seguir, os dragões épicos utilizam as informações e regras gerais que se aplicam a todos os dragões, apresentadas no *Livro dos Monstros*.

DRAGÃO DE ENERGIA

Dragão (Energia)

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e jovem adulto: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião ou grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 mais 2–5 descendentes)

Nível de Desafio: Filhote 13; muito jovem 19; jovem 21; adolescente 25; jovem adulto 28; adulto 31; experiente 35; antigo 37; muito antigo 39; venerável 43; ancião 50; grande ancião 59.

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Filhote 21–24 DV (Enorme); muito jovem 26–29 DV (Enorme); jovem 31–34 DV (Imenso); adolescente 36–39 DV (Imenso); jovem adulto 41–44 DV (Imenso); adulto 46–49 DV (Imenso); experiente 51–54 DV (Colossal); antigo 56–59 DV (Colossal); muito antigo 61–64 DV (Colossal); venerável 66–69 DV (Colossal); ancião 71–74 DV (Colossal+); grande ancião 76+ DV (Colossal+)

Os dragões de energia são arrogantes e altivos, e costumam preferir a solidão e o isolamento à companhia do que consideram criaturas inferiores. Os únicos seres que respeitam são os dragões prismáticos e algumas divindades.

HABILIDADES DOS DRAGÕES DE ENERGIA CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível do Conjurador
Filhote	18 m, voo 75 m (ruim)	31	10	21	18	19	18	Redução de Dano 15/+2, energia deflexiva, imunidade a energia	3º
Muito jovem	18 m, voo 75 m (ruim)	35	10	23	22	23	22		6º
Jovem	18 m, voo 90 m (desajeitado)	39	10	25	26	27	26	Redução de Dano 20/+4	9º
Adolescente	18 m, voo 90 m (desajeitado)	43	10	29	30	31	30	A esfera resiliente de Otiluke, nublar	12º
Jovem adulto	18 m, voo 90 m (desajeitado)	47	10	33	34	35	34	Redução de Dano 30/+6	15º
Adulto	18 m, voo 90 m (desajeitado)	51	10	37	38	39	38	Muralha de Energia	18º
Experiente	18 m, voo 90 m (desajeitado)	55	10	41	42	43	42	Redução de Dano 40/+8	21º
Antigo	18 m, voo 90 m (desajeitado)	59	10	45	46	47	46	Cubo de energia, deslocamento	24º
Muito Antigo	18 m, voo 90 m (desajeitado)	63	10	49	50	51	50	Redução de Dano 50/+10	27º
Venerável	18 m, voo 90 m (desajeitado)	67	10	53	54	55	54	Labirinto	30º
Ancião	18 m, voo 105 m (desajeitado)	71	10	57	58	59	58	Redução de Dano 60/+12	33º
Grande Anciã	18 m, voo 105 m (desajeitado)	75	10	61	62	63	62	A esfera telecinética de Otiluke, invisibilidade	36º

DRAGÕES DE ENERGIA CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Bônus de Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Medo	RM
Filhote	Enorme	20d12+100 (230)	31 (–2 tamanho, +4 deflexão, +19 natural)	+28	+17	+12	+16	5d12 (25)	24	24
Muito jovem	Enorme	25d12+150 (312)	38 (–2 tamanho, +6 deflexão, +24 natural)	+35	+20	+14	+20	10d12 (28)	28	27
jovem	Imenso	30d12+210 (405)	43 (–4 tamanho, +8 deflexão, +29 natural)	+40	+24	+17	+25	15d12 (32)	33	30
Adolescente	Imenso	35d12+315 (542)	50 (–4 tamanho, +10 deflexão, +34 natural)	+47	+28	+19	+29	20d12 (36)	37	33
Jovem adulto	Imenso	40d12+440 (700)	57 (–4 tamanho, +12 deflexão, +39 natural)	+54	+33	+22	+34	25d12 (41)	42	36
Adulto	Imenso	45d12+585 (877)	64 (–4 tamanho, +14 deflexão, +44 natural)	+61	+37	+24	+38	30d12 (45)	46	39
Experiente	Colossal	50d12+750 (1.075)	67 (–8 tamanho, +16 deflexão, +49 natural)	+64	+42	+27	+43	35d12 (50)	51	42
Antigo	Colossal	55d12+935 (1.292)	74 (–8 tamanho, +18 deflexão, +54 natural)	+71	+46	+29	+47	40d12 (54)	55	45
Muito Antigo	Colossal	60d12+1.140 (1.530)	81 (–8 tamanho, +20 deflexão, +59 natural)	+78	+51	+32	+52	45d12 (59)	60	48
Venerável	Colossal	65d12+1.365 (1.787)	88 (–8 tamanho, +22 deflexão, +64 natural)	+85	+55	+34	+56	50d12 (63)	64	51
Ancião	Colossal	70d12+1.610 (2.065)	95 (–8 tamanho, +24 deflexão, +69 natural)	+92	+60	+37	+61	55d12 (68)	69	54
Grande Anciã	Colossal	75d12+1.875 (2.362)	102 (–8 tamanho, +26 deflexão, +74 natural)	+99	+64	+39	+65	60d12 (72)	73	57

Um filhote de dragão de energia emerge de um ovo do tamanho da cabana de um fazendeiro, coberto de escamas cintilantes como minúsculos diamantes. Conforme envelhece, suas escamas tornam-se menos brilhantes, mas ainda refratam a luz, muitas vezes rodeando o dragão em um halo de luminosidade tremulante. Os dragões de energia grandes anciões são naturalmente invisíveis, pois a luz atravessa seus corpos com suavidade. As escamas translúcidas do dragão de energia engrossam e endurecem conforme ele envelhece, tornando a pele de um grande ancião quase tão impenetrável quanto uma muralha de energia. Ao contrário dos dragões comuns, os espécimes de energia não exalam nenhum odor.

Os dragões de energia se refugiam em regiões remotas, afastadas da civilização, mas não demonstram preferência por um tipo específico de terreno. Florestas veneráveis, montanhas imponentes, amplos desertos e profundos abismos subterrâneos podem servir como covil para esses seres reclusos. Apesar do seu enorme tamanho, os dragões de energia comem pouco, alternando períodos de caçada ativa com longas hibernações. Podem ingerir qualquer tipo de carne, mas os sábios especulam que também se alimentam de efeitos de energia ou mesmo de poder mágico bruto.



Dragão de Energia

Combate

Os dragões de energia raramente procuram o combate, mas agredem os intrusos em seus domínios com uma ferocidade incrível, atacando incessantemente até que seus inimigos sejam mortos ou expulsos. Não se interessam por diálogos e argumento, pois duvidam que qualquer intelecto inferior teria conhecimentos superiores aos seus. Preferem usar seu sopro para atacar e suas habilidades similares a magia para separar os oponentes e prender os adversários perigosos.

Sopro (Sob): Um dragão de energia possui apenas um tipo de sopro, um cone de energia que dilacera os objetos e criaturas em sua área, com efeitos devastadores.

Imunidade à Energia (Ext): Um dragão de energia não sofre dano de qualquer efeito de energia, incluindo *mísseis mágicos*, *runas explosivas*, a *espada de Mordenkainen*, as diversas *esferas* de Otiluke, ou qualquer outra magia ou efeito com o descritor Energia. Ele consegue deslocar-se livremente através de barreiras compostas de energia, como uma muralha de energia.

Energia Deflexiva (Sob): Um dragão de energia é protegido por um campo de energia que concede um bônus de deflexão à sua CA. O bônus de deflexão equivale ao bônus de Carisma do dragão.

Nublar (Sob): Quando o dragão de energia atinge a idade adolescente, a energia em torno de seu corpo distorce a luz ao seu redor, tornando difícil determinar sua localização exata. Isso funciona como a magia *nublar* com efeito contínuo, concedendo meia camuflagem ao dragão (20% de chance de falha).

Deslocamento (Sob): A deflexão de um dragão de energia antigo distorce a luz ainda mais, concedendo-lhe os benefícios da magia *deslocamento* (camuflagem total, 50% de chance de falha). Isso substitui a habilidade *nublar*.

Invisibilidade (Sob): Um dragão de energia grande ancião é uma criatura de pura energia, e se torna completamente invisível (como os efeitos da magia *invisibilidade aprimorada*). Uma criatura capaz de enxergar seres invisíveis ainda sofre os efeitos da habilidade *deslocamento* do dragão.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *cuco de energia*, *esfera resiliente* de Otiluke, *esfera telecinética* de Otiluke, *labirinto*, *muralha de energia*.

Exemplo — Dragão de Energia Adulto

Dragão (Imenso — Energia)

Dados de Vida: 45d12+585 (877 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 18 m, voo 90 m (desajeitado)

Classe de Armadura: 64 (−4 tamanho, +14 deflexão, +44 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +61, 2 garras +56, 2 asas +56, golpe de cauda +56

Dano: Mordida 4d6+20, garra 2d8+10, asa 2d6+10, golpe de cauda 2d8+30

Face/Alcance: 6 m por 12 m/4,5 m

Ataques Especiais: Esmagar 4d6+30 (CD 45), rasteira com a cauda 2d6+30 (CD 45), sopro, presença aterradora (CD 46), magias (18º nível de conjurador), habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Imunidades, RD 30/+6, RM 39, percepção às cegas, sentidos aguçados, energia deflexiva, nublar (20% de chance de falha)

Testes de Resistência: Fort +37, Ref +24, Von +38

Habilidades: For 51, Des 10, Con 37, Int 38, Sab 39, Car 38

Perícias: Alquimia +36, Arte da Fuga +45, Avaliação +36, Blefar +38, Concentração +58, Conhecimento (arcano) +59, Conhecimento (geografia) +59, Conhecimento (história) +59, Conhecimento (local) +59, Conhecimento (natureza) +59, Conhecimento (nobreza e realza) +59, Conhecimento (planos) +59, Conhecimento (religião) +59, Diplomacia +59, Espionar +59, Identificar Magia +59, Intimidar +61, Observar +76*, Ouvir +61, Procurar +74*, Sentir Motivação +38.

Talentos: Ataque Poderoso, Conhecimento Mágico, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Maximizar Habilidade Similar a Magia, Pairar, Potencializar Habilidade Similar a Magia, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida, garra, asa, cauda), Prontidão, Reflexos

de Combate, Separar, Trespasar.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer

Organização: Solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 descendentes)

Nível de Desafio: 31

tesouro: Dobro do padrão

Progressão: 46–49 DV (Imenso)

Sopro (Sob): Cone de energia de 18 m; 30d12 pontos de dano, Reflexos (CD 45) para reduzir o dano a metade.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *esfera resiliente* de Otiluke, *muralha de energia*. Nível do conjurador: 18º; CD do teste de resistência 24 + nível da magia.

Imunidades: Imune a sono e paralisia. Imune a efeitos de energia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/10/10/9/9/9/9/8/7/5; CD base 24 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar*, *brilho*, *consertar*, *detectar magia*, *globos de luz*, *ler magia*, *luz*, *marca arcana*, *som fantasma*; 1º — *alterar-se*, *ataque certo*, *compreensão de linguagens*, *detectar portas secretas*, *mísseis mágicos*; 2º — *agilidade felina*, *escuridão*, *força do touro*, *localizar objetos*, *reflexos*; 3º — *bola de fogo*, *clarividência*/*clariaudiência*, *relâmpago*, *velocidade*; 4º — *enfeitiçar monstros*, *invisibilidade aprimorada*, *observação*, *pele rochosa*; 5º — *contato extra-planar*, *imobilizar monstros*, *sonho*, *teletransporte*; 6º — *analisar encantamento*, *dissipar magia aprimorada*, *visão da verdade*; 7º — *cuco de energia*, *invocar criaturas VII*, *reverter magia*; 8º — *metamorfosar objetos*, *proteção contra magias*; 9º — *parar o tempo*

Inventário: Bola de cristal com visão da verdade, halo dos olhos*, pérola do poder (magia de 7º nível), 8.000 PO.

* Variação do robe dos olhos; os benefícios estão incluídos nos modificadores de Procurar e Observar.

DRAGÃO PRISMÁTICO

Dragão (Luz)

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e jovem adulto: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião ou grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 mais 2–5 descendentes)

Nível de Desafio: Filhote 14; muito jovem 16; jovem 22; adolescente 30; jovem adulto 34; adulto 39; experiente 43; antigo 48; muito antigo 52; venerável 57; ancião 61; grande ancião 66.

tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Filhote 24–27 DV (Enorme); muito jovem 29–32 DV (Enorme); jovem 34–37 DV (Imenso); adolescente 39–42 DV (Imenso); jovem adulto 44–47 DV (Imenso); adulto 49–52 DV (Colossal); experiente 54–57

Dragão Prismático

DV (Colossal); antigo 59–62 DV (Colossal); muito antigo 64–67 DV (Colossal); venerável 69–72 DV (Colossal); ancião 74–77 DV (Colossal+); grande ancião 79+ DV (Colossal+)

Os dragões prismáticos são vis-tosos, educados e encantadores, bem diferentes dos arrogantes dragões de energia, embora sejam indiscutivelmente superiores. Eles apreciam a fantástica diversidade da vida, em especial o incrível espectro das personalidades humanas. Embora raramente se aventurem até as comunidades de humanóides, gostam de receber visitantes em seus covis longínquos e raramente atacam qualquer criatura, a menos que sejam provocados. Um filhote de dragão prismático é recoberto por escamas minúsculas e brilhantes, e cercado por uma aura tremeluzente de luzes multicoloridas. Até mesmo as escamas de um grande ancião são pequenas e delicadas, tornando sua couraça lisa como a pele de uma cobra, embora seja virtualmente invulnerável. Similares aos dragões



de energia, os espécimes prismáticos são completamente inodoros.

Os dragões prismáticos estabelecem seus covis em qualquer local agradável. Enquanto alguns preferem vastidões remotas, longe de qualquer sinal da civilização, outros escolhem habitar cavernas marinhas próximas de cidades portuárias, ruínas nos arredores de prósperas cidades comerciais, ou florestas além dos campos de um vilarejo. Eles parecem comer pouco em relação ao seu tamanho descomunal, e normalmente preocupam-se em caçar em grandes territórios para não exaurir os recursos naturais ou irritar os criadores de gado locais. Comem qualquer tipo de carne e podem até obter sustento da própria luz.

Combate

Um dragão prismático lutará apenas quando for atacado, preferindo conversar com os intrusos inadvertidos para ampliar seu conhecimento em relação às peculiaridades e fra-

HABILIDADES DOS DRAGÕES PRISMÁTICOS CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível do Conjurador
Filhote	18 m, voo 75 m (ruim)	29	10	23	20	21	20	Redução de Dano 15/+3, energia deflexiva, padrão hipnótico, imunidade a luz e cegueira	5°
Muito jovem	18 m, voo 75 m (ruim)	33	10	25	24	25	24		8°
Jovem	18 m, voo 90 m (desajeitado)	37	10	29	28	29	28	Redução de Dano 20/+5	11°
Adolescente	18 m, voo 90 m (desajeitado)	41	10	33	32	33	32	Padrão prismático	13°
Jovem adulto	18 m, voo 90 m (desajeitado)	45	10	37	36	35	36	Redução de Dano 30/+7	17°
Adulto	18 m, voo 90 m (desajeitado)	49	10	41	40	41	40	Raio de sol	20°
Experiente	18 m, voo 90 m (desajeitado)	53	10	45	44	45	44	Redução de Dano 40/+10	23°
Antigo	18 m, voo 90 m (desajeitado)	57	10	49	48	49	48	Explosão solar	26°
Muito Antigo	18 m, voo 90 m (desajeitado)	61	10	53	52	53	52	Redução de Dano 50/+12	29°
Venerável	18 m, voo 105 m (desajeitado)	65	10	57	56	57	56	Muralha prismática	32°
Ancião	18 m, voo 105 m (desajeitado)	69	10	61	60	61	60	Redução de Dano 60/+15	35°
Grande Anciã	18 m, voo 105 m (desajeitado)	73	10	65	64	65	64	Esfera prismática	38°

DRAGÕES PRISMÁTICOS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Bônus de Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Medo	RM
Filhote	Enorme	23d12+138 (287)	35 (–2 tamanho, +5 deflexão, +22 natural)	+30	+19	+13	+18	27	26	24
Muito jovem	Enorme	28d12+196 (378)	42 (–2 tamanho, +7 deflexão, +27 natural)	+37	+23	+16	+23	31	31	30
Jovem	Imenso	33d12+297 (511)	47 (–4 tamanho, +9 deflexão, +32 natural)	+42	+27	+18	+27	35	35	36
Adolescente	Imenso	38d12+418 (665)	54 (–4 tamanho, +11 deflexão, +37 natural)	+49	+32	+21	+32	40	40	42
Jovem adulto	Imenso	43d12+559 (838)	61 (–4 tamanho, +13 deflexão, +42 natural)	+56	+36	+23	+36	44	44	48
Adulto	Colossal	48d12+720 (1.032)	64 (–8 tamanho, +15 deflexão, +47 natural)	+59	+41	+26	+41	49	49	54
Experiente	Colossal	53d12+901 (1.245)	71 (–8 tamanho, +17 deflexão, +52 natural)	+66	+45	+28	+45	53	53	60
Antigo	Colossal	58d12+1.102 (1.479)	78 (–8 tamanho, +19 deflexão, +57 natural)	+73	+50	+31	+50	58	58	66
Muito Antigo	Colossal	63d12+1.323 (1.732)	85 (–8 tamanho, +21 deflexão, +62 natural)	+80	+54	+33	+54	62	62	68
Venerável	Colossal	68d12+1.564 (2.006)	92 (–8 tamanho, +23 deflexão, +67 natural)	+87	+59	+36	+59	67	67	74
Ancião	Colossal+	73d12+1.825 (2.299)	99 (–8 tamanho, +25 deflexão, +72 natural)	+94	+63	+38	+63	71	71	80
Grande Anciã	Colossal+	78d12+2.106 (2.613)	106 (–8 tamanho, +27 deflexão, +77 natural)	+101	+68	+41	+68	76	76	86

quezas das outras criaturas. Entretanto, quando resolve lutar, utiliza seu sopro, ataques corpo a corpo e habilidades similares à magia em sincronia mortífera, escolhendo cuidadosamente o ataque mais apropriado para cada adversário.

Sopro (Sob): Um dragão prismático tem apenas um tipo de sopro, um efeito de *rajada prismática*. O tamanho do cone varia de acordo com a idade do dragão, e não está limitado ao parâmetro normal da magia.

Energia Deflexiva (Sob): Um dragão prismático é protegido por um escudo de luz tremeluzente similar a um *manto do caos* que concede um bônus de deflexão à sua CA. O bônus de deflexão equivale ao bônus de Carisma do dragão.

Imune à Luz e Cegueira (Ext): Os dragões prismáticos não sofrem dano ou efeitos de qualquer tipo de luz, incluindo as magias de Evocação [Luz], *luz cegante* e as diversas magias prismáticas (*esfera*, *rajada*, *muralha*). Além disso, são imunes a qualquer magia ou efeito que cause cegueira.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *padrão hipnótico*, *padrão prismático*; 3/dia — *esfera prismática*, *explosão solar*, *muralha prismática*, *raio de sol*.

Exemplo — Dragão Prismático Antigo

Dragão (Colossal)

Dados de Vida: 58d12+1.102 (1.479 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m, voo 90 m (desajeitado)

Classe de Armadura: 78 (−8 tamanho, +19 deflexão, +57 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +74, 2 garras +69, 2 asas +68, golpe de cauda +69

Dano: Mordida 4d8+23, garra 4d6+11, asa 2d8+11, golpe de cauda 4d6+34

Face/Alcance: 12 m por 24 m/4,5 m

Ataques Especiais: Esmagar 4d8+34 (CD 58), rasteira com a cauda 2d8+34 (CD 58), sopro, presença aterradora (CD 58), magias (26º nível de conjurador) habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Imunidades, RD 40/mágica, RM 66, percepção às cegas, sentidos aguçados, energia deflexiva

Testes de Resistência: Fort +50, Ref +31, Von +50

Habilidades: For 57, Des 10, Con 49, Int 48, Sab 49, Car 48

Perícias: Abrir Fechaduras +29, Acrobacia +29, Arte da Fuga +58, Blefar +48, Concentração +77, Conhecimento (arcano) +77, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +77, Conhecimento (geografia) +77, Conhecimento (história) +77, Conhecimento (local) +77, Conhecimento (natureza) +77, Conhecimento (nobreza e realeza) +77, Conhecimento (planos) +77, Conhecimento (religião) +77, Cura +48, Diplomacia +81, Equilíbrio +33, Esconder-se +13, Espionar +77, Furtividade +29, Identificar Magias +77, Intimidar +23, Observar +77, Operar Mecanismo +48, Ouvir +77, Procurar +77.

Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia, Arrebatador, Ataque Poderoso, Capacidade Mágica Aprimorada (9º), Capacidade Mágica Aprimorada (9º), Conhecimento de Magia (x4), Foco em Arma (garra), Foco em Arma (golpe de cauda), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Separar, Adicionar Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespasar, Trespasar Aprimorado.

Talentos Épicos: Velocidade Ofusante (x2)

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer

Organização: Solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 proles)

Nível de Desafio: 48

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 59–62 DV (Colossal)

Sopro (Sob): Cone de *rajada prismática* de 21 m; efeito idêntico à magia, Reflexos (CD 58) para reduzir o dano a metade.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *padrão hipnótico*, *padrão prismático*; 3/dia — *explosão solar*, *raio de sol*. Nível do conjurador 26º; CD do teste de resistência 29 + nível da magia.

Imunidades: Imune a sono e paralisia. Imune a efeitos de luz e cegueira.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/11/11/11/10/10/10/9/11; CD base 29 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *ler magia*, *luz*, *psimar*, *prestidigitação*, *raio de gelo*, *resistência*, *som fantasma*; 1º — *armadura arcana*, *ataque certo*, *aumentar*, *escudo arcano*, *misséis mágicos*, *servo invisível*; 2º — *alterar-se*, *detectar pensamentos*,

escuridão, *levitação*, *nublar*; 3º — *arma mágica aprimorada*, *bola de fogo*, *idiomas*, *muralha de vento*, *piscar*, *velocidade*; 4º — *confusão*, *metamorfosear outro*, *metamorfosear-se*, *observação*, *pele rochosa*; 5º — *compôr*, *criar passagens*, *expulsão*, *muralha de energia*; 6º — *campo antimagia*, *dissipar magia aprimorada*, *visão da verdade*; 7º — *cubo de energia*, *refugiar itens*, *reverter magia*, *teletransporte exato*; 8º — *âncora planar aprimorada*, *enfeitiçar multidões*, *símbolo*; 9º — *aprisionamento*, *desejo*, *dominar monstros*, *estase temporal*, *anel de tempo*, *i*.

Inventário: *Cajado do cosmos*, *anel de regeneração*, 15.563 PO.

DRAGÃO ESQUELÉTICO

Os dragões esqueléticos são criados com a magia *criar mortos-vivos menores*, e funcionam como esqueletos normais sob a maioria dos aspectos, mas conservam algumas das suas habilidades e qualidades dracônicas, mesmo depois da morte. Apesar da perda de sensibilidade do dragão esquelético, os minúsculos pontos de luz vermelha que queimam nas suas órbitas demonstram a centelha do pós-vida que ainda existe.

Como esqueletos comuns, os dragões esqueléticos só realizam as tarefas que lhes são ordenadas. Não podem tirar conclusões próprias e não têm qualquer iniciativa. Os necromantes apreciam os dragões esqueléticos, pois são guardiões formidáveis. São mais robustos que um esqueleto comum do mesmo tamanho, e suas qualidades adicionais infundem o terror nos invasores.

Sabe-se até que poderosos conjuradores dracônicos animaram os esqueletos de seus rivais tombados, ou, no caso de dragões particularmente perversos, de membros da família que faleceram.

EXEMPLO DE DRAGÃO ESQUELÉTICO

Este exemplo usa um dragão negro experiente como dragão-base.

Dragão Negro Esquelético Experiente Morto-Vivo (Enorme)

Dados de Vida: 22d12+22 (165 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 18 m (12 quadrados)

Classe de Armadura: 12 (−2 tamanho, +4 natural), toque 8, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +22/+38 Ataque: Corpo a corpo: mordida +28 (2d8+8)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +28 (2d8+8), 2 garras +23 (2d6+4), 2 asas +23 (1d8+4), golpe com a cauda +23 (2d6+12)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m com mordida)

Ataques Especiais: Presença aterradora

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/concussão, imunidade a ácido e frio, sentidos aguçados, resistência à magia 21, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +13, Von +13

Habilidades: For 27, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 14

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Montanhas quentes

Organização: Qualquer

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 23–24 DV (Enorme)

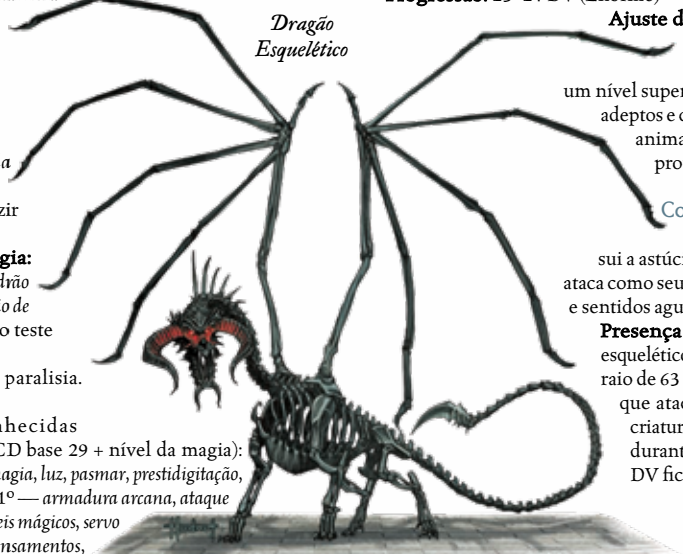
Ajuste de Nível: —

Um dragão negro esquelético infunde um nível superior de horror como um morto-vivo. Os adeptos e clérigos do povo lagarto frequentemente animam os dragões negros esqueléticos para proteger suas tribos.

Combate

Um dragão negro esquelético não possui a astúcia que tinha em vida. Ele simplesmente ataca como seu mestre ordenar. Sua percepção às cegas e sentidos aguçados o tornam um excelente guardião.

Presença Aterradora (Ext): Este dragão negro esquelético é capaz de perturbar seus inimigos num raio de 63 metros com sua mera presença, sempre que atacar, investir ou sobrevoar os alvos. As criaturas com 4 DV ou menos ficam apavoradas durante 4d6 rodadas, e aquelas entre 5 DV e 21 DV ficam abaladas por 4d6 rodadas. Um teste



de resistência de Vontade (CD 23) anula o efeito e torna a criatura imune à presença aterradora do mesmo dragão durante 24 horas.

Sentidos Aguçados (Ext): Um dragão esquelético enxerga quatro vezes melhor que um humano em condições de penumbra e duas vezes melhor sob iluminação normal.

CRIANDO UM DRAGÃO ESQUELÉTICO

“Esquelético” é um modelo adquirido que pode ser aplicado a qualquer dragão (daqui por diante denominado “dragão-base”). Um dragão esquelético conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do dragão-base, com as seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. O Mestre não deve calcular novamente o bônus base de ataque, de resistência ou os pontos de perícia da criatura. O tamanho não é afetado.

Dados de Vida: Os Dados de Vida do dragão-base permanecem inalterados, mas ele perde o bônus de Constituição que possuía em seus pontos de vida anteriores (vide Habilidades abaixo). No entanto, um dragão esquelético adquire pontos de vida adicionais equivalentes aos seus DV

Deslocamento: A criatura conserva seu deslocamento terrestre e de escavar (se houver), mas perde os deslocamentos de voo e natação.

Classe de Armadura: Substitua o bônus de armadura natural na CA existente do dragão-base por um novo bônus de armadura natural baseado no seu tamanho.

Tamanho	Armadura Natural
Até Miúdo	+0
Pequeno	+1
Médio	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Imenso	+6
Colossal	+10

Ataques: Os mesmos do dragão-base, exceto que dragões esqueléticos não podem realizar ataques de esmagamento.

Ataques Especiais: Um dragão esquelético perde todos os ataques especiais sobrenaturais e similares a magia do dragão-base. Ele conserva os ataques especiais extraordinários (como presença aterradora ou Agarrar Aprimorado).

Qualidades Especiais: Um dragão esquelético perde todas as qualidades especiais sobrenaturais e similares a magia do dragão-base. Ele conserva as qualidades especiais extraordinárias (como imunidades ou percepção às cegas). Ele perde qualquer subtipo que tinha em vida, mas se o dragão-base possuía imunidades baseadas em seu subtipo (como imunidade ao fogo para o subtipo fogo), ele mantém essas imunidades ainda que perca o subtipo. Ele também adquire qualidades especiais adicionais conforme mencionado abaixo.

Redução de Dano (Ext): Os dragões esqueléticos adquirem redução de dano 5/concussão.

Imunidade ao Frio (Ext): Os dragões esqueléticos têm imunidade ao frio.

Características de Morto-Vivo: Um dragão esquelético é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária. Ele tem visão no escuro com alcance de 18 metros (a não ser que a criatura-base tivesse um alcance maior).

Testes de Resistência: Como morto-vivo, o dragão esquelético é imune a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a não ser que também afete objetos.

Habilidades: O dragão esquelético conserva os valores de Força, Destreza e Carisma do dragão-base. Como é um morto-vivo, o dragão esquelético tem um valor nulo de Constituição e Inteligência. Seu valor de Sabedoria equivale a 10.

Perícias: O dragão esquelético perde todas as graduações de perícias e bônus de perícia raciais que o dragão-base possuía.

Talentos: O dragão esquelético perde todos os talentos possuídos pelo dragão-base. Ele recebe Iniciativa Aprimorada como um talento adicional.

Ambiente: Qualquer.

Organização: Qualquer.

Nível de Desafio: ND do dragão base x V% (Mínimo 1).

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: Até +2 DV

Ajuste de Nível: —

DRAGÃO FANTASMAGÓRICO

O modelo fantasma encontra-se no Livro dos Monstros. O modelo dragão fantasmagórico apresentado a seguir proporciona um método alternativo para criar dragões espectrais, que conservam mais do seu poder dracônico inato e letalidade.

Os dragões fantasmagóricos são criados mais frequentemente quando um dragão poderoso é assassinado e seu tesouro é saqueado. Nesses casos, o fantasma somente descansará quando seu tesouro perdido (ou o valor equivalente) for devolvido ao seu antigo covil. É possível estimar o tesouro do dragão fantasmagórico usando o valor médio de tesouro para um confronto com o dragão, como se ainda estivesse vivo. Quando isso ocorre, o dragão se assenta no novo tesouro e desaparece nos planos, levando o tesouro consigo para a vida após a morte.

EXEMPLO DE DRAGÃO FANTASMAGÓRICO

Este exemplo usa um dragão verde adulto como dragão-base.

Dragão Fantasmagórico Verde Adulto

Morto-Vivo (Enorme — Incorpóreo)

Dados de Vida: 20d12+40 (170 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: Voo 45 m (perfeito)

Classe de Armadura: 13 (-2 tamanho, +5 deflexão), toque 13, surpresa 13; ou 27 (-2 tamanho, +19 natural), toque 8, surpresa 27

Ataque Base/Agarrar: +20/+36

Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +20 (1d4 corrupção, mais 1d4 de For, mais 1d4 de Con, mais drenar de energia); ou mordida +26 (2d8+8)

Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +20 (1d4 corrupção, mais 1d4 de For, mais 1d4 de Con, mais drenar de energia); ou mordida +26 (2d8+8), 2 garra +21 (2d6+4), 2 asas +21 (1d8+4), golpe com a cauda +21 (2d6+12)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Sopro, drenar energia, presença aterradora, manifestação, arrebatador, conjuração, habilidades similares a magia, envelhecimento

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, efeitos mágicos de sono e paralisia, sentidos aguçados, visão na penumbra, restauração, RM 21, resistência à expulsão +4, características de morto-vivo, incorpóreo

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +12, Von +15

Habilidades: For 27, Des 10, Con -, Int 16, Sab 17, Car 20

Perícias: Blefar +22, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (natureza) +18, Diplomacia +15, Esconder-se +8, Furtividade +20, Identificar Magia +25, Intimidação +27, Natação +16, Observar +31, Ouvir +31, Procurar +31, Sentir Motivação +11

Talentos: Arrebatador, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Sopro Adesivo

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 14

Tesouro: Nenhum

Tendência: Leal e Mau

Progressão: 21–22 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Este dragão fantasmagórico verde ainda assombra seu escuro covil subterrâneo ou florestal, ansiando pelo retorno do tesouro que vigiava em vida. Atormentado por sua incapacidade de buscar tesouros adicionais, ele espera... e planeja.

Combate

Caso haja intrusos em seu covil, esse dragão fantasmagórico verde tentará coletar a maior quantidade de informações possível sobre os inimigos antes de iniciar o ataque. Quando se manifestar, usará a presença aterradora para amedrontar os alvos e depois ativará o sopro de dano permanente de habilidades antes de se aproximar para eliminar os sobreviventes.

As armas naturais deste dragão fantasmagórico verde são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 12d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 25) para reduzir à metade; ou cone de 15 m, 6 pontos de dano permanente de Força, Destreza e Constituição, Fortitude (CD 25) anula.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 18 m, 19 DV ou menos, Vontade (CD 25) anula.

Arrebatador (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+8) ou da garra (2d6+4) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *sugestão* (CD 18). Nível de conjurador: 6.

Magias: Como um feiticheiro de 5º nível.

Sentidos Aguçados (Ext): Este dragão fantasmagórico enxerga quatro vezes melhor que um ser humano em condições de penumbra e duas vezes melhor sob luz normal. Também possui visão no escuro com alcance de 36 metros.

Respirar na Água (Ext): Este dragão fantasmagórico pode respirar indefinidamente debaixo d'água e usar seu sopro, suas magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Magias de Feiticheiro Conhecidas (6/8/5; CD de resistência 15 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, som fantasma*; 1º — *alarme, ataque certeiro, escudo arcano, servo invisível*; 2º — *detectar pensamentos, escuridão*.

CRIANDO UM DRAGÃO FANTASMAGÓRICO

"Fantasmagórico" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer dragão. A criatura (daqui por diante denominada "dragão-base") precisa ter um valor de Carisma 8 ou superior.

Um dragão fantasmagórico conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do dragão-base, com as seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo, com o subtipo incorpóreo. O tamanho não é afetado.

Dados de Vida: Os Dados de Vida do dragão-base permanecem inalterados, mas ele perde o bônus de Constituição que possuía em seus pontos de vida anteriores (vide Habilidades abaixo). No entanto, um dragão fantasmagórico adquire pontos de vida adicionais equivalentes ao dobro dos seus DV.

Deslocamento: Um dragão fantasmagórico adquire um deslocamento de voo de 9 metros, a menos que o dragão-base tenha um valor maior. Independente do novo deslocamento, o dragão fantasmagórico adquire capacidade de manobra perfeita.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural do dragão fantasmagórico é idêntico ao valor do dragão-base, mas afeta somente confrontos etéreos. Quando um dragão fantasmagórico se manifesta (vide abaixo), seu bônus de armadura natural será +0, mas ele recebe um bônus de deflexão igual ao seu modificador de Carisma ou +1, o que for maior.

Ataques: O dragão fantasmagórico conserva todos os ataques do dragão-base, embora os golpes que exigiam contato físico direto não sejam capazes de afetar as criaturas que não sejam etéreas. Ele adquire um ataque de toque incorpóreo, que pode ser desferido com qualquer parte do corpo utilizada anteriormente para golpear (incluindo a mordida, as garras, as asas e a cauda). A jogada de ataque de toque incorpóreo utiliza o modificador de Destreza do dragão-base, não seu modificador de Força.

Dano: Contra inimigos etéreos, um dragão fantasmagórico utiliza os valores de dano do dragão-base. Contra adversários corpóreos, o dragão fantasmagórico normalmente não pode infligir dano físico, mas pode usar seus ataques especiais, se houver, quando se manifesta (vide abaixo).

Ataques Especiais: Um dragão fantasmagórico conserva todos os ataques especiais do dragão-base, mas aqueles que dependem de contato físico não afetam as criaturas que não sejam etéreas. O fantasma adquire a habilidade de manifestação e outros ataques especiais descritos a seguir. Os testes de resistência contra os ataques especiais de um dragão fantasmagórico (incluindo os do dragão-base) têm CD 10 + metade dos DV do dragão fantasmagórico + modificador Car, exceto quando especificado o contrário.

Sopro (Sob): Além de quaisquer sopros que tinha em vida, um dragão fantasmagórico adquire um sopro que cria uma nuvem de névoa cinzenta em forma de cone. Qualquer criatura na área afetada sofre uma quantidade catastrófica de dano permanente de habilidade, que subtrai em definitivo um valor de pontos de Força, Destreza e Constituição equivalente à categoria de idade do dragão-base (Fortitude anula). Uma criatura que obtiver sucesso no teste de resistência contra este efeito não será afetada novamente pelo sopro do mesmo dragão fantasmagórico durante 24 horas (embora ainda sofra os efeitos normais dos demais sopros do dragão fantasmagórico). Esse sopro pode ser ativado uma vez a cada 1d4 rodadas, limitado a três vezes por dia.

Drenar Energia (Sob): Com um ataque de toque bem-sucedido, o dragão fantasmagórico impõe dois níveis negativos na criatura atingida. O dragão

não impõe níveis negativos com nenhum de seus ataques naturais (garras, mordida, asas, cauda, etc.).

Manifestação (Sob): Um dragão fantasmagórico habita o Plano Etéreo, e como criatura etérea não pode afetar qualquer coisa do mundo material, nem ser afetado por seres corpóreos.

Quando um dragão fantasmagórico se manifesta, ele entra parcialmente no Plano Material e se torna visível, mas ainda incorpóreo, no Plano Material. Um dragão fantasmagórico manifestado somente é afetado por outros seres incorpóreos, armas mágicas, magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais. Quando é atingido por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance do dragão ignorar qualquer dano. Ele é capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Um dragão fantasmagórico manifestado é capaz de golpear com seu ataque de toque ou com uma arma de toque espectral. Um fantasma manifestado permanece em parte no Plano Etéreo, onde ele não é incorpóreo. A criatura pode ser atacada por adversários no Plano Material ou no Plano Etéreo. A qualidade incorpórea do dragão fantasmagórico ajuda a protegê-lo de inimigos no Plano Material, mas não dos oponentes no Plano Etéreo.

Quando um dragão fantasmagórico conjurador não está manifestado e está no Plano Etéreo, suas magias não podem visar alvos no Plano Material, mas funcionam normalmente contra inimigos etéreos. Quando um dragão fantasmagórico conjurador se manifesta, suas magias continuam afetando alvos etéreos e podem afetar normalmente alvos no Plano Material, a não ser que as magias se baseiem no toque. As magias de toque de um dragão fantasmagórico manifestado não funcionam contra inimigos corpóreos.

Um dragão fantasmagórico tem dois planos de origem, o Plano Material e o Plano Etéreo. Ele não é considerado um extra-planar quando estiver em qualquer um desses planos.

Envelhecimento (Sob): O toque de um dragão fantasmagórico age como um *bastão de envelhecimento*, infligindo 1d4 pontos de dano temporário de Força e 1d4 pontos de dano temporário de Constituição com um ataque de toque bem-sucedido (Fortitude anula). Se um dragão fantasmagórico obtiver um sucesso decisivo, em vez disso o dano será permanente.

Qualidades Especiais: Um dragão fantasmagórico conserva todas as qualidades especiais do dragão-base (exceto pelos subtipos). Se o dragão-base tinha imunidades baseadas em seu subtipo (como imunidade ao fogo para o subtipo fogo), ele conserva essas imunidades mesmo perdendo o subtipo. Ele também adquire o subtipo incorpóreo (descrito no Glossário do Livro dos Monstros) e as qualidades especiais descritas a seguir.

Restauração (Sob): Na maioria dos casos, é difícil destruir um dragão fantasmagórico por meio do combate direto: o espírito "destruído" será restaurado em 2d4 dias. Mesmo as magias mais poderosas costumam ser apenas soluções temporárias. Um dragão fantasmagórico que seria destruído retornará aos lugares que costumava assombrar se obtiver sucesso em um teste de nível (1d20 + DV do fantasma) contra CD 16. Via de regra, a única maneira de se livrar com certeza de um dragão fantasmagórico é determinar a razão para sua existência e corrigir aquilo que o impede de descansar em paz. O meio exato varia de acordo com o espírito e pode exigir muita pesquisa.

Resistência à Expulsão (Ext): Um dragão fantasmagórico tem resistência à expulsão +4 (consulte o Glossário do Livro dos Monstros).

Características de Morto-Vivo: Um dragão fantasmagórico é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária. Ele tem visão no escuro com alcance de 18 metros (a não ser que a criatura-base tivesse um alcance maior).

Testes de Resistência: Como mortos-vivos, os dragões fantasmagóricos são imunes a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos.



Dragão
Fantasma

Habilidades: Os mesmos do dragão-base, mas o dragão fantasmagórico não tem um valor de Constituição, e seu valor de Carisma aumenta em +4.

Perícias: Os dragões fantasmagóricos recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Procurar e Observar.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: Mesmo que o dragão base +2.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Normalmente a mesma do dragão-base.

Progressão: Até +2 DV

Ajuste de Nível: Mesmo que o dragão-base +5.

DRAGÃO-FADA

Dragão (Pequeno)

Dados de Vida: 8d12+6 (58 PV)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 30 m (perfeito), natação 9 m

Classe de Armadura: 19 (+1 tamanho, +4 Des, +4 natural), toque 15, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +8/+5

Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (1d6+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (1d6+1) e 2 garras +8 (1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopros, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, faro, resistência à magia 18, respirar na água

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +10, Von +9

Habilidades: For 13, Des 18, Con 12, Int 15, Sab 17, Car 16

Perícias: Bolear +14, Conhecimento (natureza) +13, Diplomacia +7, Disfarces +3 (+5 para atuar), Esconder-se +19, Furtividade +15, Intimidação +5, Natação +1, Observar +14, Ouvir +14, Prestidigitação +17, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +3 (+5 em ambientes naturais na superfície)

Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Bom

Progressão: 9 DV (Pequeno); 10–13 DV (Médio); 14–19 DV (Grande); 20–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +2

O dragão-fada é uma criatura travessa que frequentemente se alia a criaturas do tipo fada, como as pixies.

As escamas do dragão de fada são iridescentes, refletindo todas as cores do arco-íris. Suas asas semelhantes às das borboletas são de uma bela cor platinada. A criatura exibe sempre um sorriso de dentes afiados, exceto quando é atacada ou está furiosa. Tem uma longa cauda preênsil que se agita e estremece constantemente, em especial quando a criatura está contente ou animada.

Geralmente, os dragões-fada permanecem distantes dos intrusos de suas habitações florestais, preferindo levar essas criaturas para longe em vez de enfrentá-las diretamente. Não é incomum encontrá-los perto da árvore de uma diáde, do lago de uma ninfa ou da toca de uma tribo de sprites, visto que estas criaturas vivem muito bem entre si.

Os dragões-fada falam Dracônico e Silvestre. Podem conversar com qualquer animal. Alguns também aprendem Comum, Élfico ou Gnomo.

COMBATE

Um dragão-fada prefere lidar com os inimigos à distância, usando suas habilidades similares a magia para confundir e desnortear os oponentes. Quando essa tática não funciona, ele convoca um ou mais aliados, ou anima objetos próximos para lutarem em seu lugar. Ele utiliza *enfeitiçar monstro*, *construção* e *poeira ofuscante* para neutralizar os inimigos perigosos. Se estiver em sérios apuros, o dragão-fada relutantemente entrará em combate corporal, e mesmo assim só depois de disparar o sopro para pascar os adversários.

Sopro (Sob): Um dragão-fada tem um único sopro, um cone de 6 metros de gás eufórico. Qualquer criatura no interior da área do gás precisa obter sucesso



Dragão-Fada

num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou ficará pasma durante 1d6 rodadas.

Habilidades Similares à Magia:

Sem limite — *detectar magia*, *globos de luz*, *som fantasma* (CD 13); 3/dia — *construção* (CD 14), *enfeitiçar monstros* (CD 17), *imagem maior* (CD 16), *invisibilidade* (CD 15), *névoa obscurante*, *poeira ofuscante* (CD 15); 1/dia — *animar objetos*, *invocar aliado da natureza IV*, *névoa mental* (CD 18), *projetar imagem* (CD 20); 1/mês — *comunhão com a natureza*. Nível de conjurador: 12.

Perícias: Um dragão-fada recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

DRAGÃO LUNG

Os dragões lung são criaturas aladas, reptilianas e de linhagem antiga. Eles são conhecidos e temidos por seu tamanho, proeza física e habilidades mágicas. Os mais velhos dragões estão entre as criaturas mais poderosas do mundo.

Variedades conhecidas de dragões lung incluem as oito seguintes espécies: *chiang lung* (dragão do rio), *li lung* (dragão da terra), *lung wang* (dragão do mar), *pan lung* (dragão espiralado), *shen lung* (dragão espiritual), *t'ien lung* (dragão celestial), *tun mi lung* (dragão do tufão) e *yu lung* (dragão-carpa). Diferentes dos seus primos cromáticos e metálicos, os dragões lung não são nitidamente divididos por tendências. A maioria dos dragões lung é sábia e muitos são benevolentes, apesar de alguns serem tão corruptos e malignos quanto o pior dos dragões cromáticos.

Todos os dragões lung recebem mais habilidades e poderes maiores enquanto envelhecem. Eles medem em comprimento de poucos metros ao nascerem, a mais de 30 metros depois de atingir a condição de grande ancião. O tamanho exato varia de acordo com a idade e espécie.

Os dragões lung subsistem primariamente de minerais, desde pedras ordinárias até gemas preciosas. Algumas variedades possuem um gosto por certas criaturas vivas — primariamente peixe ou ovelhas.

Todos os dragões lung possuem o subtipo espírito e a maioria faz parte da Burocracia Celestial (um governo de espíritos poderosos) como oficiais. Cada variedade possui seu próprio papel e tarefa a cumprir. *Chiang lungs*, por exemplo, são encarregados de guardar rios, lagos e distribuir as chuvas, enquanto *t'ien lungs* possuem um controle mais amplo sobre o clima.

Todos os dragões lung falam Dracônico e o Idioma Espiritual.

CATEGORIAS DE IDADE DOS DRAGÕES

	Categoria	Idade (em anos)
1	Filhote	0–5
2	Muito jovem	6–15
3	jovem	16–25
4	Adolescente	26–50
5	Adulto jovem	51–100
6	Adulto	101–200
7	Experiente	201–400
8	Antigo	401–600
9	Muito Antigo	601–800
10	Venerável	801–1.000
11	Ancião	1.001–1.200
12	Grande Ancião	1.201 +

COMBATE

Um dragão ataca com suas poderosas garras e mordidas. Certas variedades de dragão lung também são capazes de usar um sopro e ataques físicos especiais, dependendo do seu tamanho. Os dragões preferem lutar no ar (exceto por *yu lungs* e *lung wangs*, que não são capazes de voar), ficando fora do alcance até terem exaurido o inimigo com ataques à distância. Os dragões mais velhos, mais inteligentes, são peritos em avaliar a oposição e eliminar os inimigos mais poderosos primeiro (ou evitá-los enquanto eliminam os inimigos mais fracos).



FACE E ALCANCE DOS DRAGÕES

Tamanho	Espaço	Alcance
Miúdo	75 cm por 75 cm	1,5 m*
Pequeno	1,5 m por 1,5 m	1,5 m
Médio	1,5 m por 1,5 m	1,5 m
Grande	1,5 m por 3 m	1,5 m
Enorme	3 m por 6 m	3 m
Imenso	6 m por 12 m	4,5 m
Colossal	12 m por 24 m	4,5 m

* Maior do que o alcance normal para uma criatura desse tamanho.

ATAQUES DOS DRAGÕES

Tamanho	1 Mordida	2 Garras	2 Asas*	1 com a Cauda†	1 Esmagar	1 Rasteira com a Cauda
Miúdo	1d4	1d3	—	—	—	—
Pequeno	1d6	1d4	—	—	—	—
Médio	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Grande	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Enorme	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Imenso	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossal	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

* Somente li lungs (dragões da terra) são capazes de usar ataques de asa.

† Lung wangs (dragões do mar) não são capazes de fazer ataques de cauda.

Agarrar: Os dragões não favorecem ataques de agarrar, apesar do seu ataque de esmagamento e talento Agarrar (veja a descrição dos talentos) usarem as regras normais da manobra Agarrar.

Quando é agarrado por uma criatura de mesmo tamanho ou maior, um dragão é capaz de devolver o ataque com sua mordida e todas as suas quatro patas (as patas traseiras infligem dano de garra).

Se for agarrado ou esmagado por um dragão maior, um dragão é capaz de responder somente com ataques de agarrar para tentar se libertar, ou com ataques de mordida ou de sopro. Se for agarrado por uma criatura menor,

o dragão é capaz de responder com qualquer ataque físico que não seja um golpe com a cauda.

O dragão sempre é capaz de usar seu sopro durante a manobra Agarrar, bem como suas magias e habilidades similares à magia ou habilidades sobrenaturais, contanto que seja bem sucedido nos testes de Concentração.

Alterar Forma (Sob): Os dragões lung são capazes de assumir qualquer forma humanoide de tamanho Pequeno a Grande como uma ação padrão. Essa habilidade é similar à magia *metamorfosear-se*, mas permite somente formas humanoides. Ao usar essa habilidade, os dragões recebem +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarce.

Asa: Um li lung é capaz de golpear seus oponentes com as asas, mesmo enquanto voa. Os ataques de asa infligem o dano listado, mais metade do bônus de Força de um dragão (arredondado para baixo) e são realizados com -5 de penalidade no bônus de ataque.

Detectar pensamentos (Sob): Os dragões lung são capazes de usar essa habilidade, como a magia de mesmo nome, continuamente, com um alcance igual a 1,5 m vezes a categoria de idade do dragão.

Esmagar: Um dragão, que seja no mínimo Enorme, voando ou saltando pode aterrissar nos oponentes como uma ação padrão, usando seu corpo inteiro para esmagá-los. Os ataques de esmagamento são efetivos apenas contra oponentes de tamanho menor, com três ou mais categorias do que o dragão (apesar dele ser capaz de tentar ataques normais de encontrão ou agarrar contra oponentes maiores).

Um ataque de esmagamento afeta tantas criaturas quanto couberem abaixo do corpo do dragão (veja a tabela de Face e Alcance dos dragões acima). As criaturas que estiverem na área afetada devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de reflexos contra a CD igual ao sopro do dragão ou serão presas, sofrendo automaticamente dano de contusão durante a próxima rodada, a não ser que o dragão se desloque. Se o dragão manter o esmagamento, considere uma manobra Agarrar normal. Os oponentes presos que não escaparem, sofrem a cada rodada dano de esmagamento.

Um ataque de esmagamento inflige o dano listado mais 1,5 vezes o bônus de Força de um dragão (arredondado para baixo).

Garra: Os ataques de garra infligem o dano listado mais metade do bônus de Força de um dragão (arredondado para baixo). Os dragões (exceto para lung wangs) também são capazes de usar suas garras para agarrar oponentes

(veja as descrições dos talentos abaixo). Ataques de garra são realizados com –5 de penalidade no bônus de ataque.

Golpe com a Cauda: A cada rodada, o dragão é capaz de atingir um oponente com sua cauda. Um golpe com a cauda inflige o dano listado mais 1,5 vezes o bônus de Força de um dragão (arredondado para baixo) e é feito com –5 de penalidade ao bônus de ataque.

Habilidades Similares à Magia: As habilidades similares à magia de um dragão dependem da sua idade e espécie. Ele recebe as habilidades listadas para sua idade mais todas as habilidades prévias, usando sua categoria de idade ou seu nível de Conjurador de feiticeiro, o que for maior, como nível de Conjurador. A CD do teste de resistência é 10 + modificador de Carisma do dragão + nível da magia. Todas as habilidades similares à magia são utilizáveis uma vez por dia a não ser que seja especificado o contrário.

Imunidades (Ext): Todos os dragões são imunes aos efeitos de *sono* e *paralisia*. Algumas espécies de dragão lung são imunes a formas de ataque adicionais, explicados em suas descrições.

Invisibilidade (Sob): Os dragões lung são capazes de se tornarem invisíveis ou visíveis sem limite. Como na magia *invisibilidade*, executar um ataque torna o dragão visível.

Mordida: Ataques de mordida infligem o dano listado mais o bônus de Força de um dragão. O dragão também é capaz de usar sua mordida para agarrar um oponente (veja as descrições dos talentos abaixo). Ataques de mordida usam o bônus total de ataque.

Percepção às Cegas (Ext): Um dragão é capaz de perceber criaturas por meios não visuais (na maioria audição e olfato, mas também notando as vibrações e outras dicas ambientais) com um alcance de 9 m vezes a categoria de idade do dragão.

Presença Aterradora (Ext): Um dragão lung jovem adulto ou mais velho é capaz de perturbar os inimigos com sua mera presença. A habilidade age automaticamente sempre que o dragão atacar, investir ou voar acima dos alvos. As criaturas dentro de um raio de 9 m vezes a categoria de idade do dragão estão sujeitas aos efeitos se possuírem menos DV do que o dragão.

Uma criatura potencialmente afetada que é bem sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade dos DV do dragão + modificador de Carisma) ficará imune aos efeitos da presença aterradora do dragão durante um dia. Se fracassar, as criaturas com 4 DV ou menos entram em pânico por 4d6 rodadas e aquelas com 5 ou mais DV ficam abaladas por 4d6 rodadas. Os dragões ignoram a presença aterradora dos outros dragões.

Rasteira com a Cauda: Um dragão que seja no mínimo Imenso é capaz de varrer com sua cauda como uma ação padrão. A rasteira com a cauda afeta um meio círculo com diâmetro de 9 m, centrado nas costas do dragão. A rasteira com a cauda de um dragão Colossal possui raio de 12 m. As criaturas dentro da área de rasteira com a cauda são afetadas se forem de tamanho menor quatro ou mais categorias do que o dragão. A rasteira com a cauda automaticamente inflige o dano listado mais 1,5 vezes o bônus de Força de um dragão (arredondado para baixo). As criaturas afetadas podem tentar fazer um teste de resistência de Reflexos para sofrerem metade do dano, contra uma CD igual ao do sopro do dragão.

Resistência à Magia (Ext): Conforme os dragões envelhecem, tornam-se mais resistentes às magias e habilidades similares a magias, explicado nas descrições de espécie.

Sentidos Aguçados (Ext): Um dragão enxerga quatro vezes melhor do que um humano em condições de pouca iluminação e duas vezes melhor em iluminação normal. Ele também possui Visão no Escuro com um alcance de 30 m vezes a categoria da idade do dragão.

Sopro (Sob): A maioria dos dragões lung não possui sopro, ao invés, possui uma variedade de habilidades similares à magia. Os dragões que não possuem sopro (os t'ien lung e os lung wang) o utilizam como se fosse uma ação padrão. Uma vez que um dragão sopra, ele não é capaz de soprar novamente até 1d4 rodadas mais tarde. A rajada de um sopro sempre começa na boca do dragão

e se estende na direção da escolha do dragão, com uma área explicada abaixo. Se o sopro infligir dano, as criaturas atingidas na área podem tentar fazer um teste de resistência de Reflexos para sofrer metade do dano; a CD depende da idade e tipo do dragão, listados na descrição de cada um.

O sopro de um dragão lung é um cone cujo comprimento varia com o tamanho do dragão.

SOPROS DOS DRAGÕES

Tamanho do Dragão	Cone* (Comprimento)
Miúdo	4,5 m
Pequeno	6 m
Médio	9 m
Grande	12 m
Enorme	15 m
Imenso	18 m
Colossal	21 m

* Um cone é tão alto e largo quanto é comprido.

Viagem Planar (SM): Todos os dragões lung são capazes de se deslocar entre o Mundo Espiritual e o Plano Material quando quiserem. Mudar de planos é uma ação padrão.

Perícias: Todos os dragões começam com 6 pontos de perícia por DV, mais pontos de bônus igual a seu modificador de Inteligência vezes DV e adquirem as seguintes perícias em 1 graduação por DV: Ouvir, Observar e Procurar. Os pontos de perícia remanescentes são geralmente gastos em Blefar, Concentração, Diplomacia, Arte da Fuga, Conhecimento (qualquer) e Espionar a um custo de 1 ponto de perícia por graduação. Os dragões não são capazes de adquirir perícias que são exclusivas a uma classe. Atuação, Disfarce e Natação são perícias de classe para todos os dragões lung.

Os dragões que são capazes de conjurar magias possuem a perícia Identificar Magias de graça a 1 graduação por DV considerando que possuem pelo menos +1 de bônus de Inteligência (valor de Inteligência 12+).

Talentos: Todos os dragões possuem um talento, mais um talento adicional para cada 4 DV. Os dragões preferem Prontidão, Trespassar (somente ataques de garra ou de cauda), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Separar, Foco em Arma (garra ou mordida) e qualquer talento metamágico que esteja disponível e seja útil para feiticeiros. Os dragões também podem escolher dos talentos específicos para dragões descritos na nota dos dragões no *Livro dos Monstros*: Investida Aérea, Pairar, Acelerar Habilidade Similar à Magia, Arrebatador e Inversão.

Para informações sobre o deslocamento terrestre dos dragões, sociedade dos dragões e armadura de pele de dragão, consulte as notas dos Dragões no *Livro dos Monstros*.

YU LUNG (DRAGÃO-CARPA)

Dragão (Espírito, Água)

Terreno/Clima: Terra quente ou subterrâneo

Organização: Solitário ou ninhada (2–5)

Nível de Desafio: Filhote 2; Muito jovem 4; Jovem 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Neutro

Progressão: Filhote 7–8 DV (Miúdo); Muito Jovem 10–11 DV (Pequeno); Jovem 13–14 DV (Médio)

Os yu lungs são a forma infantil de todos os dragões lung. Muito parecidos com girinos que se transformam em rãs adultas, os yu lungs amadurecem e se transformam em verdadeiros dragões lung. Em contraste com a gradual metamorfose de um girino, entretanto, a transformação de um yu lung ocorre instantaneamente, acompanhado por um alto trovejar, tão logo o dragão jovem

YU LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de Ataque	Fort	Ref	Von	Medo (CD)	RM
Filhote	Miúdo	6d12+6 (45)	20 (+2 tamanho, +3 Des, +5 natural)	+8	+6	+8	+4	—	—
Muito Jovem	Pequeno	9d12+9 (67)	21 (+1 tamanho, +2 Des, +8 natural)	+11	+7	+8	+5	—	—
Jovem	Médio	12d12+24 (102)	22 (+1 Des, +11 natural)	+14	+10	+9	+7	—	—

HABILIDADES DOS YU LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Filhote	6 m; Natação 27 m	11	16	13	6	9	8	Habilidades de dragão inferiores, respirar na água
Muito Jovem	6 m; Natação 27 m	13	14	13	6	9	8	
Jovem	6 m; Natação 27 m	15	12	15	6	9	8	

alcança a categoria de idade adolescente. Os yu lungs são reclusos e tímidos, de longe o mais dócil dos dragões lung.

Um yu lung possui uma cabeça reptiliana com uma grande boca, garras dianteiras, e o corpo e a cauda de uma carpa gigante. Suas escamas são cinza azuladas com marcas de várias cores e seus olhos são de um amarelo brilhante. Uma longa e fina barba balança do seu queixo.

Os yu lungs vivem em rios e lagos de água fresca. Eles fazem seus lares em pequenas mansões de lama e pedra situados nas águas mais escuras do seu domicílio. Apesar de limpas e bem construídas, essas mansões são simples para os padrões dos dragões lung. Elas também são relativamente vazias, uma vez que os yu lungs não coletam tesouros. Os yu lungs falam o Comum, Aquan, Dracônico e o Idioma Espiritual.

Os yu lungs são escavadores, comendo as matérias orgânica e inorgânica que cavam do lodo do fundo dos seus lagos ou rios. Os yu lungs ocasionalmente tornam-se amigos de humanos e essas amizades são notáveis por sua longevidade. O vínculo de um yu lung com um humano persiste mesmo depois da sua transformação em outra espécie de dragão, assumindo que o humano viva por tanto tempo.

Combate

Os tímidos yu lungs evitam o combate. Se provocados ou ameaçados, revidam com unhas e dentes e raramente perseguem oponentes em fuga.

Habilidades de Dragão Inferior: Os yu lungs não possuem as habilidades padrão dos dragões lung de invisibilidade e alterar forma.

Respirar na Água (Ext): Os yu lungs respiram água. Eles são capazes de subsistir em terra por apenas 1 hora antes de começarem a sufocar (veja Asfixia no Capítulo 3 do Livro do Mestre).

CHIANG LUNG (DRAGÃO DO RIO)

Dragão (Espírito, Água)

Terreno/Clima: Águas quentes

Organização: Adolescente e Adulto Jovem: solitário ou ninhada (2–5); Adulto, Experiente, antigo, Muito Antigo, Venerável, Ancião ou Grande Ancião: solitário, par, família (1–2 e 2–5 filhos) ou corte (1 mais 1–8 espíritos da natureza Médios e 1–6 shen lungs de idade Adulta ou mais velho, mas sempre mais jovens do que o chiang lung)

Nível de Desafio: Adolescente 9; Adulto Jovem 12; Adulto 14, Experiente 17; Antigo 19; Muito Antigo 20; Venerável 22; Ancião 23; Grande Ancião 25.

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Normalmente Leal e Neutro

Progressão: Adolescente 17–18 DV (Grande); Adulto Jovem 20–21 DV (Enorme); Adulto 23–24 DV (Enorme); Experiente 26–27 DV (Enorme); Antigo 29–30 DV (Imenso); Muito Antigo 32–33 DV (Imenso); Venerável 25–36 DV (Imenso); Ancião 38–39 DV (Imenso); Grande Ancião 41+ DV (Colossal)

Um chiang lung vive em cada rio e lago de certas terras. Os chiang lungs são os espíritos da chuva e da água, patronos das artes e da sabedoria e estão entre os mais honrados e nobres dos espíritos. Eles são frequentemente encontrados na forma humana, normalmente vigiados por espíritos da natureza menores (também na forma humana) ou shen lungs.

Em sua forma natural, um chiang lung possui um corpo longo e serpentina com quatro pernas curtas e pés semelhantes às mãos. Suas escamas são de vários tons que vão do azul cintilante ao verde, mudando para o amarelo no ventre. Ele ostenta uma barba multicolorida e um par de chifres brancos longos.

Os chiang lungs moram em palácios mágicos situados no Mundo Espiritual debaixo das águas que protegem. Independente do tamanho do rio ou lago, o palácio é sempre suntuoso e imenso. A não ser que seja dado livremente pelo chiang lung, os itens pegos do palácio tornam-se sem valor ao alcançar a superfície. Os chiang lungs algumas vezes divertem eruditos virtuosos e artistas em barcos generosamente adornados, posando como nobres ricos ou oficiais do governo.

Os chiang lungs jovens são frequentemente atraídos aos humanos, ocasionalmente resultando em amores secretos e casamentos. Tais ligações normalmente terminam tristemente, muitas vezes com a morte do humano. As crianças nascidas de tais casamentos são povo-espírito do rio.

Os chiang lungs são capazes de comer qualquer tipo de mineral ou gema, mas também gostam de peixes e ovelhas.

Combate

Os chiang lungs preferem evitar o combate, mas lutam ferozmente para proteger seus domínios. Uma vez que gastam muito tempo na forma humana, eles são normalmente bem equipados, lutando com armas mágicas e usando vários itens mágicos.

Causar Chuva (Sob): Um chiang lung é capaz de exalar nuvens de tempestade, causando chuvas quando e onde ele escolher. A chuva dura por 2d4 horas e se estende por um raio de 3 km centrado no dragão.

CHIANG LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de				Medo (CD)	RM
				Ataque	Fort	Ref	Von		
Adolescente	Grande	16d12+64 (168)	25 (+1 Des, -1 tamanho, +15 natural)	+20	+14	+11	+15	—	—
Adulto Jovem	Enorme	19d12+76 (199)	26 (-2 tamanho, +18 natural)	+23	+15	+11	+16	24	22
Adulto	Enorme	22d12+110 (253)	29 (-2 tamanho, +21 natural)	+27	+18	+13	+19	27	24
Experiente	Enorme	25d12+125 (287)	32 (-2 tamanho, +24 natural)	+31	+19	+14	+20	28	27
Antigo	Imenso	28d12+168 (350)	33 (-4 tamanho, +27 natural)	+34	+22	+16	+23	31	29
Muito Antigo	Imenso	31d12+186 (387)	36 (-4 tamanho, +30 natural)	+39	+23	+17	+24	32	30
Venerável	Imenso	34d12+238 (459)	39 (-4 tamanho, +33 natural)	+43	+26	+19	+27	35	32
Ancião	Imenso	37d12+333 (573)	42 (-4 tamanho, +36 natural)	+48	+29	+20	+29	37	33
Grande Ancião	Colossal	40d12+400 (660)	41 (-8 tamanho, +39 natural)	+48	+32	+22	+31	39	35

HABILIDADES DOS CHIANG LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	18 m; Voo 30 m (ruim), Natação 36 m	21	12	19	18	21	20	Voar, <i>metamorfosar-se</i> , respirar na água, causar chuva, controlar água, augúrio, adivinhação, maldição menor, bênção
Adulto Jovem	18 m; Voo 30 m (ruim), Natação 36 m	23	10	19	18	21	20	Redução de Dano 5/mágica
Adulto	18 m; Voo 30 m (ruim), Natação 36 m	25	10	21	20	23	22	Dissipar o mal, controlar os ventos, remover maldição
Experiente	18 m; Voo 30 m (ruim), Natação 36 m	27	10	21	20	23	22	Redução de Dano 10/mágica
Antigo	18 m; Voo 45 m (desajeitado), Natação 36 m	31	10	23	22	25	24	Criar itens temporários, mestre da água corrente
Muito Antigo	18 m; Voo 45 m (desajeitado), Natação 36 m	35	10	23	22	25	24	Redução de Dano 15/mágica
Venerável	18 m; Voo 45 m (desajeitado), Natação 36 m	37	10	25	24	27	26	Controlar o clima
Ancião	18 m; Voo 45 m (desajeitado), Natação 36 m	41	10	29	26	29	28	Redução de Dano 20/mágica
Grande Ancião	18 m; Voo 45 m (desajeitado), Natação 36 m	43	10	31	26	29	28	Tsunami

Respirar na Água (Ext): Os chiang lungs são capazes de respirar debaixo d'água indefinidamente e são capazes de usar livremente todas as suas habilidades quando submersos. Qualquer criatura em contato físico com um chiang lung também é capaz de respirar e se locomover debaixo d'água como se fosse afetado pelas magias *respirar na água* e *movimentação livre*.

Tsunami (Sob): Uma vez por dia, mas somente por ordem dos oficiais da Burocracia Celestial, um chiang lung é capaz de criar uma onda de água marinha que causa uma devastação tremenda na terra e no mar. Na terra, a onda possui efeitos similares a uma enchente: As criaturas atingidas na água devem fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 15). As criaturas Grandes ou menores que falham nesse teste são varridas para longe, sofrendo 1d6 pontos de dano por contusão por rodada (1d3 pontos em um teste bem-sucedido de Natação contra CD 20). As criaturas Enormes que falham no teste são derrubadas, enquanto criaturas Imensas e Colossais são detidas. (Veja Perigos do Tempo no *Livro do Mestre*). A onda destrói construções de madeira e 25% das construções de pedra. No mar, o Tsunami vira barcos e os despedaça em estilhaços. A onda afeta 1,5 km da região costeira.

Voo (Sob): Apesar de não possuírem asas, os chiang lungs são capazes de voar magicamente devido a uma pérola mágica azul embutida no seu cérebro. Se removida do dragão, essa pérola perde sua mágica mas ainda assim vale 1.000 PO. O dragão é capaz de cessar ou retomar o voo como uma ação livre.

Controlar a Água (SM): Um chiang lung é capaz de usar essa habilidade similar à magia para afetar um raio de até 1,5 km por categoria de idade.

Outras Habilidades Similares à Magia: Sem limite — augúrio, maldição menor, controlar o clima, controlar os ventos, dissipar o mal, adivinhação, mestre da água corrente*, remover maldição; 3/dia — metamorfosear-se; 1/dia — criar itens temporários.

LI LUNG (DRAGÃO DA TERRA)

Dragão (Terra, Espírito)

Terreno/Clima: Terra quente e subterrâneo

Organização: Adolescente e Adulto Jovem: solitário ou ninhada (2–5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Ancião, Grande Ancião: solitário, par ou família (1–2 e 2–5 filhos)

Nível de Desafio: Adolescente 8; Adulto jovem 10; Adulto 13; Experiente 15; Antigo 18; Muito Antigo 19; Venerável 21; Ancião 22; Grande Ancião 24

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Normalmente Neutro

Progressão: Adolescente 15–16 DV (Grande); Adulto Jovem 18–19 DV (Enorme); Adulto 21–22 DV (Enorme); Experiente 24–25 DV (Enorme);

Antigo 27–28 DV (Imenso); Muito Antigo 30–31 DV (Imenso); Venerável 33–34 DV (Imenso); Ancião 36–37 DV (Imenso); Grande Ancião 39+ DV (Colossal)

Os li lungs são espíritos das profundezas da terra, mestres dos terremotos e carrascos dos perversos. Ocasionalmente são mandados a recompensar comunidades necessitadas revelando minas de tesouro ou fontes subterrâneas, mas muito frequentemente eles se ocultam em seus lares subterrâneos, pois quanto mais longe da civilização ficarem, melhor.

Um li lung possui o corpo e a cauda de um leão com uma face humana. Penas coloridas adornam suas asas (os li lung são os únicos dragões lung com asas) e seus olhos se parecem com ouro fundido com pequenas pupilas negras no meio. Quando se transforma pela primeira vez de um yu lung, um li lung possui escamas verdes, mas enquanto a criatura cresce, as escamas escurecem e uma pele negra emerge do meio deles para formar uma cobertura grossa e vigorosa. Um Grande Ancião é quase completamente de coloração preta.

Os li lung fazem seus lares nas profundezas das cavernas, evitando o contato com outros seres. Eles raramente deixam estes lares a não ser que a Burocracia Celestial os mandem em missões. Os dragões da terra raramente interagem com outros dragões, cooperando com eles somente quando ordenados. Eles falam o Comum, Dracônico e Terrena. Os li lungs subsistem principalmente de terra e pedras, apesar de serem apaixonados por comer ouro, prata e outros metais preciosos.

Combate

Os li lungs preferem evitar o combate, se escondendo nas sombras ou sob entulhos se seus lares forem invadidos. Se encurralados ou atacados, a primeira tática de um li lung é usar sua habilidade de terremoto numa tentativa de enterrar seus oponentes. Se isto falhar, o li lung é um oponente violento em combate corpo a corpo, capaz de atacar com suas asas tornando-se maior.

Escavar Túnel (Ext): Os li lungs são capazes de escavar através de rocha sólida a uma velocidade de 1,5 m.

Imunidade contra Terremotos (Sob): Os li lungs nunca são feridos por um terremoto, seja sua origem natural ou mágica. Se um terremoto derruba uma caverna à volta de um li lung, ele é meramente incomodado a ter de cavar para fora — e não sofre dano das pedras que caem.

Rugido (Ext): Enquanto engajado em combate corpo a corpo, um li lung ruge continuamente. Esse som, como o de metal raspando contra a pedra é tão alto que criaturas dentro de um raio de 18 m do dragão são incapazes de ouvir

LI LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de				Medo		
				Ataque	Fort	Ref	Von	(CD)	RM	
Adolescente	Médio	14d12+42 (133)	23 (+13 natural)	+18	+12	+9	+10	—	—	
Adulto Jovem	Grande	17d12+68 (178)	25 (–1 tamanho, +16 natural)	+22	+14	+10	+12	20	20	
Adulto	Grande	20d12+100 (230)	28 (–1 tamanho, +19 natural)	+27	+17	+12	+14	22	23	
Experiente	Enorme	23d12+115 (264)	30 (–2 tamanho, +22 natural)	+30	+18	+13	+16	24	25	
Antigo	Enorme	26d12+156 (325)	33 (–2 tamanho, +25 natural)	+34	+21	+15	+18	26	28	
Muito Antigo	Enorme	29d12+174 (362)	36 (–2 tamanho, +28 natural)	+38	+22	+16	+20	28	29	
Venerável	Enorme	32d12+224 (432)	39 (–2 tamanho, +31 natural)	+42	+25	+18	+22	30	31	
Ancião	Imenso	35d12+280 (507)	40 (–4 tamanho, +34 natural)	+44	+27	+19	+24	32	32	
Grande Ancião	Imenso	38d12+304 (551)	43 (–4 tamanho, +37 natural)	+48	+29	+21	+27	35	34	

HABILIDADES DOS LI LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	18 m, Voo 45 m (ruim), Natação 12 m, Escavar 13,5 m	19	10	17	10	13	12	Imunidade a terremotos, terremoto, rugido, escavar, moldar rochas
Adulto Jovem	18 m, Voo 45 m (ruim), Natação 12 m, Escavar 13,5 m	23	10	19	12	15	14	Redução de Dano 5/mágica
Adulto	18 m, Voo 45 m (ruim), Natação 12 m, Escavar 13,5 m	27	10	21	12	15	14	Muralha de pedra
Experiente	18 m, Voo 45 m (ruim), Natação 12 m, Escavar 13,5 m	29	10	21	14	17	16	Redução de Dano 10/mágica
Antigo	18 m, Voo 45 m (ruim), Natação 12 m, Escavar 13,5 m	31	10	23	14	17	16	Mover terra
Muito Antigo	18 m, Voo 45 m (ruim), Natação 12 m, Escavar 13,5 m	33	10	23	16	19	18	Redução de Dano 15/mágica
Venerável	18 m, Voo 45 m (ruim), Natação 12 m, Escavar 13,5 m	35	10	25	16	19	18	Carne em pedra
Ancião	18 m, Voo 60 m (desajeitado), Natação 12 m, Escavar 13,5 m	37	10	27	18	21	20	Redução de Dano 20/mágica
Grande Ancião	18 m, Voo 60 m (desajeitado), Natação 12 m, Escavar 13,5 m	39	10	27	20	23	22	Desintegrar

qualquer outro som, mesmo suas próprias vozes. Para todos os propósitos, as criaturas são consideradas surdas enquanto o dragão continuar a rugir. Além dos efeitos óbvios, uma criatura surda possui uma chance de 20% de errar e perder qualquer magia com um componente verbal (V) que ele tente conjurar.

Terremoto (Sob): Uma vez por dia, um li lung é capaz de criar um *terremoto* em uma área com um raio igual a 4,5 metros vezes a categoria de idade do dragão. Em outros aspectos, essa habilidade duplica a magia como se fosse conjurada por um feiticeiro de nível igual ao dobro da categoria de idade do li lung.

Outras Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *mover terra*, *moldar rochas*, *muralha de pedra*; 1/dia — *desintegrar*, *carne em pedra*.

Perícias: Os li lungs maiores que Médio recebem um bônus racial nos testes de Esconder-se o suficiente para negar a penalidade de tamanho (+4 nas idades Adulto Jovem e Adulto, +8 na idade de Experiente até Venerável e +12 nas idades Ancião e mais velhas).

LUNG WANG (DRAGÃO DO MAR)

Dragão (Espírito, Água)

Terreno/Clima: Águas quentes e temperadas

Organização: Adolescente e Adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Ancião, Grande Ancião: solitário, par ou família (1–2 e 2–5 filhos)

Nível de Desafio: Adolescente 10; Adulto Jovem 13; Adulto 15; Experiente 18; Antigo 20; Muito Antigo 21; Venerável 23; Ancião 24; Grande Ancião 26

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Normalmente Neutro

Progressão: Adolescente 18–19 DV (Grande); Adulto Jovem 21–22 DV (Grande); Adulto (24–25 DV (Enorme); Experiente 27–28 DV (Enorme); Antigo 30–31 DV (Enorme); Muito Antigo 33–34 DV (Imenso); Venerável 36–37 DV (Imenso); Ancião 39–40 DV (Imenso); Grande Ancião 42+ (Colossal)

Os lung wangs são os governantes dos mares, parentes poderosos do dragão-tartaruga que demandam tributos dos navios. Eles são os protetores e aliados das criaturas do oceano tais como os tubarões, baleias, hai nu (locathah) e ningyo (povo-do-mar).

Um lung wang possui o corpo de uma tartaruga, sua carapaça é composta de grossas escamas verdes com manchas prateadas. Seu corpo é coberto com escamas mais leves e pequenas com manchas douradas. Sua cabeça é parecida com a de um lagarto, com olhos grandes e longos, bigodes dourados e pequenos chifres negros. Uma crista vai da sua cabeça até seu pescoço. Suas pernas traseiras são tocos, mas suas patas frontais longas são potentes para nadar e combater.

Os lung wangs raramente permanecem em um lugar por muito tempo, nadando através das profundas águas do oceano como os tubarões e alternando sua permanência muitas vezes entre o Mundo Espiritual e o Plano Material. Eles mantêm seus tesouros, adquiridos dos tributos dos navios, em esconderijos secretos espalhados por seu território. Os lung wangs falam o Comum, Dracônico e Aquan.

Os dragões do mar, diferente dos outros dragões lung, são basicamente herbívoros, subsistindo primariamente de algas e plantas marinhas. Eles suplementam sua dieta com peixes e minerais e são conhecidos por consumir navios inteiros.

Combate

Apesar de incapazes de voar e fisicamente incapazes de atacar com golpes com a cauda ou pancadas das asas, os lung wangs são ainda assim oponentes terríveis, especialmente para navios. Eles normalmente viram o navio atacado primeiro, protegendo a si mesmo das catapultas e balistas enquanto torna a tripulação mais acessível a ataques.

Comandar Escamas (Sob): Um lung wang é capaz de usar esta habilidade três vezes por dia. Ela opera como uma magia *enfeitar multidões* que funciona somente em animais de escamas (répteis e peixes). O nível de conjurador do lung wang é seu DV O dragão é capaz de se comunicar com qualquer animal enfeitado como se estivesse conjurando a magia *falar com animais*.

Embarcar (Ext): Um lung wang submerso de idade Adulto Jovem ou mais velho que emerge sob um barco ou navio menor que 6 m de comprimento vira o navio em 95% das vezes. Ele possui uma chance de 50% de virar um navio de 6 m a 18 m de comprimento e 20% de chance de virar um acima de 18 m. Lung wangs de idade Muito Antigo ou mais velhos possuem uma chance 100% de virar barcos menores que 6 m de comprimento, uma chance de 75% de virar um navio de 6 m a 18 m de comprimento e 50% de chance de virar um acima de 18 m de comprimento.

Imunidade ao Fogo (Ext): Os lung wangs são imunes ao calor e ataques de fogo.

Respirar na Água (Ext): Os lung wangs são capazes de respirar ar ou água livremente.

Sopro (Sob): Um lung wang possui um tipo de sopro, um cone de vapor (trate como dano por fogo). Esse sopro é efetivo tanto na superfície quanto sob a água.

Névoa (SM): Uma vez por dia, um lung wang de pelo menos idade Adulto é capaz de criar uma névoa com um raio de 15 m por categoria de idade do dragão.

Outras Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *névoa obscurecente*, *névoa sólida*; 1/dia — *evaporação*, *sugestão*.

PAN LUNG (DRAGÃO ESPIRALADO)

Dragão (Espírito, Água)

Terreno/Clima: Terras quentes e subterrâneo

Organização: Adolescente e Adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Ancião, Grande Ancião: solitário, par ou família (1–2 e 2–5 filhos)

Nível de Desafio: Adolescente 7; Adulto Jovem 9; Adulto 11; Experiente 14; Antigo 16; Muito Antigo 18; Venerável 19; Ancião 20; Grande Ancião 22

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Normalmente Leal e Neutro

LUNG WANGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de				Sopro	Medo	RM
				Ataque	Fort	Ref	Von	(CD)	(CD)	
Adolescente	Grande	17d12+68 (178)	25 (–1 tamanho, +16 natural)	+24	+14	+10	+12	8d10 (22)	—	—
Adulto Jovem	Grande	20d12+100 (230)	28 (–1 tamanho, +19 natural)	+28	+17	+12	+15	10d10 (25)	23	23
Adulto	Enorme	23d12+115 (264)	30 (–2 tamanho, +22 natural)	+31	+18	+13	+16	12d10 (26)	24	25
Experiente	Enorme	26d12+156 (325)	33 (–2 tamanho, +25 natural)	+35	+21	+15	+19	14d10 (29)	27	28
Antigo	Enorme	29d12+203 (391)	36 (–2 tamanho, +28 natural)	+40	+23	+16	+20	16d10 (31)	28	30
Muito Antigo	Imenso	32d12+256 (464)	37 (–4 tamanho, +31 natural)	+42	+26	+18	+23	18d10 (34)	31	31
Venerável	Imenso	35d12+315 (542)	40 (–4 tamanho, +34 natural)	+46	+28	+19	+24	20d10 (36)	32	33
Ancião	Imenso	38d12+380 (627)	43 (–4 tamanho, +37 natural)	+50	+31	+21	+27	22d10 (36)	35	34
Grande Ancião	Colossal	41d12+451 (717)	42 (–8 tamanho, +40 natural)	+50	+33	+22	+28	24d10 (41)	36	36

HABILIDADES DOS LUNG WANG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	9 m, Natação 18 m	27	10	19	12	15	14	Respirar na água, comandar escamas, imunidade ao fogo, <i>névoa obscurecente</i>
Adulto Jovem	9 m, Natação 18 m	29	10	21	14	17	16	Embarcar, redução de dano 5/mágica
Adulto	9 m, Natação 18 m	31	10	21	14	17	16	<i>Névoa</i>
Experiente	9 m, Natação 18 m	33	10	23	16	19	18	Redução de dano 10/mágica
Antigo	9 m, Natação 18 m	37	10	25	16	19	18	Sugestão
Muito antigo	9 m, Natação 18 m	39	10	27	18	21	20	Redução de dano 15/mágica
Venerável	9 m, Natação 18 m	41	10	29	18	21	20	<i>Névoa sólida</i>
Ancião	9 m, Natação 18 m	43	10	31	20	23	22	Redução de dano 20/mágica
Grande Ancião	9 m, Natação 18 m	45	10	33	20	23	22	Evaporação

PAN LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de				Medo		Aquático	
				Ataque	Fort	Ref	Von	(CD)	RM	Fogo	Construção
Adolescente	M	13d12+26 (110)	23 (+1 Des, +12 natural)	+16	+10	+9	+10	—	—	1d6	—
Adulto Jovem	G	16d12+48 (152)	24 (–1 tamanho, +15 natural)	+19	+13	+10	+13	21	19	1d6	1d8+6
Adulto	G	19d12+76 (199)	27 (–1 tamanho, +18 natural)	+24	+15	+11	+14	22	21	2d6	1d8+9
Experiente	E	22d12+110 (253)	29 (–2 tamanho, +21 natural)	+28	+18	+13	+17	25	24	2d6	2d6+12
Antigo	E	25d12+125 (287)	32 (–2 tamanho, +24 natural)	+32	+19	+14	+18	26	26	2d6	2d6+13
Muito Antigo	E	28d12+168 (350)	35 (–2 tamanho, +27 natural)	+36	+22	+16	+21	29	28	2d6	2d6+15
Venerável	E	31d12+186 (387)	38 (–2 tamanho, +30 natural)	+40	+23	+17	+22	30	29	3d6	2d6+16
Ancião	I	34d12+238 (459)	39 (–4 tamanho, +33 natural)	+42	+26	+19	+25	33	30	3d6	2d8+18
Grande Ancião	I	37d12+296 (536)	42 (–4 tamanho, +36 natural)	+46	+28	+20	+26	34	32	3d6	2d8+19

M=Médio G=Grande E=Enorme I=Imenso

HABILIDADES DOS PAN LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	12 m, Voo 30 m (ruim), Natação 18 m	17	12	15	12	15	14	Voar, respirar na água, <i>enfeitiçar monstros</i> , comando das escamas, <i>maldição menor</i> , <i>bênção</i> , <i>ventriloquismo</i>
Adulto Jovem	12 m, Voo 30 m (ruim), Natação 18 m	19	10	17	14	17	16	Redução de dano 5/mágica
Adulto	12 m, Voo 30 m (ruim), Natação 18 m	23	10	19	14	17	16	<i>Imagem silenciosa</i> , vassalo
Experiente	12 m, Voo 30 m (ruim), Natação 18 m	27	10	21	16	19	18	Redução de dano 10/mágica
Antigo	12 m, Voo 30 m (ruim), Natação 18 m	29	10	21	16	19	18	<i>Imagem maior</i>
Muito Antigo	12 m, Voo 30 m (ruim), Natação 18 m	31	10	23	18	21	20	Redução de dano 15/mágica
Venerável	12 m, Voo 30 m (ruim), Natação 18 m	33	10	23	18	21	20	<i>Assassino fantasmagórico</i>
Ancião	12 m, Voo 45 m (desajeitado), Natação (18 m)	35	10	25	20	23	22	Redução de dano 20/mágica
Grande Ancião	12 m, Voo 45 m (desajeitado), Natação (18 m)	37	10	27	20	23	22	<i>Miragem arcana</i>

Progressão: Adolescente 14–15 DV (Médio); Adulto jovem 17–18 DV (Grande); Adulto 20–21 DV (Grande); Experiente 23–24 DV (Enorme); Antigo 26–27 DV (Enorme); Muito Antigo 29–30 DV (Enorme); Ancião 32–33 DV (Enorme); Ancião 35–36 DV (Imenso); Grande Ancião 38+ DV (Imenso)

Os pan lungs são espíritos guardiões, nomeados pela Burocracia Celestial a proteger criptas e templos. A guarda de um local específico é passada de geração para geração de pan lungs, então uma única família pode manter o mesmo lar por milhares de anos.

Um pan lung é um dragão longo, magro, quase serpentino. Na idade Adolescente, suas escamas são cinzas, mas eles rapidamente desenvolvem uma coloração vibrante, mudando a cor enquanto o dragão amadurece. Vários tons de vermelho, verde e laranja são as cores mais comuns e uma secreção oleosa faz as escamas cintilarem sob a luz do sol. Uma juba multicolorida cerca seu pescoço e um bigode negro cresce do seu focinho.

Os pan lungs preferem comer frutas e vegetais, normalmente mantendo jardins elaborados que são cultivados por seus vassalos.

Combate

Os pan lungs preferem avaliar seus adversários antes de atacar, normalmente usando ilusões para distraí-los ou ordenando vassalos a se engajarem em combate. Uma vez que um pan lung avaliou os desempenhos de seus inimigos, ele ataca de forma selvagem e mantém seus ataques até a morte.

Comandar Escamas (Sob): Um pan lung é capaz de usar essa habilidade três vezes por dia. Ela opera como a magia *enfeitiçar multidões* que funciona somente em animais de escama (répteis e peixes). O nível de conjurador do pan lung é seu DV. O dragão é capaz de se comunicar com qualquer animal enfeitiçado como se estivesse conjurando a magia *falar com animais*.

Construção (Ext): Os pan lungs frequentemente escolhem agarrar oponentes com sua cauda de cobra ao invés de usar um ataque de golpe com a cauda. O dragão inflige dano de golpe com a cauda (mostrado na tabela acima) com um teste bem sucedido de agarrar contra uma criatura de pelo menos uma categoria de tamanho menor que si mesmo.

Fogo Aquático (Sob): Sempre que estiver tocando a água ou submerso, um pan lung é capaz de se cercar com uma aura de chamas multicoloridas, fantasmagóricas, flamejantes que infligem dano a qualquer criatura que a toque. Qualquer criatura golpeando o dragão com seu corpo ou arma corpo a corpo

inflige dano normal, mas ao mesmo tempo o atacante sofre uma quantidade de dano mostrado na tabela abaixo (1d6 para dragões de idade Adolescente e Adulto Jovem, 2d6 para dragões de idade Adulto a Muito Antigo e 3d6 para dragões de idade Venerável a mais velhos). Outros dragões lung de qualquer variedade são imunes ao fogo aquático. O pan lung é capaz de dissipar o fogo aquático a qualquer hora, mas ele é dissipado automaticamente com o contato com fogo normal ou mágico. Uma vez que o escudo seja dissipado pelo fogo, o pan lung não será capaz de ativá-lo novamente por 2d6 minutos.

Respirar na Água (Ext): Os pan lungs são capazes de respirar na água tão facilmente quanto respiram ar.

Voo (Sob): Apesar de não possuírem asas, os pan lungs são capazes de voar magicamente devido a uma pérola mágica de cor vermelho-sangue embutida no seu cérebro. Se removida do dragão, essa pérola perde sua magia mas ainda vale 1.000 PO. O dragão é capaz de cessar ou retomar o voo como uma ação livre.

Vassalo (Sob): Espíritos superiores frequentemente punem os espíritos humanos dos maridos e esposas infiéis vinculando-os aos serviços de um pan lung por uma quantidade de anos — tradicionalmente igual ao número de lágrimas que eles fizeram seus cônjuges derramarem. Um pan lung de pelo menos idade Adulto possui uma chance de 25% de possuir 1d4 vassalos por categoria de idade sob seu comando. Apesar de serem os espíritos dos humanos mortos, eles viajaram do Mundo Espiritual ao Plano Material com o pan lung e não são nem incorpóreos e nem mortos-vivos. O pan lung controla-os via *dominar pessoas*. Aproximadamente 70% dos vassalos de um pan lung possui uma classe de PdM, como a classe plebeu ou especialista e 30% de possuir uma classe padrão; o nível de um vassalo é geralmente igual à categoria de idade do dragão.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *maldição menor*, *bênção*, *enfeitiçar monstros*, *imagem maior*, *imagem silenciosa*, *ventriloquismo*; 1/dia — *miragem arcana*, *assassino fantasmagórico*.

SHEN LUNG (DRAGÃO ESPIRITUAL)

Dragão (Espírito, Água)

Terreno/Clima: Terra quente e subterrâneo

Organização: Adolescente e Adulto Jovem: solitário ou ninhada (2–5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Ancião, Grande Ancião: solitário, par, família (1–2 e 2–5 filhos) ou corte (1–6 mais 1 *chiang lung* mais velho e 1–8 espíritos da natureza Médios)

Nível de Desafio: Adolescente 8; Adulto Jovem 11; Adulto 14; Experiente 16; Antigo 18; Muito Antigo 19; Venerável 21; Anciã 22; Grande Anciã 24

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Normalmente Leal e Neutro

Progressão: Adolescente 16–17 DV (Grande); Adulto Jovem 19–20 DV (Enorme); Adulto 22–23

DV (Enorme);

Experiente

25–26 DV

(Enorme);

Antigo

28–29 DV

(Imenso);

Muito Anti-

go 31–32 DV

(Imenso); Ven-

erável 34–35

DV (Imenso);

Ancião 37–38 DV

(Imenso); Grande

Ancião 40+ DV

(Colossal)

Os shen lungs são os cortesãos da família dragão, apontados pela Burocracia Celestial a vigiar e guardar os nobres Chiang lungs. Eles são modestos, leais e fascinados pelos humanos, muitas vezes tomando a forma humana



para se misturar às vilas dos homens. Os humanos, por sua vez, veem os shen lungs como mensageiros dos grandes espíritos e os portadores da boa fortuna, construindo santuários adornados e organizando cerimônias elaboradas para ganhar sua proteção.

Os shen lungs são esbeltos e de olhos claros, com caudas com pontas, de costas sulcadas e dois chifres afiados subindo do topo das

suas cabeças. Bigodes dourados nascem dos seus longos

focinhos. Enquanto

Juvenis, suas escamas

são de tonalidade

opaca de vermelho,

azul, verde, laranja

ou qualquer combi-

nação dessas cores,

mas clareiam em

cores brilhantes

enquanto eles

envelhecem.

Os shen

lungs nor-

malmente vi-

vem com os

chiang lung-

s que foram

nomeados a

acompanhar.

Eles fre-

quentemente

possuem suas

próprias man-

sões, modestas

mas bem cuida-

das, não muito

longe dos palácios

SHEN LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de				Medo (CD)	RM	Aquático
				Ataque	Fort	Ref	Von			
Adolescente	G	15d12+45 (142)	26 (-1 tamanho, +3 Des, +14 natural)	+17	+12	+12	+12	—	—	2d6
Adulto Jovem	E	18d12+72 (189)	27 (-2 tamanho, +2 Des, +17 natural)	+20	+15	+13	+15	23	20	2d6
Adulto	E	21d12+105 (241)	30 (-2 tamanho, +2 Des, +20 natural)	+25	+17	+14	+16	24	23	3d6
Experiente	E	24d12+120 (276)	33 (-2 tamanho, +2 Des, +23 natural)	+30	+19	+16	+19	27	25	3d6
Antigo	I	27d12+162 (337)	33 (-4 tamanho, +1 Des, +26 natural)	+32	+21	+16	+20	28	28	3d6
Muito Antigo	I	30d12+180 (375)	36 (-4 tamanho, +1 Des, +29 natural)	+36	+23	+18	+23	31	29	3d6
Venerável	I	33d12+231 (445)	39 (-4 tamanho, +1 Des, +32 natural)	+40	+25	+19	+24	32	31	4d6
Ancião	I	36d12+288 (522)	42 (-4 tamanho, +1 Des, +35 natural)	+44	+28	+21	+27	35	32	4d6
Grande Anciã	C	39d12+312 (565)	40 (-8 tamanho, +38 natural)	+44	+29	+21	+28	36	34	4d6

M=Médio G=Grande E=Enorme I=Imenso C=Colossal

HABILIDADES DOS SHEN LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	18 m, Voo 30 m (ruim), Natação 12 m	17	16	17	14	17	16	Voar, respirar na água, imunidade contra relâmpago e veneno, vulnerabilidade ao fogo, comando das escamas, barreira contra vermes, maldição menor, bênção
Adulto Jovem	18 m, Voo 30 m (ruim), Natação 12 m	19	14	19	16	19	18	Redução de dano 5/mágica
Adulto	18 m, Voo 30 m (ruim), Natação 12 m	23	14	21	16	19	18	Tempestade glacial
Experiente	18 m, Voo 30 m (ruim), Natação 12 m	27	14	21	18	21	20	Redução de dano 10/mágica
Antigo	18 m, Voo 45 m (desajeitado), Natação 12 m	29	12	23	18	21	20	Controlar o clima
Muito Antigo	18 m, Voo 45 m (desajeitado), Natação 12 m	31	12	23	20	23	22	Redução de dano 15/mágica
Venerável	18 m, Voo 45m (desajeitado), Natação 12 m	33	12	25	20	23	22	Cone glacial
Ancião	18 m, Voo 45 m (desajeitado), Natação 12 m	35	12	27	22	25	24	Redução de dano 20/mágica
Grande Anciã	18 m, Voo 45 m (desajeitado), Natação 12 m	37	10	27	22	25	24	Evaporação

dos seus ch'iang lungs. Os shen lungs falam o Comum, Dracônico e o Idioma Espiritual.

Os shen lungs se sustentam com qualquer tipo de gemas preciosas, apesar de também apreciarem peixes e roedores.

Combate

Os shen lungs normalmente conferenciam antes de combater, a não ser que seus oponentes sejam abertamente hostis. Quando de frente com oponentes inclinados ao combate, entretanto, eles lutam violentamente.

Barreira contra Vermes (Sob): Nenhum verme, normal ou gigante, é capaz de se aproximar de um shen lung no raio de 18 m. Esse poder está sempre em operação.

Cauda Longa (Ext): A cauda de um shen lung é particularmente longa e com pontas afiadas. Um shen lung faz ataque de golpe com a cauda como se fosse uma categoria de tamanho maior do que realmente é. Assim, um shen lung Médio é capaz de fazer um ataque de golpe com a cauda, infligindo 1d8 pontos de dano com um ataque bem sucedido. Um shen lung Grande inflige 2d6, um shen lung Enorme inflige 2d8 e um shen lung Imenso inflige 4d6. Um shen lung Colossal (Grande Anciã) inflige 4d8 pontos de dano com um ataque bem sucedido de golpe com a cauda.

Comandar Escamas (Sob): Um shen lung é capaz de usar essa habilidade três vezes por dia. Ela opera como uma magia *enfeitiçar multidões* que funciona somente em animais de escama (répteis e peixes). O nível de conjurador do shen lung é seu DV. O dragão é capaz de se comunicar com qualquer animal enfeitiçado como se estivesse conjurando a magia *falar com animais*.

Fogo Aquático (Sob): Sempre que estiver tocando a água ou submerso, um shen lung é capaz de se cercar com uma aura de chamas multicoloridas, fantasmagóricas, flamejantes que infligem dano a qualquer criatura que a toque. Qualquer criatura golpeando o dragão com seu corpo ou arma corpo a corpo inflige dano normal, mas ao mesmo tempo o atacante sofre uma quantidade de dano mostrado na tabela acima (2d6 para dragões de idade Adolescente e Adulto Jovem, 3d6 para dragões de idade Adulto a Muito Antigo e 4d6 para dragões de idade Venerável a mais velhos). Outros dragões lung de qualquer variedade são imunes ao fogo aquático. O shen lung é capaz de dissipar o fogo aquático a qualquer hora, mas ele é dissipado automaticamente com o contato com fogo normal ou mágico. Uma vez que o escudo seja dissipado pelo fogo, o shen lung não será capaz de ativá-lo novamente por 2d6 minutos.

Habilidades similares à Magias: 3/dia — *cone glacial*, *controlar o clima*, *tempestade glacial*; 1/dia — *maldição menor*, *bênção*, *evaporação*.

Respirar na Água (Ext): Um shen lung é capaz de respirar na água tão bem quanto respira o ar.

Voo (Sob): Apesar de não possuírem asas, os shen lungs são capazes de voar magicamente devido a uma pérola amarela mágica embutida em seu cérebro. Se removida do dragão, essa pérola perde sua mágica mas ainda vale 1.000 PO. O dragão é capaz de cessar ou retomar o ovo como uma ação livre.

Vulnerabilidade ao Fogo: Um shen lung sofre dano dobrado de fogo, a menos que seja permitido um teste de resistência para reduzir o dano à metade; nesse caso, sofre metade do dano se obtiver sucesso e o dobro se fracassar.

T'ien Lung (Dragão Celestial)

Dragão (Ar, Espírito)

Terreno/Clima: Montanhas quentes

Organização: Adolescente e Adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Anciã, Grande Anciã: solitário

Nível de Desafio: Adolescente 10; Adulto Jovem 13; Adulto 15; Experiente 18; Antigo 20; Muito Antigo 21; Venerável 23; Anciã 24; Grande Anciã 26

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Normalmente Leal e Neutro

Progressão: Adolescente 18–19 DV (Grande); Adulto Jovem 21–22 DV (Enorme); Adulto 24–25 DV (Enorme); Experiente 27–28 DV (Enorme); Antigo 30–31 DV (Imenso); Muito Antigo 33–34 DV (Imenso); Venerável 36–37 DV (Imenso); Anciã 39–40 DV (Colossal); Grande Anciã 42+ DV (Colossal)

Os t'ien lungs estão entre os oficiais mais privilegiados da Burocracia Celestial e são os governantes da família dos dragões. Eles são nobres e honrados, apesar de frequentemente rígidos e inclementes.

O corpo de um t'ien lung é longo e serpentino, normalmente enrolando sobre si mesmo enquanto o dragão se desloca ou luta. Suas escamas são douradas e opacas nos anos juvenis, mas clareiam a um brilhante amarelo, laranja ou verde claro quando o dragão alcança a maioridade. Uma juba multicolorida cerca seu pescoço e um bigode similarmente colorido parte do seu focinho e sobe para o topo da sua cabeça como chifres. Uma barba delgada dourada balança abaixo do seu queixo. O dragão transpira um aroma que lembra flor de cereja.

T'ien Lungs Conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de				Sopro	Medo	RM
				Ataque	Fort	Ref	Von	(CD)	(CD)	
Adolescente	Grande	17d12+68 (178)	27 (–1 tamanho, +1 Des, +17 natural)	+25	+14	+11	+15	8d10 (22)	—	—
Adulto Jovem	Enorme	20d12+100 (230)	28 (–2 tamanho, +20 natural)	+28	+17	+12	+17	10d10 (25)	25	23
Adulto	Enorme	23d12+115 (264)	31 (–2 tamanho, +23 natural)	+32	+18	+13	+19	12d10 (26)	27	25
Experiente	Enorme	26d12+156 (325)	34 (–2 tamanho, +26 natural)	+36	+21	+15	+21	14d10 (29)	29	28
Antigo	Imenso	29d12+203 (391)	35 (–4 tamanho, +29 natural)	+39	+23	+16	+23	16d10 (31)	31	30
Muito Antigo	Imenso	32d12+256 (464)	38 (–4 tamanho, +32 natural)	+43	+26	+18	+26	18d10 (34)	34	31
Venerável	Imenso	35d12+315 (542)	41 (–4 tamanho, +35 natural)	+47	+28	+19	+28	20d10 (36)	36	33
Anciã	Colossal	38d12+380 (627)	40 (–8 tamanho, +38 natural)	+47	+31	+21	+31	22d10 (39)	39	34
Grande Anciã	Colossal	41d12+451 (717)	43 (–8 tamanho, +41 natural)	+51	+33	+22	+33	24d10 (41)	41	36

Habilidades dos T'ien Lung Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	12 m, Voo 75 m (ruim), Natação 9 m	29	12	19	18	21	20	Voar, respirar na água, controlar o clima, pirotecnia
Adulto Jovem	12 m, Voo 75 m (ruim), Natação 9 m	31	10	21	18	21	20	Redução de dano 5/mágica
Adulto	12 m, Voo 75 m (ruim), Natação 9 m	33	10	21	20	23	22	Sugestão
Experiente	12 m, Voo 75 m (ruim), Natação 9 m	35	10	23	20	23	22	Redução de dano 10/mágica
Antigo	12 m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 9 m	39	10	25	22	25	24	Tempestade de fogo
Muito Antigo	12 m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 9 m	41	10	27	24	27	26	Redução de dano 15/mágica
Venerável	12 m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 9 m	43	10	29	26	29	28	Explosão solar
Anciã	12 m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 9 m	45	10	31	28	31	30	Redução de dano 20/mágica
Grande Anciã	12 m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 9 m	47	10	33	30	33	32	Chuva de meteoros

DRAGÃO LUNG
T'ien Lung

Os t'ien lungs vivem em castelos resplandecentes em bancos de nuvens e nos altos dos picos das montanhas. Eles falam o Comum, Dracônico, Auran e o Idioma Espiritual.

Os t'ien lungs apreciam comer opalas e pérolas e olham amavelmente os mortais que os presenteiam com tais iguarias.

Combate

Sempre que possível, os t'ien lungs tentam expulsar oponentes potenciais com uma rajada ígnea do seu sopro. Se seus avisos forem desprezados, eles lutam ferozmente. Eles preferem lutar no ar, circulando seus oponentes à distância enquanto usam seus sopros, só então arremessando-se em ataques corpo a corpo.

Controlar o Clima (SM): Os t'ien lungs são capazes de usar essa habilidade similar à magia uma quantidade de vezes igual a duas vezes sua categoria de idade.

Outras Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *tempestade da vingança*, *pirotecnia*, *sugestão*; 1/dia — *chuva de meteoros*, *explosão solar*.

Respirar na Água (Ext): Um t'ien lung é capaz de respirar água tão bem quanto respira ar.

Sopro (Sob): Um t'ien lung possui um tipo de sopro, um cone de fogo.

Voo (Sob): Apesar de não possuírem asas, os t'ien lungs são capazes de voar magicamente devido a uma pérola mágica amarela embutida no seu cérebro. Se removida do dragão, essa pérola perde sua mágica mas ainda vale 1.000 PO. O dragão é capaz de cessar ou retomar o voo como uma ação livre.

TUN MI LUNG (DRAGÃO DO TUFÃO)

Dragão (Espírito, Água)

Terreno/Clima: Águas quentes

Organização: Adolescente e Adulto Jovem: solitário ou ninhada (2–5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Anciã, Grande Anciã: solitário

Nível de Desafio: Adolescente 9; Adulto Jovem 12; Adulto 14; Experiente 17; Antigo 19; Muito Antigo 20; Venerável 22; Anciã 23; Grande Anciã 25

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Normalmente Neutro e Mau

Progressão: Adolescente 17–18 DV (Grande); Adulto Jovem 20–21 DV (Enorme); Adulto 23–24 DV (Enorme); Experiente 26–27 DV (Enorme); Antigo 29–30 DV (Imenso); Muito Antigo 32–33 DV (Imenso); Venerável 25–36 DV (Imenso); Anciã 38–39 DV (Imenso); Grande Anciã 41+ DV (Colossal)

Maliciosos e selvagens, os tun mi lungs foram encarregados de distribuir furações e tufões — e eles se dedicam ao dever com alegria. Apesar de ordenados a causarem tempestades somente quando a Burocracia Celestial ordenar, eles normalmente ignoram essas ordens e se lançam em uma revolta destrutiva completamente hostil. Em tais ocasiões, somente os t'ien lungs são capazes de detê-los.

Os tun mi lungs possuem corpos longos, sinuosos cobertos com escamas grossas de várias cores, sendo que verde azulado, vermelho escuro e violeta estão entre as mais comuns. Eles possuem olhos negros pequenos, barbas pegajosas balançando dos seus queixos e enormes mandíbulas cheias de dentes curvos tão afiados quanto navalhas.

Os tun mi lungs mantêm palácios pródigos no fundo do oceano, longe dos territórios das criaturas marinhas mais pacíficas e cultas. Entretanto, gastam pouco tempo em seus lares, preferindo vagar pela costa do mar e circular os céus acima do oceano, procurando por modos de soltar seus impulsos destrutivos. Os tun mi lungs falam o Comum, Dracônico e Aquan.

Quando se alimentam, os tun mi lungs são os mais fáceis de contentar, aficionados tanto por peixes, gemas preciosas e navios emborcados.

Combate

Os tun mi lungs, diferente dos outros dragões lung, não são nem um pouco relutantes em se lançar ao combate, lançando um vento divino se possível, então deixando os relâmpagos voarem enquanto forem necessários. Entretanto, o que eles mais apreciam é rasgar seus oponentes membro por membro com seus ataques de garra e mordida.

Imunidade ao Ar e Água (Ext): Os tun mi lungs são imunes a todos os ataques baseados em ar ou água.

Outras Habilidades Similares à Magias: 3/dia — *escuridão*, *relâmpago*; 1/dia — *corrente de relâmpagos*, *palavra de poder*, *atordoar*, *repulsão*.

Respirar na Água (Ext): Um tun mi lung é capaz de respirar água tão bem quanto respira ar.

Vento Divino (SM): Uma vez por semana, um tun mi lung é capaz de conjurar um *vento divino* equivalente a um vento com a força de um furacão (veja a Tabela 3–17: Efeitos do Vento no Livro do Mestre). O vento sopra em uma área com um raio de 7,5 km por categoria de idade do dragão, centrada no tun mi lung. Ele dura por 6d4 horas.

Voo (Sob): Apesar de não possuírem asas, os tun mi lungs são capazes de voar magicamente devido a uma pérola negra mágica embutida no seu

TUN MI LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de				Medo		
				Ataque	Fort	Ref	Von	(CD)	RM	
Adolescente	Grande	16d12+64 (168)	26 (+1 Des, -1 tamanho, +16 natural)	+22	+14	+11	+13	—	—	—
Adulto Jovem	Enorme	19d12+95 (218)	27 (-2 tamanho, +19 natural)	+25	+16	+11	+14	22	22	
Adulto	Enorme	22d12+110 (253)	30 (-2 tamanho, +22 natural)	+29	+18	+13	+17	25	24	
Experiente	Enorme	25d12+150 (312)	33 (-2 tamanho, +25 natural)	+33	+20	+14	+19	27	27	
Antigo	Imenso	28d12+196 (378)	34 (-4 tamanho, +28 natural)	+35	+23	+16	+22	30	29	
Muito Antigo	Imenso	31d12+248 (449)	37 (-4 tamanho, +31 natural)	+39	+25	+17	+24	32	30	
Venerável	Imenso	34d12+306 (527)	40 (-4 tamanho, +34 natural)	+43	+28	+19	+27	35	32	
Anciã	Imenso	37d12+370 (610)	43 (-4 tamanho, +37 natural)	+47	+30	+20	+28	36	33	
Grande Anciã	Colossal	40d12+400 (660)	42 (-8 tamanho, +40 natural)	+48	+32	+22	+31	39	35	

HABILIDADES DOS TUN MI LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	18 m, Voo 75 m (ruim), Natação 18 m	25	12	19	14	17	16	Voar, respirar na água, imunidade contra água e ar, <i>vento divino</i> , <i>escuridão</i>
Adulto Jovem	18 m, Voo 75 m (ruim), Natação 18 m	27	10	21	14	17	16	Redução de dano 5/magia
Adulto	18 m, Voo 75 m (ruim), Natação 18 m	29	10	21	16	19	18	<i>Relâmpago</i>
Experiente	18 m, Voo 75 m (ruim), Natação 18 m	31	10	23	18	21	20	Redução de dano 10/magia
Antigo	18 m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 18 m	33	10	25	20	23	22	<i>Repulsão</i>
Muito Antigo	18 m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 18 m	35	10	27	22	25	24	Redução de dano 15/magia
Venerável	18 m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 18 m	37	10	29	24	27	26	<i>Corrente de relâmpagos</i>
Anciã	18 m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 18 m	39	10	31	24	27	26	Redução de dano 20/magia
Grande Anciã	18 m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 18 m	43	10	31	26	29	28	<i>Palavra de poder</i> , <i>atordoar</i>

cérebro. Se removida do dragão, essa pérola perde sua mágica mas ainda vale 1.000 PO. O dragão é capaz de cessar ou retomar o ovo como uma ação livre.

DRAGÕES PLANARES

Além das diversas espécies de dragões nativas do Plano Material, vários dragões são oriundos de outros planos, em especial os Planos Exteriores. Chamados coletivamente de dragões planares, estas criaturas habitam planos tão diversos quanto o Limbo, o Aqueronte, Ysgard e até o Plano Etéreo.

Ao contrário da maioria dos demais dragões verdadeiros, os dragões planares não são conjuradores inatos; embora tenham diversos poderes similares a magia, não possuem a mesma afinidade natural com a feitiçaria dos seus parentes do Plano Material. Um dragão planar utiliza sua categoria de idade como nível de conjurador para todas as suas habilidades similares a magia.

Ainda que sejam nativas de planos distintos do Material, estas criaturas pertencem ao tipo dragão, e não são extra-planares. Na verdade, todas possuem o subtipo (Planar).

DRAGÃO DE BATALHA

Dragão (Extra-Planar)

Ambiente: Domínios Heroicos de Ysgard

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens e jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 10; adulto 12; experiente 14; antigo 17; muito antigo 18; venerável 19; ancião 20; grande ancião 22

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Neutro e Bom

Progressão: Filhote 6–7 DV; muito jovem 9–10 DV; jovem 12–13 DV; adolescente 15–16 DV; adulto jovem 18–19 DV; adulto 21–22 DV; experiente 24–25 DV; antigo 27–28 DV; muito antigo 30–31 DV; venerável 33–34 DV; ancião 36–37 DV; grande ancião 39+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +2; muito jovem +3; jovem +4; adolescente +4; outros —

Os dragões de batalha são criaturas gloriosas que exultam no combate valoroso. Muitas vezes servem de montaria para guerreiros poderosos.

Um dragão de batalha em repouso tem um lustro marrom e sombrio em suas escamas. No entanto, assim que alça voo, deixando o sol bater em sua pele blindada, ele brilha como o mais puro ouro.

Os dragões de batalha são otimistas notórios, e sempre parecem encontrar o lado bom de todas as coisas. Essa emoção frequentemente é contagiosa, pois inspiram os demais à bravura e ao valor em combate.

Na idade adolescente, os dragões de batalha podem ser usados como montaria por cavaleiros Pequenos. Os dragões jovens adultos e mais velhos podem servir a cavaleiros Médios. Algumas cidades e ordens de cavalaria firmaram acordos de proteção e assistência mútua com famílias vizinhas de dragões de batalha, e uma geração de cavaleiros após a outra encontra um aliado na mesma linhagem de dragões.



Dragão de Batalha

DRAGÕES DE BATALHA POR IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Atterradora
Filhote	Mi	5d12+10 (43)	13	10	15	10	11	12	+5/–2	+8	+6	+4	+4	2d6 (14)	—
Muito jovem	P	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	12	+8/+6	+11	+8	+6	+6	4d6 (16)	—
Jovem	M	11d12+33 (105)	17	10	17	12	13	14	+11/+14	+14	+10	+7	+8	6d6 (18)	—
Adolescente	M	14d12+42 (133)	19	10	17	12	13	14	+14/+18	+18	+12	+9	+10	8d6 (20)	—
Adulto jovem	G	17d12+68 (169)	21	10	19	14	15	16	+17/+26	+21	+14	+10	+12	10d6 (22)	21
Adulto	G	20d12+100 (230)	25	10	21	14	15	16	+20/+31	+26	+17	+12	+14	12d6 (25)	23
Experiente	E	23d12+138 (288)	29	10	23	16	17	18	+23/+40	+30	+19	+13	+16	14d6 (28)	25
Antigo	E	26d12+156 (325)	31	10	23	16	17	18	+26/+44	+34	+21	+15	+18	16d6 (29)	27
Muito antigo	E	29d12+203 (392)	33	10	25	18	19	20	+29/+48	+38	+23	+16	+20	18d6 (31)	29
Venerável	E	32d12+224 (432)	35	10	25	18	19	20	+32/+52	+42	+25	+18	+22	20d6 (33)	31
Ancião	I	35d12+280 (508)	37	10	27	20	21	22	+35/+60	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	33
Grande Ancião	I	38d12+342 (589)	39	10	29	20	21	22	+38/+64	+48	+30	+21	+26	24d6 (38)	35

HABILIDADES DOS DRAGÕES DE BATALHA POR IDADE

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	12 m, voo 30 m (média)	+0	17 (+2 tamanho, +5 natural)	Imunidade sônica	—
Muito jovem	12 m, voo 30 m (média)	+0	19 (+1 tamanho, +8 natural)	Proteção contra o mal	—
Jovem	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	21 (+11 natural)	Redução de dano 5/mágica	—
Adolescente	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	24 (+14 natural)	Ajuda, proteger outro	—
Adulto jovem	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural)	Redução de dano 10/mágica	21
Adulto	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	29 (–1 tamanho, +20 natural)	Inspirar coragem	24
Experiente	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural)	Redução de dano 15/mágica	26
Antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural)	Cura acelerada 2	29
Muito antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	37 (–2 tamanho, +29 natural)	Redução de dano 20/mágica e 5/mal	30
Venerável	12 m, voo 45 m (ruim)	+0	40 (–2 tamanho, +32 natural)	Fúria de batalha	32
Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural)	Redução de dano 20/mágica e 10/mal	33
Grande ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	44 (–4 tamanho, +38 natural)	Banquete de heróis	35

Os dragões de batalha falam Comum, Dracônico e Celestial.

Combate

Um dragão de batalha é um combatente destemido, criado desde o nascimento para obter prazer no ato simples do confronto. Ele utiliza suas habilidades especiais para fortalecer a bravura dos seus aliados, enquanto infunde o medo nos inimigos com o sopro, a presença aterradora e sua fúria de batalha.

As armas naturais dos dragões de batalha jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Fúria de Batalha (Ext): Uma vez por dia, um dragão de batalha venerável ou mais velho pode entrar em fúria de batalha, recebendo +2 de bônus de moral na Força e Constituição e +1 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade, mas sofrendo -2 de penalidade na CA. Essa fúria de batalha permanece ativa durante um número de rodadas equivalente ao (recém-ajustado) modificador de Constituição do dragão +3; no final desse período, o dragão perde os bônus indicados, mas não sofre fadiga nem quaisquer outros efeitos nocivos. Nos demais aspectos, esta habilidade é idêntica à característica de classe fúria dos bárbaros.

Sopro (Sob): Um dragão de batalha tem dois tipos de sopro, um cone de energia sônica e um cone de gás do medo. As criaturas no interior do cone de gás do medo precisam obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficarão abaladas durante 4d6 rodadas. Diversas exposições ao sopro não são cumulativas, mas se uma criatura afetada já estiver abalada (pela presença aterradora do dragão, por exemplo) ela ficará apavorada.

Inspirar Coragem (Sob): Uma vez por dia, um dragão de batalha adulto ou mais velho pode inspirar coragem em si mesmo e em seus aliados, concedendo-lhes +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de feitiço ou medo e +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano com armas. Esse efeito é idêntico à habilidade de bardo homônima e exige que o dragão fale, cante ou ruja durante 1 rodada completa.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia – ajuda, proteção contra o mal; 1/dia – banquete de heróis, proteger outro.

Perícias: A Atuação é uma perícia de classe para os dragões de batalha. Seus modos prediletos de atuação incluem oratória e canto.

DRAGÃO DO CAOS

Dragão (Caos, Extra-Planar)

Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens e jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 13; experiente 15; antigo 16; muito antigo 17; venerável 19; ancião 20; grande ancião 22

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico (Bom, Neutro ou Mau)

Progressão: Filhote 7–8 DV; muito jovem 10–11 DV; jovem 13–14 DV; adolescente 16–17 DV; adulto jovem 19–20 DV; adulto 22–23 DV; experiente 25–26 DV; antigo 28–29 DV; muito antigo 31–32 DV; venerável 34–35 DV; ancião 37–38 DV; grande ancião 40+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +4; jovem +6; outros —

O dragão do caos, a própria personificação da imprevisibilidade, é um ciclone rodopiante de poder praticamente descontrolado.

Não existem dois dragões do caos exatamente com o mesmo aspecto, e algumas pessoas afirmam que até o mesmo dragão do caos altera sua forma com o tempo. Apesar de todos os dragões terem aproximadamente a mesma aparência — quatro poderosos membros com garras, asas possantes, pescoço comprido e sinuoso, boca repleta de dentes afiados como adagas, cauda de bordas denteadas — cada um tem marcas e desenhos de escamas singulares que o diferenciam de outros da sua espécie.

Dragão do Caos



DRAGÕES DO CAOS POR IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	P	6d12+12 (51)	11	10	15	12	15	16	+6/+2	+7	+7	+5	+7	2d4 (15)	—
Muito jovem	M	9d12+27 (86)	13	10	17	12	15	16	+9/+10	+10	+9	+6	+8	4d4 (17)	—
Jovem	M	12d12+36 (114)	15	10	17	14	17	18	+12/+14	+14	+11	+8	+11	6d4 (19)	—
Adolescente	G	15d12+60 (158)	17	10	19	16	19	20	+15/+22	+17	+13	+9	+13	8d4 (21)	—
Adulto jovem	G	18d12+90 (207)	19	10	21	16	19	20	+18/+26	+21	+16	+11	+15	10d4 (24)	24
Adulto	E	21d12+105 (242)	21	10	21	18	21	22	+21/+34	+24	+17	+12	+17	12d4 (25)	26
Experiente	E	24d12+144 (300)	23	10	23	18	21	22	+24/+38	+28	+20	+14	+19	14d4 (28)	28
Antigo	E	27d12+189 (365)	25	10	25	20	23	24	+27/+42	+32	+22	+15	+21	16d4 (30)	30
Muito antigo	E	30d12+240 (435)	27	10	27	20	23	24	+30/+46	+36	+25	+17	+23	18d4 (33)	32
Venerável	I	33d12+297 (512)	29	10	29	22	25	26	+33/+54	+38	+27	+18	+25	20d4 (35)	34
Ancião	I	36d12+360 (594)	31	10	31	24	27	28	+36/+58	+42	+30	+20	+28	22d4 (38)	37
Grande Ancião	I	39d12+429 (683)	33	10	33	24	27	28	+39/+62	+46	+32	+21	+29	24d4 (40)	38

HABILIDADES DOS DRAGÕES DO CAOS POR IDADE

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	16 (+1 tamanho, +5 natural)	Imunidade a efeitos de compulsão	—
Muito jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	18 (+8 natural)	Proteção contra a ordem	—
Jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	21 (+11 natural)	Redução de dano 5/mágica	—
Adolescente	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	23 (-1 tamanho, +14 natural)	Martelo do caos, escudo entrópico	—
Adulto jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	26 (-1 tamanho, +17 natural)	Redução de dano 10/mágica	24
Adulto	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	28 (-2 tamanho, +20 natural)	Dissipar a ordem, névoa mental	26
Experiente	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	31 (-2 tamanho, +23 natural)	Redução de dano 15/mágica	28
Antigo	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	34 (-2 tamanho, +26 natural)	Palavra do caos	30
Muito antigo	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	37 (-2 tamanho, +29 natural)	Redução de dano 20/mágica e 5/ordem	32
Venerável	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	38 (-4 tamanho, +32 natural)	Despistar	34
Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	41 (-4 tamanho, +35 natural)	Redução de dano 20/mágica e 10/ordem	37
Grande ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	44 (-4 tamanho, +38 natural)	Manto do caos	38

Em geral, os dragões do caos buscam demolir as sociedades estruturadas e as civilizações. Os que tendem para o bem podem usar meios positivos para efetuar a mudança, mas os que tendem para o mal são apenas violentos e assassinos.

Por um breve período de tempo, uma seita de githzerai tentou fazer um pacto com os dragões do caos, achando que poderiam usá-los exatamente como seus inimigos, os githyanki, usavam os dragões vermelhos.

A imprevisibilidade e deslealdade inata dos dragões do caos garantiram o fracasso desse esforço, mas os dois tipos de criaturas ainda podem ser encontrados lado a lado em algumas ocasiões raras.

Um dragão do caos fala Dracônico, e mais Celestial (somente dragões CB e alguns CN) ou Abissal (somente dragões CM e alguns CN).

Combate

Um dragão do caos inicia o combate usando o sopro de *confusão*, procurando desorganizar seus oponentes. Ele ativa suas habilidades similares a magia contra os inimigos especialmente resistentes.

As armas naturais de dragões do caos jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): O dragão do caos tem dois tipos de sopro, uma linha de energia e um cone de gás de *confusão*. O tipo de energia do sopro é determinado aleatoriamente a cada vez que ele ativa a habilidade, por meio de 1d%: 01–20 ácido, 21–40 frio, 41–60 eletricidade, 61–80 fogo, 81–100 sônica. O próprio dragão não sabe qual tipo de energia emitirá antes de soprar. As criaturas no interior do cone de gás de *confusão* precisam obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão confusas durante 1d6 rodadas mais 1 rodada por categoria de idade do dragão.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *escudo entrópico*, proteção contra a ordem, martelo do caos; 1/dia — *manto do caos*, dissipar a ordem, névoa mental, despistar, palavra do caos.

DRAGÃO ESTÍGIO

Dragão (Aquático, Extra-Planar)

Ambiente: Qualquer Plano Inferior

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 10; adulto 12; experiente 14; antigo 17; muito antigo 18; venerável 19; ancião 20; grande ancião 22

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: Filhote 6–7 DV; muito jovem 9–10 DV; jovem 12–13 DV; adolescente 15–16 DV; adulto jovem 18–19 DV; adulto 21–22 DV; experiente 24–25 DV; antigo 27–28 DV; muito antigo 30–31 DV; venerável 33–34 DV; ancião 36–37 DV; grande ancião 39+ DV



Dragão Estígio

Ajuste de Nível: Filhote +5; muito jovem +5; jovem +5; adolescente +6; outros —

Os dragões estígios, também conhecidos por dragonetes de sombra ou vermes obscuros, assombram as águas pútridas do Rio Estige em toda a sua extensão quase infinita. Esses dragões, uma das raras criaturas imunes aos efeitos deletérios do rio, nadam impunes pelas camadas superiores dos Planos Inferiores, devorando demônios e todas as outras criaturas que conseguem encontrar e apanhar.

Um dragão estígio tem um corpo longo e sinuoso, com garras minúsculas, semelhantes a nadadeiras, inúteis em terra e em combate. Suas asas são muito pequenas para erguê-lo no ar, mas ajudam no deslocamento aquático. Sua cauda bifurca-se em dois chicotes compridos com lâminas, que podem ser usados para retalhar a agarrar a presa. As escamas do dragão estígio são viscosas e variam do marrom escuro ao vermelho-ferrugem. Seus olhos brilham com uma lúgubre luz amarela.

Os dragões estígios erguem suas tocas soterrando-se na lama das margens do Estige. Não gostam de deixar seu plano natal, mas se um deles for obrigado a viver no Plano Material, ele vicejará em estanques de água fétida.

Os dragões estígios normalmente subsistem com a carne de demônios, mas gostam de qualquer carne — especialmente carniça.

Combate

Os ataques físicos do dragão estígio são limitados: ele golpeia com as duas lâminas da cauda em vez das garras, não pode usar as asas com eficácia e não tem golpes com a cauda além das lâminas caudais. Essas extremidades (assim como a varredura de cauda), no entanto, infligem dano como se o dragão fosse uma categoria de tamanho maior que o normal.

As armas naturais dos dragões estígios jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): O dragão estígio tem dois tipos de sopro, uma linha de ácido que persiste por 3 rodadas (infligindo metade do dano na segunda rodada e um quarto do dano na terceira rodada) e um cone de gás entorpecente. As criaturas no interior do cone

precisam obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerão 1 ponto de dano temporário de Inteligência por categoria de idade do dragão.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticos, os dragões estígios podem sobreviver indefinidamente em terra.

Constrição (Ext): Um dragão estígio causa o dobro do dano das lâminas da cauda caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas do seu tamanho ou menores. O dano da constrição é de concussão, em vez de cortante.

Doença (Ext): Qualquer criatura atingida pela mordida ou pelo ataque de cauda do dragão estígio precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (mesma CD do teste de resistência do sopro do dragão)

ou contrairá o desgaste do Estige. Os sintomas da doença incluem apodrecimento da carne e queda dos cabelos. O período de incubação é de 1 dia, e a doença inflige 1d6 pontos de dano temporário de Carisma. A vítima precisa obter sucesso

DRAGÕES ESTÍGIOS POR IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	Ataque Base/Agarrar							CD				Sopro (CD)	Presença Aterradora
			For	Des	Com	Int	Sab	Car	Ataque	Fort	Ref	Von			
Filhote	P	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+5	+4	+4	1d6 (13)	—
Muito jovem	M	8d12+16 (68)	15	10	15	12	13	12	+8/+10	+10	+8	+6	+7	2d6 (16)	15
Jovem	M	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+9	+7	+8	3d6 (17)	16
Adolescente	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+12	+9	+11	4d6 (20)	19
Adulto jovem	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+14	+10	+12	5d6 (22)	20
Adulto	E	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+17	+12	+15	6d6 (25)	23
Experiente	E	23d12+115 (264)	29	10	21	18	19	18	+23/+40	+30	+18	+13	+17	7d6 (26)	25
Antigo	E	26d12+156 (325)	31	10	23	20	21	20	+26/+44	+34	+21	+15	+20	8d6 (29)	28
Muito antigo	E	29d12+174 (362)	33	10	23	22	23	22	+29/+48	+38	+22	+16	+22	9d6 (30)	30
Venerável	I	32d12+224 (432)	35	10	25	24	25	24	+32/+56	+40	+25	+18	+25	10d6 (33)	33
Ancião	I	35d12+280 (507)	37	10	27	24	25	24	+35/+60	+44	+27	+19	+26	11d6 (35)	34
Grande Ancião	I	38d12+304 (551)	39	10	27	26	27	26	+38/+64	+48	+29	+21	+29	12d6 (37)	37

HABILIDADES DOS DRAGÕES ESTÍGIO POR IDADE

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	15 (+1 tamanho, +4 natural)	Anfíbio, constrição, agarrar aprimorado, imunidade a veneno e doenças, adaptação ao Estige	13
Muito jovem	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	17 (+7 natural)	—	14
Jovem	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	20 (+10 natural)	Redução de dano 5/mágica	15
Adolescente	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	22 (–1 tamanho, +13 natural)	<i>Amaldiçoar água, névoa</i>	18
Adulto jovem	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural)	Redução de dano 10/mágica	20
Adulto	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	27 (–2 tamanho, +19 natural)	<i>Escuridão profunda, névoa fétida</i>	22
Experiente	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural)	Redução de dano 15/mágica	25
Antigo	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural)	<i>Imobilizar monstros, névoa mental</i>	27
Muito antigo	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	36 (–2 tamanho, +28 natural)	Redução de dano 20/mágica e 5/bem	28
Venerável	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	37 (–4 tamanho, +31 natural)	<i>Controlar a água, enfraquecer o intelecto</i>	30
Ancião	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural)	Redução de dano 20/mágica e 10/bem	31
Grande Ancião	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	43 (–4 tamanho, +37 natural)	<i>Evaporação, invocar criaturas VIII</i>	33

em três testes de resistência de Fortitude consecutivos para se recuperar da doença (consulte Doenças no *Livro do Mestre*).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o dragão estígio precisa atingir um oponente de uma categoria de tamanho inferior com sua cauda. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de constrição.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *amaldiçoar água*; 3/dia — *controlar a água, escuridão profunda, névoa*; 1/dia — *enfraquecer o intelecto, imobilizar monstros, evaporação, névoa mental, névoa fétida*.

Adaptação ao Estige (Ext): Os dragões estígios são imunes aos efeitos deletérios do Rio Estige, e podem respirar normalmente em suas águas.

Invocar Criaturas VIII (SM): Uma vez por dia, um dragão estígio grande ancião pode invocar uma lula gigante abissal, 1d3 polvos gigantes abissais ou tojanidas Grandes, ou ainda 1d4+1 elementais da água Grandes, tubarões abissais Enormes ou crocodilos gigantes abissais. Com exceção da lista de monstros disponíveis, esta habilidade é idêntica a *invocar criaturas VIII*. Nível de conjurador: 15.

DRAGÃO ETÉREO

Dragão (Extra-Planar)

Ambiente: Plano Etéreo

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens e jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 7; adulto jovem 9; adulto 10; experiente 13; antigo 15; muito antigo 16; venerável 17; ancião 18; grande ancião 19

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: Filhote 5–6 DV; muito jovem 8–9 DV; jovem 11–12 DV; adolescente 14–15 DV; adulto jovem 17–18 DV; adulto 20–21 DV; experiente 23–24 DV; antigo 26–27 DV; muito antigo 29–30 DV; venerável 32–33 DV; ancião 35–36 DV; grande ancião 38+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +2; muito jovem +3; jovem +4; adolescente +4; outros —

Os dragões etéreos passam a maior parte da vida flutuando pelo Plano Etéreo, espionando o Plano Material para encontrar tesouros valiosos.

A coloração natural dos dragões etéreos é um cinza pardacento e perolado, o que justifica seu epíteto “dragão de ortoclásio”. Eles têm garras e dentes semelhantes a agulhas.

Os dragões etéreos são naturalmente curiosos e ansiosos por conhecimento, e com frequência espionam os indivíduos que estão “presos” no Plano Material. Também são gananciosos, e podem cobiçar os objetos de valor daqueles que espionam. Nesses casos, um dragão etéreo poderá visitar o Plano Material apenas para se apropriar desses objetos, voltando assim que possível ao seu plano natal.

Os dragões etéreos falam Dracônico.

Combate

A maioria dos dragões etéreos prefere escapar a combater, dirigindo-se ao Plano Etéreo ou ao Plano Material para evitar um conflito. Quando é obrigado a lutar, ou se considerar que o combate é necessário, o dragão etéreo utiliza seus poderes para frustrar seus inimigos.

Um dragão etéreo adulto ou mais velho utiliza âncora dimensional para aprisionar os inimigos em um plano enquanto escapa para o outro.

As armas naturais de dragões etéreos jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): Um dragão etéreo tem um único tipo de sopro, um cone de energia.

Como todos os efeitos de energia, esse sopro afeta as criaturas etéreas quando o dragão estiver no Plano Material.

Visão Etérea (Ext): Enquanto está no Plano Material, um dragão etéreo muito jovem ou mais velho pode enxergar as criaturas etéreas como se estivessem visíveis. Enquanto está

no Plano Etéreo, o dragão etéreo consegue enxergar normalmente até o alcance de sua visão no escuro (normalmente as criaturas no Plano Etéreo têm um limite visual de 18 metros). Note que a percepção às cegas funciona normalmente no Plano Etéreo, independente dos limites visuais.

Atacar Criaturas Etéreas

(Ext): Um dragão etéreo venerável ou mais velho pode atacar as criaturas etéreas como

se fossem materiais. Esta habilidade não permite

que um dragão no Plano Etéreo afete as criaturas no Plano Material.



Dragão Etéreo

DRAGÕES ETÉREOS POR IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	Mi	4d12+18 (44)	9	10	13	10	13	10	+4/-5	+5	+5	+4	+5	2d6 (13)	—
Muito jovem	P	7d12+36 (82)	11	10	13	10	13	10	+7/+3	+8	+6	+5	+6	4d6 (14)	—
Jovem	M	10d12+45 (110)	13	10	15	12	15	12	+10/+11	+11	+9	+7	+9	6d6 (17)	—
Adolescente	M	13d12+72 (157)	15	10	15	12	15	12	+13/+15	+15	+10	+8	+10	8d6 (18)	—
Adulto jovem	G	16d12+105 (209)	17	10	17	14	17	14	+16/+23	+18	+13	+10	+13	10d6 (21)	20
Adulto	G	19d12+120 (244)	19	10	19	14	17	14	+19/+27	+22	+15	+11	+14	12d6 (23)	21
Experiente	E	22d12+162 (305)	23	10	21	16	19	16	+22/+36	+26	+18	+13	+17	14d6 (26)	24
Antigo	E	25d12+210 (373)	25	10	21	16	19	16	+25/+40	+30	+19	+14	+18	16d6 (27)	25
Muito antigo	E	28d12+264 (446)	27	10	23	18	21	18	+28/+44	+34	+22	+16	+21	18d6 (30)	28
Venerável	E	31d12+324 (526)	29	10	23	18	21	18	+31/+48	+38	+23	+17	+22	20d6 (31)	29
Ancião	I	34d12+390 (611)	31	10	25	20	23	20	+34/+56	+40	+26	+19	+25	22d6 (34)	32
Grande Ancião	I	37d12+462 (703)	33	10	27	20	23	20	+37/+60	+44	+28	+20	+26	24d6 (36)	33

HABILIDADES DOS DRAGÕES ETÉREOS POR IDADE

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, voo 18 m (ruim)	+0	15 (+2 tamanho, +3 natural)	Imune a ciclones de éter	—
Muito jovem	18 m, voo 18 m (ruim)	+0	17 (+1 tamanho, +6 natural)	Visão etérea	—
Jovem	18 m, voo 12 m (desajeitado)	+0	19 (+9 natural)	Redução de dano 5/mágica	—
Adolescente	18 m, voo 12 m (desajeitado)	+0	22 (+12 natural)	Piscar	—
Adulto jovem	18 m, voo 12 m (desajeitado)	+0	24 (-1 tamanho, +15 natural)	Redução de dano 10/mágica	20
Adulto	18 m, voo 12 m (desajeitado)	+0	27 (-1 tamanho, +18 natural)	Âncora dimensional, passeio etéreo	21
Experiente	18 m, voo 12 m (desajeitado)	+0	29 (-2 tamanho, +21 natural)	Redução de dano 15/mágica	24
Antigo	18 m, voo 12 m (desajeitado)	+0	32 (-2 tamanho, +24 natural)	Forma etérea	25
Muito antigo	18 m, voo 12 m (desajeitado)	+0	35 (-2 tamanho, +27 natural)	Redução de dano 20/mágica e 5/ferro frio	28
Venerável	18 m, voo 12 m (desajeitado)	+0	38 (-2 tamanho, +30 natural)	Atacar criaturas etéreas	29
Ancião	18 m, voo 9 m (desajeitado)	+0	39 (-4 tamanho, +33 natural)	Redução de dano 20/mágica e 10/ferro frio	32
Grande Ancião	18 m, voo 9 m (desajeitado)	+0	42 (-4 tamanho, +36 natural)	Invocar ciclone etéreo	33

Invocar Ciclone Etéreo (Sob): Uma vez por dia, um dragão etéreo grande de ancião no Plano Etéreo pode invocar um ciclone. Isto exige uma ação de rodada completa, e a tempestade permanece ativa durante 1 minuto. Todas as criaturas (exceto mortos-vivos) num raio de 36 metros do dragão são afetadas conforme descrito no Capítulo 5 do *Manual dos Planos*. Caso não tenha acesso ao *Manual dos Planos*, simplesmente determine que cada criatura no interior do ciclone é arremessada 1,5 x 1d10 km em uma direção aleatória. Este poder não surte efeito em qualquer lugar diferente do Plano Etéreo.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — âncora dimensional, passeio etéreo*; 1/dia — piscar, forma etérea.

* Um dragão etéreo no Plano Etéreo pode usar esta habilidade similar a magia para se tornar material, com a duração normal da magia.

Perícias: Um dragão etéreo recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando está no Plano Etéreo.

DRAGÃO DE FERRUGEM

Dragão (Extra-Planar)

Ambiente: Campo de Batalha Infernal do Aqueronte

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 13; experiente 15; antigo 16; muito antigo 17; venerável 19; ancião 20; grande ancião 22

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau ou Leal e Neutro

Progressão: Filhote 7–8 DV; muito jovem 10–11 DV; jovem 13–14 DV; adolescente 16–17 DV; adulto jovem 19–20 DV; adulto 22–23 DV; experiente 25–26 DV; antigo 28–29 DV; muito antigo 31–32 DV; venerável 34–35 DV; ancião 37–38 DV; grande ancião 40+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +4; jovem +5; outros —



Dragão Etéreo

Combate

Os dragões de ferrugem não são uma força imperiosa da natureza como os pirolásticos, nem são violentamente insanos como os uivantes. São, com certeza, famintos, e atacam com cuidado, tendo o alvo claramente fixado em mente. Não toleram demasiada interferência na busca desse alvo, e prontamente se afastam do combate se uma refeição revelar dar mais trabalho do que vale.

As armas naturais dos dragões de ferrugem jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): O dragão de ferrugem tem duas armas de sopro: uma linha de ácido e um cone de líquido marrom avermelhado que corrói e destrói instantaneamente qualquer metal que tocar. Os metais equipados

DRAGÕES DE FERRUGEM POR IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)									Ataque Base/ Agarrar				Sopro (CD)				CD Presença Aterradora
			For	Des	Con	Int	Sab	Car			Ataque	Fort	Ref	Von					
Filhote	P	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6		+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d4 (14)				—
Muito jovem	M	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6		+9/+11	+11	+8	+6	+6	4d4 (16)				12
Jovem	M	12d12+24 (102)	17	10	15	6	11	6		+12/+15	+15	+10	+8	+8	6d4 (18)				14
Adolescente	G	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	8		+15/+23	+18	+12	+9	+9	8d4 (20)				16
Adulto jovem	G	18d12+72 (189)	23	10	19	8	11	8		+18/+28	+23	+15	+11	+11	10d4 (23)				18
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	10	21	10	11	10		+21/+37	+27	+17	+12	+12	12d4 (25)				20
Experiente	E	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12		+24/+41	+31	+19	+14	+15	14d4 (27)				23
Antigo	E	27d12+162 (337)	31	10	23	12	13	12		+27/+45	+35	+21	+15	+16	16d4 (29)				24
Muito antigo	E	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14		+33/+53	+39	+23	+17	+19	18d4 (31)				27
Venerável	I	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	14		+33/+61	+41	+25	+18	+20	20d4 (33)				28
Ancião	I	36d12+288 (522)	37	10	27	14	15	14		+36/+65	+45	+28	+20	+22	22d4 (36)				30
Grande Ancião	I	39d12+312 (565)	39	10	27	18	19	18		+39/+69	+49	+29	+21	+25	24d4 (37)				33

HABILIDADES DOS DRAGÕES DE FERRUGEM POR IDADE

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, voo 30 m (médio), escavar 13,5 m	+0	17 (+1 tamanho, +6 natural)	Resistência a metal, mordida enferrujante	13
Muito jovem	18 m, voo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	19 (+9 natural)	—	14
Jovem	18 m, voo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	22 (+12 natural)	Redução de dano 5/mágica	16
Adolescente	18 m, voo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	24 (–1 tamanho, +15 natural)	—	18
Adulto jovem	18 m, voo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	27 (–1 tamanho, +18 natural)	Redução de dano 10/mágica	20
Adulto	18 m, voo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	29 (–2 tamanho, +21 natural)	<i>Muralha de ferro</i>	23
Experiente	18 m, voo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	32 (–2 tamanho, +24 natural)	Redução de dano 15/mágica	25
Antigo	18 m, voo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	35 (–2 tamanho, +27 natural)	<i>Névoa ácida</i>	27
Muito antigo	18 m, voo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	38 (–2 tamanho, +30 natural)	Redução de dano 20/mágica e 5/caótico	28
Venerável	18 m, voo 60 m (desajeitado), escavar 13,5 m	+0	39 (–4 tamanho, +33 natural)	<i>Repelir metal ou pedra</i>	30
Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado), escavar 13,5 m	+0	42 (–4 tamanho, +36 natural) escamas enferrujantes	Redução de dano 20/mágica e 10/caótico,	32
Grande Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado), escavar 13,5 m	+0	452 (–4 tamanho, +39 natural)	—	34

e portados e os metais mágicos realizam testes de resistência de Reflexos para evitar este efeito, mas qualquer metal é suscetível: ferro, aço, prata, ouro, até mesmo mitral e adamante.

Resistência a Metal (Ext): Um dragão de ferrugem é resistente a ataques com armas de metal. Contra as armas cuja parte que inflige dano é metálica (lâminas, pontas de metal, pontas de flecha, as cabeças de martelos e maças), o dragão de ferrugem tem Redução de Dano equivalente à RD de um dragão de ferrugem duas categorias de idade mais velho. Os dragões de ferrugem anciãos e grandes anciãos têm redução de dano 20/mágica e 10/caótico contra armas de metal, e quaisquer armas menores são corroídas quando entram em contato com suas escamas (vide Escamas Enferrujantes abaixo).

Mordida Enferrujante (Ext): Um dragão de ferrugem que realizar um ataque de mordida bem-sucedido contra um alvo usando uma armadura metálica destruirá o equipamento, que se desfará em pedaços e ficará inútil imediatamente. É óbvio que o dragão também é capaz de usar sua mordida para atacar uma arma ou outro objeto de metal. O tamanho do objeto não importa — uma armadura de batalha se desfaz em ferrugem tão depressa quanto uma espada. Os objetos metálicos mágicos devem realizar testes de resistência de Reflexos contra a mesma CD do teste de resistência do sopro do dragão para anular esse efeito.

Escamas Enferrujantes (Ext): Uma arma de metal com bônus de melhoria inferior a +5 que atingir um dragão de ferrugem ancião ou grande ancião será corroída e destruída imediatamente, sem direito a teste de resistência. Uma arma +5 ou superior inflige o dano normalmente, mas depois precisa obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (mesma CD do teste de resistência do sopro do dragão), ou irá se desfazer em ferrugem.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *muralha de ferro*; 1/dia — *névoa ácida*, *repelir metal ou pedra*.

DRAGÃO OCEANUS

Dragão (Aquático, Extra-Planar)

Ambiente: Qualquer Plano Superior

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 4; muito jovem 5; jovem 6; adolescente 9; adulto jovem 12; adulto 13; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 20; ancião 21; grande ancião 22

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Neutro e Bom

Progressão: Filhote 8–9 DV; muito jovem 11–12 DV; jovem 14–15 DV; adolescente 17–18 DV; adulto jovem 20–21 DV; adulto 23–24 DV; experiente 26–27 DV; antigo 29–30 DV; muito antigo 32–33 DV; venerável 35–36 DV; ancião 38–39 DV; grande ancião 41+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +4; jovem +5; outros —

O dragão oceanus protege os viajantes do Rio Oceanus, que interliga os Planos Superiores do mesmo modo que o Rio Estige conecta os Planos Inferiores, enquanto guarda zelosamente o seu domínio contra as criaturas malignas de qualquer tipo.

Os dragões oceanus parecem grandes enguias aladas, com membros relativamente curtos terminados em dedos com membranas. Embora sejam capazes de voar, a maioria dos dragões oceanus prefere viver na água, não no ar.

O covil típico de um dragão oceanus é uma caverna escondida numa margem do rio ou completamente submersa. A maioria dos dragões oceanus passa pouco tempo no seu covil — em vez disso, patrulha um trecho do rio em busca de criaturas bondosas que precisam de auxílio ou de criaturas más que exigem punição.

DRAGÕES OCEANUS POR IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	P	7d12+14 (60)	15	10	15	14	11	14	+7/+5	+10	+7	+5	+5	2d8 (15)	—
Muito jovem	M	10d12+30 (95)	17	10	17	14	11	14	+10/+13	+13	+10	+7	+7	4d8 (18)	—
Jovem	M	13d12+39 (124)	19	10	17	16	13	16	+13/+17	+17	+11	+8	+9	6d8 (19)	—
Adolescente	G	16d12+64 (168)	21	10	19	18	15	18	+16/+25	+20	+14	+10	+12	8d8 (22)	—
Adulto jovem	G	19d12+95 (219)	25	10	21	18	17	18	+19/+30	+25	+16	+11	+14	10d8 (24)	23
Adulto	E	22d12+132 (275)	29	10	23	20	17	20	+22/+39	+29	+19	+13	+16	12d8 (27)	26
Experiente	E	25d12+150 (313)	31	10	23	20	19	20	+25/+43	+33	+20	+14	+18	14d8 (28)	27
Antigo	E	28d12+196 (378)	33	10	25	22	19	22	+28/+47	+37	+23	+16	+20	16d8 (31)	30
Muito antigo	E	31d12+217 (419)	35	10	25	24	21	24	+31/+51	+41	+24	+17	+22	18d8 (32)	32
Venerável	I	34d12+272 (493)	39	10	27	26	23	26	+34/+60	+44	+27	+19	+25	20d8 (35)	35
Ancião	I	37d12+370 (611)	41	10	31	28	25	28	+37/+64	+48	+30	+20	+27	22d8 (38)	37
Grande Ancião	C	40d12+440 (700)	45	10	33	30	27	30	+40/+73	+49	+33	+22	+30	24d8 (41)	40

HABILIDADES DOS DRAGÕES OCEANUS POR IDADE

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	12 m, voo 30 m (médio), natação 18 m	+0	18 (+1 tamanho, +7 natural)	Anfíbio, imunidade à eletricidade	—
Muito jovem	12 m, voo 30 m (ruim), natação 18 m	+0	20 (+10 natural)	<i>Detectar o mal</i>	—
Jovem	12 m, voo 30 m (ruim), natação 18 m	+0	23 (+13 natural)	Redução de dano 5/mágica	—
Adolescente	12 m, voo 30 m (ruim), natação 18 m	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural)	<i>Controlar a água</i>	—
Adulto jovem	12 m, voo 30 m (ruim), natação 18 m	+0	28 (–1 tamanho, +19 natural)	Redução de dano 10/mágica	23
Adulto	12 m, voo 45 m (ruim), natação 27 m	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural)	Destruir o mal	26
Experiente	12 m, voo 45 m (ruim), natação 27 m	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural)	Redução de dano 15/mágica	27
Antigo	12 m, voo 45 m (ruim), natação 27 m	+0	36 (–2 tamanho, +28 natural)	<i>Destruição sagrada</i>	30
Muito antigo	12 m, voo 45 m (ruim), natação 27 m	+0	39 (–2 tamanho, +31 natural)	Redução de dano 20/mágica e 5/mal	32
Venerável	12 m, voo 45 m (desajeitado), natação 27 m	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural)	<i>Controlar os ventos, dissipar o mal</i>	35
Ancião	12 m, voo 45 m (desajeitado), natação 27 m	+0	43 (–4 tamanho, +37 natural)	Redução de dano 20/mágica e 10/mal	37
Grande Ancião	12 m, voo 45 m (desajeitado), natação 18 m	+0	42 (–8 tamanho, +40 natural)	<i>Palavra sagrada</i>	40

Os dragões oceanus falam Celestial, Dracônico e Aquan.

Combate

Os dragões oceanus preferem terminar as lutas depressa, usando o sopro tranquilizante e as habilidades similares a magia para neutralizar seus inimigos. No entanto, não temem se defrontar com oponentes muito resistentes, usando o sopro de relâmpago, a habilidade de destruir o mal e prodigiosos ataques corporais para eliminar os adversários.

As armas naturais de dragões oceanus jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): Um dragão oceanus tem dois tipos de sopro, uma linha de relâmpago e um cone de gás tranquilizante. As criaturas no interior do cone precisam obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficarão pasmas durante 1d6 rodadas, mais 1 rodada por categoria de idade do dragão. Ambas as armas de sopro funcionam normalmente debaixo d'água.



Dragão Oceanus

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um dragão oceanus pode realizar um ataque regular para infligir 1 ponto de dano adicional por DV contra um inimigo Mau.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *detectar o mal*; 3/dia — *controlar a água, destruição sagrada, respirar na água*; 1/dia — *controlar os ventos, dissipar o mal, palavra sagrada*.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticos, os dragões oceanus podem sobreviver indefinidamente em terra.

Respirar na Água (Ext): Um dragão oceanus pode respirar indefinidamente debaixo d'água, e enquanto estiver submerso pode usar seu sopro, suas habilidades similares a magia e outras habilidades.

DRAGÃO PIROCLÁSTICO

Dragão (Extra-Planar)

Ambiente: Eternidade Gélida da Geena

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 4; muito jovem 5; jovem 6; adolescente 9; adulto jovem 12; adulto 13; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 20; ancião 21; grande ancião 22

DRAGÕES PIROCLÁSTICOS POR IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	M	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+7	+5	+5	2d6 (15)	13
Muito jovem	G	10d12+30 (95)	21	10	17	10	11	10	+10/+19	+14	+10	+7	+7	4d6 (18)	15
Jovem	G	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+11	+8	+9	6d6 (19)	17
Adolescente	G	16d12+64 (168)	29	10	19	12	13	12	+16/+29	+24	+14	+10	+11	8d6 (22)	19
Adulto jovem	E	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+16	+11	+13	10d6 (24)	21
Adulto	E	22d12+110 (253)	33	10	21	14	15	14	+22/+41	+31	+18	+13	+15	12d6 (26)	23
Experiente	E	25d12+150 (312)	33	10	23	16	17	16	+25/+44	+34	+20	+14	+17	14d6 (28)	25
Antigo	I	28d12+196 (378)	35	10	25	16	17	16	+28/+52	+36	+23	+16	+19	16d6 (31)	27
Muito antigo	I	31d12+248 (449)	37	10	27	18	19	18	+31/+56	+40	+25	+17	+21	18d6 (33)	29
Venerável	I	34d12+306 (527)	39	10	29	18	19	18	+34/+60	+44	+28	+19	+23	20d6 (36)	31
Ancião	I	37d12+370 (610)	41	10	31	20	21	20	+37/+64	+48	+30	+20	+25	22d6 (38)	33
Grande Ancião	C	40d12+400 (660)	45	10	31	20	21	20	+40/+73	+49	+32	+22	+27	24d6 (40)	35

HABILIDADES DOS DRAGÕES PIROCLÁSTICOS POR IDADE

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, voo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	16 (+6 natural)	Imunidade a fogo e energia sônica	14
Muito jovem	18 m, voo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	18 (-1 tamanho, +9 natural)	Pirotecnia, explosão sonora	15
Jovem	18 m, voo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	21 (-1 tamanho, +12 natural)	Redução de dano 5/mágica	17
Adolescente	18 m, voo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	24 (-1 tamanho, +15 natural)	Criar chamas, despedaçar	20
Adulto jovem	18 m, voo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	26 (-2 tamanho, +18 natural)	Redução de dano 10/mágica	22
Adulto	18 m, voo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	29 (-2 tamanho, +21 natural)	Grito, muralha de fogo	24
Experiente	18 m, voo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	32 (-2 tamanho, +24 natural)	Redução de dano 15/mágica	26
Antigo	18 m, voo 45 m (desajeitado), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	33 (-4 tamanho, +27 natural)	Tempestade de fogo, muralha de pedra	28
Muito antigo	18 m, voo 45 m (desajeitado), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	36 (-4 tamanho, +30 natural)	Redução de dano 20/mágica e 5/bem	29
Venerável	18 m, voo 45 m (desajeitado), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	39 (-4 tamanho, +33 natural)	Nuvem incendiária, palavra de poder, atordoar	31
Ancião	18 m, voo 45 m (desajeitado), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	42 (-4 tamanho, +36 natural)	Redução de dano 20/mágica e 10/bem	32
Grande Ancião	18 m, voo 45 m (desajeitado), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	41 (-8 tamanho, +39 natural)	Chuva de meteoros	34

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau ou Neutro e Mau

Progressão: Filhote 8–9 DV; muito jovem 11–12 DV; jovem 14–15 DV; adolescente 17–18 DV; adulto jovem 20–21 DV; adulto 23–24 DV; experiente 26–27 DV; antigo 29–30 DV; muito antigo 32–33 DV; venerável 35–36 DV; ancião 38–39 DV; grande ancião 41+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +5; jovem +6; outros —

Os dragões piroclásticos são criaturas de fúria elemental, incorporando as forças do fogo, da terra e do trovão ribombante que movem a terra e moldam os continentes. São nativos da Eternidade Gélida de Geena, um plano infinito de montanhas vulcânicas e lava infernal.

Um dragão piroclástico tem uma constituição sólida e músculos poderosos, transmitindo uma sensação de imobilidade. Suas escamas parecem obsidiana fraturada e magma incandescente, formando um

desenho sarapintado de vermelhos, alaranjados, negros e cinzentos sobre todo o seu corpo. Suas grandes asas parecem ser feitas de cinzas, mas a despeito de seu aspecto frágil, elas são bem capazes de erguer o grande peso do dragão.

Os dragões piroclásticos apreciam nadar através do magma, mas erguem seus covis em cavernas escavadas

na rocha vulcânica. Quando se aventuram no Plano Material, só vivem em regiões vulcânicas.

Estes dragões apreciam o gosto da carne, mas também podem sobreviver com uma dieta puramente mineral.

Combate

Os dragões piroclásticos têm toda a sutileza de uma erupção vulcânica — podem gastar algum tempo fervendo lentamente e silvando, mas quando finalmente entram em erupção sua fúria é inigualável.

As armas naturais dos dragões piroclásticos jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): Um dragão piroclástico tem dois tipos de sopro, um cone de cinzas superaquecidas acompanhadas de ondas esmagadoras de força sônica (infligindo metade de dano de fogo e metade de dano sônico) e uma linha desintegrante. As criaturas ao alcance da linha precisam obter sucesso num

teste de resistência de Fortitude ou irão se desfazer em cinzas. As criaturas que obtêm sucesso no teste não sofrem qualquer dano.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — criar chamas, explosão sonora; 1/dia — tempestade de fogo, nuvem incendiária, chuva de meteoros, palavra de poder: atordoar, pirotecnia, despedaçar, grito, muralha de fogo, muralha de pedra.



Dragão Piroclástico

DRAGÃO RADIANTE

Dragão (Extra-Planar)

Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 5; muito jovem 6; jovem 8; adolescente 10; adulto jovem 13; adulto 14; experiente 17; antigo 19; muito antigo 20; venerável 21; ancião 22; grande ancião 23

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: Filhote 10–11 DV; muito jovem 13–14 DV; jovem 16–17 DV; adolescente 19–20 DV; adulto jovem 22–23 DV; adulto 25–26 DV; experiente 28–29 DV; antigo 31–32 DV; muito antigo 34–35 DV; venerável 37–38 DV; ancião 40–41 DV; grande ancião 43+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +5; outros —

Os dragões radiantes são simultaneamente maravilhosos e terríveis, impressionantes em sua retidão e temíveis em sua dedicação em eliminar o mal.

Um dragão radiante parece brilhar com uma incandescência celestial, embora seja capaz de reduzir seu brilho quando desejar. Se uma criatura suportar contemplar sua grandiosidade, discernirá que suas escamas de formas perfeitas rebrilham como ouro branco fundido. Seu porte altivo e régio é inconfundível, e sua voz ressoa como um trovão dos céus.

Dragão Radiante



Os dragões radiantes preferem covis que recebam muita luz do sol, e quase sempre colocam gemas e outros objetos valiosos e brilhantes em lugares onde apanhem e refratem a luz, criando maravilhosos espetáculos de cor e radiância. Para as criaturas que demonstram nobreza e justiça, eles são os mais firmes aliados, oferecendo auxílio e cura a todos os necessitados. Mas, quando se defronta com aqueles que favorecem o caos e o mal, o dragão radiante transforma-se num furioso turbilhão de cor e luz, destruindo todos os adversários.

Os dragões radiantes falam Comum, Celestial e Dracônico.

Combate

Um dragão radiante utiliza primeiro seu sopro cegante nas situações em que deseja neutralizar uma situação difícil sem causar danos desnecessários. Contra os verdadeiros inimigos ele desencadeia seu sopro de energia e suas habilidades similares a magia, e não demonstra compaixão com as criaturas que não a merecem.

As armas naturais dos dragões radiantes jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): O dragão radiante tem dois tipos de sopro, uma linha de energia e um cone de luz. As criaturas no interior do cone devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficarão cegas durante 1d6 rodadas, mais 1 rodada por categoria de idade do dragão. Um teste de resistência bem-sucedido significa que a criatura ficará apenas ofuscada pelo mesmo período. As criaturas que não enxergam são imunes ao sopro de cone de luz.

DRAGÕES RADIANTES POR IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	M	9d12+18 (76)	17	14	15	14	17	16	+9/+12	+12	+8	+8	+9	2d10 (16)	—
Muito jovem	G	12d12+36 (114)	21	12	17	14	19	16	+12/+21	+16	+11	+9	+12	4d10 (19)	—
Jovem	G	15d12+45 (142)	25	12	17	16	19	18	+15/+26	+21	+12	+10	+13	6d10 (20)	—
Adolescente	G	18d12+72 (189)	27	12	19	18	21	20	+18/+30	+25	+15	+12	+16	8d10 (23)	—
Adulto jovem	E	21d12+105 (218)	31	12	21	18	21	20	+21/+39	+29	+17	+13	+17	10d10 (25)	25
Adulto	E	24d12+120 (276)	33	12	21	20	23	22	+24/+43	+33	+19	+15	+20	12d10 (27)	28
Experiente	E	27d12+162 (337)	35	12	23	20	23	22	+27/+47	+37	+21	+16	+21	14d10 (29)	29
Antigo	I	30d12+210 (405)	39	12	25	22	25	24	+30/+56	+40	+24	+18	+24	16d10 (32)	32
Muito antigo	I	33d12+264 (478)	41	12	27	24	27	26	+33/+60	+44	+26	+19	+26	18d10 (34)	34
Venerável	I	36d12+324 (558)	43	10	29	26	29	28	+36/+64	+48	+29	+20	+29	20d10 (37)	37
Ancião	C	39d12+390 (643)	47	10	31	28	31	30	+39/+73	+49	+31	+21	+31	22d10 (39)	39
Grande Ancião	C	42d12+462 (735)	49	10	33	30	33	32	+42/+77	+53	+34	+23	+34	24d10 (42)	42

HABILIDADES DOS DRAGÕES RADIANTES POR IDADE

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, voo 45 m (ruim)	+2	19 (+5 natural, +1 deflexão, +2 Des)	Imunidade a efeitos de luz	—
Muito jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+1	20 (–1 tamanho, +8 natural, +2 deflexão, +1 Des)	Luz do dia	—
Jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+1	24 (–1 tamanho, +11 natural, +3 deflexão, +1 Des)	Redução de dano 5/mágica	—
Adolescente	18 m, voo 45 m (ruim)	+1	28 (–1 tamanho, +14 natural, +4 deflexão, +1 Des)	Dissipar a escuridão	—
Adulto jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+1	31 (–2 tamanho, +17 natural, +5 deflexão, +1 Des)	Redução de dano 10/mágica	25
Adulto	18 m, voo 45 m (ruim)	+1	35 (–2 tamanho, +20 natural, +6 deflexão, +1 Des)	Luz cegante	2
Experiente	18 m, voo 45 m (ruim)	+1	39 (–2 tamanho, +23 natural, +7 deflexão, +1 Des)	Redução de dano 15/mágica	29
Antigo	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+1	41 (–4 tamanho, +26 natural, +8 deflexão, +1 Des)	Toque de cura	32
Muito antigo	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+1	45 (–4 tamanho, +29 natural, +9 deflexão, +1 Des)	Redução de dano 20/mágica e 5/mal	34
Venerável	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	49 (–4 tamanho, +32 natural, +10 deflexão, +1 Des)	Explosão solar	37
Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	49 (–8 tamanho, +35 natural, +11 deflexão, +1 Des)	Redução de dano 20/mágica e 10/mal	39
Grande Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	53 (–8 tamanho, +38 natural, +12 deflexão, +1 Des)	Esfera prismática	42

Dissipar a Escuridão (Sob): Um dragão radiante adolescente ou mais velho dissipa automaticamente qualquer magia de escuridão (cujo nível seja igual ou menor que sua categoria de idade) num raio de 18 metros.

Toque de Cura (Sob): Um dragão radiante antigo ou mais velho pode gerar qualquer um dos seguintes efeitos com seu toque: *curar ferimentos críticos, regeneração, remover cegueira/surdez, remover doença, remover paralisia ou restauração*. Ele pode usar seu toque de cura uma quantidade de vezes por dia equivalente à sua categoria de idade.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *luz do dia*; 3/dia — *luz cegante*; 1/dia — *esfera prismática, explosão solar*.

DRAGÃO TARTERIANO

Dragão (Extra-Planar)

Ambiente: Profundezas Tartaricas de Carceri

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 5; muito jovem 6; jovem 8; adolescente 10; adulto jovem 13; adulto 14; experiente 17; antigo 19; muito antigo 20; venerável 21; ancião 22; grande ancião 23

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Neutro e Mau ou Caótico e Mau

Progressão: Filhote 9–10 DV; muito jovem 12–13 DV; jovem 15–16 DV; adolescente 18–19 DV; adulto jovem 21–22 DV; adulto 24–25 DV; experiente 27–28 DV; antigo 30–31 DV; muito antigo 33–34 DV; venerável 36–37 DV; ancião 39–40 DV; grande ancião 42+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +5; jovem +6; outros —

Os dragões tarterianos, habitantes nativos de um plano-pri-são, são ao mesmo tempo guardiões e prisioneiros, atacando com vigor os habitantes mais fracos.

Dragão Tarteriano



Os dragões tarterianos são esqueleticamente magros, com escamas coriáceas estendidas direto sobre a carne de aspecto murcho. Suas asas têm uma aparência esfarrapada, embora sejam capazes de voar depressa e com habilidade. Seus dentes e garras são longos e negros, e as escamas formam um desenho listrado de negro, cinza e verde-oliva. Uma *luz fantasmagórica* verde rebrilha em seus olhos escurecidos, e suas faces parecem dotadas de um perpétuo sorriso de escárnio.

Os dragões tarterianos moram em uma ampla gama de ambientes no seu plano natal, o Carceri, desde as selvas vaporizantes de Catris (a segunda camada) até as montanhas impiedosas de Colotis (a quarta). De modo semelhante, quando chegam ao Plano Material podem habitar confortavelmente diversos locais, seja acima do solo ou no subterrâneo. Deleitam-se em reproduzir a atmosfera prisional de Carceri, não importa onde estejam no Plano Material.

Os dragões tarterianos estão acostumados com uma dieta de carne abissal e almas condenadas. Não apreciam outros alimentos, mas podem comer literalmente qualquer coisa.

Combate

Os dragões tarterianos usam suas habilidades similares a magia para dividir e confinar os oponentes, tentando enfrentar cada um individualmente quando possível. Usam o sopro de gás para enfraquecer os inimigos no início do combate, e depois o sopro de energia para derrubar os mais fortes.

As armas naturais dos dragões tarterianos jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): O dragão tarteriano tem dois tipos de sopro, uma linha de energia de rompimento e um cone de gás enfraquecedor da vontade. As criaturas no interior do cone precisam obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou serão afetadas pelos efeitos da magia *desespero esmagador*, sofrendo –2 de

DRAGÕES TARTERIANOS POR IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	M	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+8	+6	+8	2d8 (16)	16
Muito jovem	G	11d12+33 (104)	21	10	17	14	15	14	+11/+20	+15	+10	+7	+9	4d8 (18)	17
Jovem	G	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+12	+9	+12	6d8 (20)	20
Adolescente	G	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+14	+10	+14	8d8 (22)	22
Adulto jovem	E	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+17	+12	+16	10d8 (25)	24
Adulto	E	23d12+115 (264)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+18	+13	+18	12d8 (26)	26
Experiente	E	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+21	+15	+20	14d8 (29)	28
Antigo	I	29d12+203 (391)	39	10	25	22	23	22	+29/+55	+39	+23	+16	+22	16d8 (31)	30
Muito antigo	I	32d12+256 (464)	41	10	27	22	23	22	+32/+59	+43	+26	+18	+24	18d8 (34)	32
Venerável	I	35d12+315 (542)	43	10	29	24	25	24	+35/+63	+47	+28	+19	+26	20d8 (36)	34
Ancião	C	38d12+380 (627)	45	10	31	26	27	26	+38/+71	+47	+31	+21	+29	22d8 (39)	37
Grande Ancião	C	41d12+451 (717)	47	10	33	26	27	26	+41/+75	+51	+33	+22	+30	24d8 (41)	38

HABILIDADES DOS DRAGÕES TARTERIANOS POR IDADE

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	17 (+7 natural)	Resistência à energia, força de vontade, liberdade de movimento	15
Muito jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	19 (–1 tamanho, +10 natural)	—	17
Jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	22 (–1 tamanho, +13 natural)	Redução de dano 5/mágica	19
Adolescente	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural)	—	21
Adulto jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	27 (–2 tamanho, +19 natural)	Redução de dano 10/mágica	23
Adulto	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural)	<i>Esfera resiliente de Otiluke</i>	25
Experiente	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural)	Redução de dano 15/mágica	27
Antigo	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	34 (–4 tamanho, +28 natural)	<i>Labirinto</i>	29
Muito antigo	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	37 (–4 tamanho, +31 natural)	Redução de dano 20/mágica e 5/bem	30
Venerável	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural)	<i>Cubo de energia</i>	32
Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	39 (–8 tamanho, +37 natural)	Redução de dano 20/mágica e 10/bem	33
Grande Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	42 (–8 tamanho, +40 natural)	<i>Aprisionamento</i>	35

penalidade nos testes de resistência, jogadas de ataque, testes de perícia e jogadas de dano com armas durante 1 rodada por categoria de idade do dragão.

Resistência à Energia (Ext): Os dragões tarterianos recebem +4 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos baseados em energia.

Liberdade de Movimento (Sob): Os dragões tarterianos podem se mover e atacar normalmente, a despeito de qualquer magia que normalmente atrapalhe seu movimento, como *imobilizar monstros*, efeitos de paralisia, e as magias *névoa sólida*, *lentidão* e *teia*.

Força de Vontade (Ext): Os dragões tarterianos recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de feitiço e compulsão.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — *cubo de energia*, *aprisionamento*, *labirinto*, *esfera resiliente* de Otilluke.

DRAGÃO UIVANTE

Dragão (Extra-Planar)

Ambiente: Profundezas Ecoantes do Pandemônio

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 5; muito jovem 6; jovem 8; adolescente 10; adulto jovem 13; adulto 14; experiente 17; antigo 19; muito antigo 20; venerável 21; ancião 22; grande ancião 23

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau ou Caótico e Neutro

Progressão: Filhote 10–11 DV; muito jovem 13–14 DV; jovem 16–17 DV; adolescente 19–20 DV; adulto jovem 22–23 DV; adulto 25–26 DV; experiente 28–29 DV; antigo 31–32 DV; muito antigo 34–35 DV; venerável 37–38 DV; ancião 40–41 DV; grande ancião 43+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +5; outros —

Nativos do plano dos ventos ecoantes do Pandemônio, os dragões uivantes são geniosos, maquinadores e totalmente insanos.



Dragão Uivante

Um dragão uivante é longo e esguio, com pernas curtas e finas e asas estreitas. Espinhas compridas formam um rufo atrás da cabeça, e dois grupos de espinhas semelhantes brotam dos ombros. Suas escamas são sarapintadas de roxo e negro, e tornam-se mais escuras à medida que o dragão envelhece. Seus olhos amarelos são grandes e de aspecto brutal, com pupilas minúsculas.

Os dragões uivantes erguem seus covis em cavernas isoladas, em meio aos túneis tortuosos do seu plano natal. Quando encontram o caminho para o Plano Material, buscam um terreno semelhante, e portanto são normalmente encontrados abaixo da terra. Perambulam muito no território que cerca o covil, explorando cada fenda ou túnel estreito.

Os dragões uivantes alimentam-se de quaisquer criaturas que consigam apanhar — seres vivos, mortos-vivos ou mesmo constructos. Eles apreciam a sensação de morder uma vítima que ainda se mexe.

Combate

Os dragões uivantes atacam com ferocidade primitiva, abatendo os inimigos com todo o poder de que dispõem. Soprando com a maior frequência possível, alterando o sopro de forma aparentemente aleatória.

As armas naturais dos dragões uivantes jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): O dragão uivante tem dois tipos de sopro, um cone uivante que inflige dano sônico e um cone de gemidos enlouquecedores. As criaturas na área do efeito de gemidos enlouquecedores precisam obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerão 1 ponto de dano temporário de Sabedoria por categoria de idade do dragão. No plano do Pandemônio, onde os ventos estridentes restringem o som e a audição, ambos os efeitos estão limitados a um cone de 3 metros.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *riso histérico* de Tasha, *muralha de vento*; 1/dia — *assassino fantasmagórico*, *ciclone*, *confusão*, *despedaçar*, *encarnação fantasmagórica*, *explosão sonora*, *grito*, *insanidade*, *lufada de vento*, *símbolo da insanidade*.

DRAGÕES UIVANTES POR IDADE

DADOS DE VIDA									Ataque Base/Agarrar	Ataque Fort				Sopro (CD)	CD Presença Atterradora
Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car		Ataque Fort	Ref	Von			
Filhote	M	9d12+18 (76)	17	10	15	14	9	14	+9/+12	+12	+8	+6	+5	2d10 (16)	16
Muito jovem	G	12d12+36 (114)	21	10	17	14	9	14	+12/+21	+16	+11	+8	+7	4d10 (19)	18
Jovem	G	10d12+45 (142)	25	10	17	16	11	16	+15/+26	+21	+12	+9	+9	6d10 (20)	20
Adolescente	G	18d12+72 (189)	29	10	19	18	13	18	+18/+31	+26	+15	+11	+12	8d10 (23)	23
Adulto jovem	E	21d12+105 (241)	31	10	21	18	13	18	+21/+39	+29	+17	+12	+13	10d10 (25)	24
Adulto	E	24d12+120 (276)	33	10	21	20	15	20	+24/+43	+33	+19	+14	+16	12d10 (27)	27
Experiente	E	27d12+162 (337)	35	10	23	20	15	20	+27/+47	+37	+21	+15	+17	14d10 (29)	28
Antigo	I	30d12+210 (405)	39	10	25	22	17	22	+30/+56	+40	+24	+17	+20	16d10 (32)	31
Muito antigo	I	33d12+264 (478)	41	10	27	24	19	24	+33/+60	+44	+26	+18	+22	18d10 (34)	33
Venerável	I	36d12+324 (558)	43	10	29	26	21	26	+36/+64	+48	+29	+20	+25	20d10 (37)	36
Ancião	C	39d12+390 (643)	45	10	31	28	23	28	+39/+72	+48	+31	+21	+27	22d10 (39)	38
Grande Ancião	C	42d12+462 (735)	47	10	33	30	25	30	+42/+76	+52	+34	+23	+30	24d10 (42)	41

HABILIDADES DOS DRAGÕES UIVANTES POR IDADE

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	18 (+8 natural)	Imunidade sônica	15
Muito jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	20 (–1 tamanho, +11 natural)	Despedaçar, explosão sonora	18
Jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	23 (–1 tamanho, +14 natural)	Redução de dano 5/mágica	20
Adolescente	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural)	Lufada de vento, riso histérico de Tasha	22
Adulto jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	28 (–2 tamanho, +20 natural)	Redução de dano 10/mágica	24
Adulto	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural)	Confusão, muralha de vento	26
Experiente	18 m, voo 45 m (ruim)	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural)	Redução de dano 15/mágica	28
Antigo	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	35 (–4 tamanho, +29 natural)	Assassino fantasmagórico, grito	30
Muito antigo	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	38 (–4 tamanho, +32 natural)	Redução de dano 20/mágica e 5/ordem	32
Venerável	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural)	Insanidade, ciclone	33
Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	40 (–8 tamanho, +38 natural)	Redução de dano 20/mágica e 10/ordem	35
Grande Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado)	+0	43 (–8 tamanho, +41 natural)	Símbolo da insanidade, encarnação fantasmagórica	36

DRAGÃO MARROM

Dragão (Terra)

Terreno/Clima: Deserto/Qualquer

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2—5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1—2 e 2—5 crias).

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 14; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 21; ancião 23; grande ancião 25.

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Geralmente Neutro e Mau.

Progressão: Filhote 7–8 DV (Médio); muito jovem 10–11 DV (Grande); jovem 13–14 DV (Grande); adolescente 16–17 DV (Grande); adulto jovem 19–20 DV (Enorme); adulto 22–23 DV (Enorme); experiente 25–26 DV (Enorme); antigo 28–29 DV (Imenso); muito antigo 31–32 DV (Imenso); venerável 34–35 DV (Imenso); ancião 37–38 DV (Colossal); grande ancião 40+ DV (Colossal).

Ajuste de Nível: filhote +2, muito jovem +3, jovem +4, adolescente +5.

Os dragões marrons, também chamados de grandes dragões do deserto, são criaturas ferozes e sem asas que escavam as areias escaldantes do mundo.

Eles têm escamas com as tonalidades das dunas do deserto, variando entre o marrom escuro quando são filhotes até um branco areia quando são antigos ou mais velhos. Eles possuem garras pequenas com membranas, perfeitas para escavar, e bocas grandes e longas. As escamas são emborrachadas, mais macias que o couro da maioria dos dragões.

Embora sejam inteligentes, os dragões marrons consideram os humanos e humanoides como alimento, e a ideia de conversar com a comida é peculiar. Eles conseguem sobreviver com uma dieta mineral — até

mesmo areia — durante longos períodos, mas preferem carne (em especial carne de cavalos).

Os dragões marrons escavam imensas cavernas abaixo da superfície do deserto, em geral a 300 m de profundidade ou mais. Eles são inimigos implacáveis dos dragões azuis (consulte o *Livro dos Monstros*), que competem com eles por território e tesouros.

COMBATE

Os dragões marrons se enterram em enormes trincheiras nas areias do deserto e aguardam suas presas, emergindo das dunas repentinamente para agarrar suas vítimas.

Sopro (Sob): O dragão marrom possui um único tipo de sopro, uma linha de ácido. Ele não utiliza esse ataque contra oponentes montados, uma vez que não deseja arruinar a carne saborosa dos cavalos.

Sentidos Sísmicos (Ext): Os dragões marrons reconhecem automaticamente a localização de qualquer criatura em contato com o solo num raio de 150 m.

Criar Água (SM): O dragão é capaz de utilizar essa habilidade similar a magia uma vez por dia.

Tempestade de Areia (SM): Uma vez por dia, um dragão marrom adulto é capaz de gerar uma violenta espiral de areia com alcance de 80 metros. Todas as criaturas num raio de 18 m do ponto de origem da tempestade sofrem 1d6 pontos de dano a cada rodada enquanto permanecerem na área afetada. Os personagens em contato com a espiral de areia ficarão cegos e devem obter sucesso em um teste de Equilíbrio (CD 15) quando se deslocarem mais de 1,5 m para não cair em um poço.

Invocar Elemental do Ar

Enorme (SM): Uma vez por dia, um dragão marrom antigo é capaz de conjurar *invocar aliado da natureza VII* para convocar um elemental do ar Enorme, 1d3 elementais do ar Grandes ou 1d4+1 elementais do ar Médios ou menores.

Dragão Marrom



DRAGÕES MARRONS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Ataque Base	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)	RM
Filhote	M	6d12+12 (51)	13 (+3 natural)	+8	+7	+5	+6	2d6 (15)	—	—
Muito Jovem	G	9d12+27 (85)	15 (–1 tamanho, +6 natural)	+12	+9	+6	+7	4d6 (17)	—	—
Jovem	G	12d12+36 (114)	18 (–1 tamanho, +9 natural)	+17	+11	+8	+10	6d6 (19)	—	—
Adolescente	G	15d12+60 (157)	21 (–1 tamanho, +12 natural)	+21	+13	+9	+11	8d6 (21)	—	—
Adulto Jovem	E	18d12+90 (207)	23 (–2 tamanho, +15 natural)	+24	+16	+11	+14	10d6 (24)	22	20
Adulto	E	21d12+105 (241)	26 (–2 tamanho, +18 natural)	+28	+17	+12	+15	12d6 (25)	23	23
Experiente	E	24d12+144 (300)	29 (–2 tamanho, +21 natural)	+33	+20	+14	+18	14d6 (28)	26	25
Antigo	I	27d12+189 (364)	30 (–4 tamanho, +24 natural)	+35	+22	+15	+19	16d6 (30)	27	27
Muito Antigo	I	30d12+240 (435)	33 (–4 tamanho, +27 natural)	+40	+25	+17	+22	18d6 (33)	30	28
Venerável	I	33d12+297 (511)	36 (–4 tamanho, +30 natural)	+44	+27	+18	+23	20d6 (35)	31	30
Ancião	C	36d12+360 (594)	35 (–8 tamanho, +33 natural)	+44	+30	+20	+26	22d6 (38)	34	32
Grande Ancião	C	39d12+429 (682)	38 (–8 tamanho, +36 natural)	+48	+32	+21	+27	24d6 (40)	35	34

HABILIDADES DO DRAGÃO MARROM CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador
Filhote	18 m, escavar 18 m	15	10	15	12	13	12	Imunidade a ácido, sentido sísmico	—
Muito Jovem	18 m, escavar 18 m	19	10	17	12	13	12	—	—
Jovem	18 m, escavar 18 m	23	10	17	14	15	14	—	—
Adolescente	18 m, escavar 18 m	25	10	19	14	15	14	Criar água	1º
Adulto Jovem	18 m, escavar 18 m	27	10	21	16	17	16	Redução de Dano 5/mágica	3º
Adulto	18 m, escavar 18 m	29	10	21	16	17	16	Tempestade de areia	5º
Experiente	18 m, escavar 18 m	33	10	23	18	19	18	Redução de Dano 10/mágica	7º
Antigo	18 m, escavar 18 m	35	10	25	18	19	18	Invocar elemental do ar Enorme	9º
Muito Antigo	18 m, escavar 18 m	39	10	27	20	21	20	Redução de Dano 15/mágica	11º
Venerável	18 m, escavar 18 m	41	10	29	20	21	20	Invocar elemental do ar superior	13º
Ancião	18 m, escavar 18 m	43	10	31	22	23	22	Redução de Dano 20/mágica	15º
Grande Ancião	18 m, escavar 18 m	45	10	33	22	23	22	Desintegrar	17º

Invocar Elemental do Ar Superior (SM): Uma vez por dia, um dragão marrom venerável é capaz de conjurar *invocar aliado da natureza* VIII para convocar um elemental do ar superior, 1d3 elementais do ar Enormes ou 1d4+1 elementais do ar Grandes ou menores.

Outras Habilidades Similares a Magia (SM): 1/dia — *desintegrar*.

Perícias: Escalar, Esconder-se e Sobrevivência são consideradas perícias de classe para os dragões marrons, além das perícias indicadas no *Livro dos Monstros* para os dragões verdadeiros.

NOS REINOS

Os dragões marrons são nativos do Deserto Raurin, a leste de Mulhorand. Dizem que foram criados no antigo Império Imaskar, quando os Artífices eram responsáveis pela dissecação do Deserto de Areia. Os dragões marrons migraram para o oeste do Raurin, e agora habitam as regiões desoladas de Mulhorand oriental.

DRAGÃO DAS PRESAS

Dragão (Ar)

Terreno/Clima: Montanhas/Qualquer

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias).

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 5; adolescente 7; adulto jovem 9; adulto 11; experiente 13; antigo 16; muito antigo 18; venerável 19; ancião 20; grande ancião 22.

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Neutro.

Progressão: Filhote 4–5 DV (Míúdo); muito jovem 7–8 DV (Pequeno); jovem 10–11 DV (Médio); adolescente 13–14 DV (Grande); adulto

jovem 16–17 DV (Grande); adulto 19–20 DV (Grande); experiente 22–23 DV (Enorme); antigo 25–26 DV (Enorme); muito antigo 28–29 DV (Imenso); venerável 31–32 DV (Imenso); ancião 34–35 DV (Imenso); grande ancião 37+ DV (Imenso).

Ajuste de Nível: Filhote +3, muito jovem +4, jovem +5, adolescente +5.

Os dragões das presas são criaturas perspicazes, gananciosas e vorazes.

Seus corpos são cobertos por uma armadura de placas ósseas, que criam protuberâncias em forma de esporas nas articulações e nos membros; eles têm uma longa cauda bifurcada, com duas lâminas

ósseas similares a foices na extremidade.

Sua capacidade de voo é limitada, mas eles conseguem alçar voo com uma única batida de suas asas, pousando sobre a vítima rapidamente. As placas do corpo são marrons e cinzas mosqueadas, as asas são pequenas e musculosas, e os olhos costumam ser vermelhos ou laranjas e brilhantes. As cabeças dos dragões das presas são adornadas com muitos chifres pequenos e espinhos.

Essas criaturas preferem caçar alimentos longe de seus covis, que normalmente são lacrados com rochedos enormes para manter os intrusos afastados. Eles falam fragmentos de muitos idiomas, e tentarão negociar para evitar batalhas perdidas ou muito difíceis. Os dragões das presas sofrem de explosões de violência aleatória e fúria irrefreável.

Os dragões das presas se alimentam de qualquer variedade de carne fresca, mas apreciam a carne de mamíferos inteligentes.

COMBATE

Os dragões das presas são mestres do combate corporal e todas as partes de seu corpo são armas letais. Eles têm um costume perturbador de brincar com suas vítimas de forma extremamente cruel.

Dragão das Presas



DRAGÕES DAS PRESAS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Ataque Base	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Atterradora (CD)	RM
Filhote	Mi	3d12+3 (22)	14 (+2 tamanho, +2 natural)	+5	+4	+3	+4	1d2 (10)	—	—
Muito Jovem	P	6d12+6 (45)	16 (+1 tamanho, +5 natural)	+8	+6	+5	+6	1d3 (12)	—	—
Jovem	M	9d12+18 (76)	18 (+8 natural)	+11	+8	+6	+8	1d4 (14)	—	—
Adolescente	G	12d12+36 (114)	20 (–1 tamanho, +11 natural)	+15	+11	+8	+10	1d4 (16)	—	16
Adulto Jovem	G	15d12+45 (142)	23 (–1 tamanho, +14 natural)	+19	+12	+9	+12	1d6 (18)	18	18
Adulto	G	18d12+72 (189)	26 (–1 tamanho, +17 natural)	+23	+15	+11	+14	1d6 (20)	20	20
Experiente	E	21d12+84 (220)	28 (–2 tamanho, +20 natural)	+27	+16	+12	+16	1d8 (22)	22	22
Antigo	E	24d12+120 (276)	31 (–2 tamanho, +23 natural)	+31	+19	+14	+18	1d8 (24)	24	25
Muito Antigo	I	27d12+135 (310)	32 (–4 tamanho, +26 natural)	+33	+20	+15	+20	2d4 (26)	26	27
Venerável	I	30d12+180 (375)	35 (–4 tamanho, +29 natural)	+37	+23	+17	+22	2d4 (28)	28	28
Ancião	I	33d12+198 (412)	38 (–4 tamanho, +32 natural)	+41	+24	+18	+24	2d6 (30)	30	29
Grande Anciã	I	36d12+252 (486)	41 (–4 tamanho, +35 natural)	+45	+27	+20	+26	2d6 (32)	33	31

HABILIDADES DO DRAGÃO DAS PRESAS CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador
Filhote	18 m, voo 27 m (médio)	11	10	13	8	13	8	Dano aumentado, imobilizar, imitar sons, detectar magia, ler magias	—
Muito Jovem	18 m, voo 36 m (ruim)	13	10	13	8	13	8		—
Jovem	18 m, voo 36 m (ruim)	15	10	15	10	15	10	Escudo arcano	—
Adolescente	18 m, voo 36 m (ruim)	19	10	17	10	15	10	Dissipar magia	1º
Adulto Jovem	18 m, voo 36 m (ruim)	21	10	17	12	17	12	Redução de Dano 5/mágica	3º
Adulto	18 m, voo 36 m (ruim)	23	10	19	12	17	12	Reverter magias	5º
Experiente	18 m, voo 36 m (ruim)	27	10	19	14	19	14	Redução de Dano 10/mágica	7º
Antigo	18 m, voo 36 m (ruim)	29	10	21	14	19	14	Telecinésia	9º
Muito Antigo	18 m, voo 45 m (desajeitado)	31	10	21	16	21	16	Redução de Dano 15/mágica	11º
Venerável	18 m, voo 45 m (desajeitado)	33	10	23	16	21	16	Cura acelerado 2	13º
Ancião	18 m, voo 45 m (desajeitado)	35	10	23	18	23	18	Redução de Dano 20/mágica	15º
Grande Anciã	18 m, voo 45 m (desajeitado)	37	10	25	20	23	20	Globo de invulnerabilidade	17º

* Também é capaz de conjurar magias de clérigo e dos domínios Caos, Morte, Magia e Proteção como magias arcanas.

Dano de Habilidade (Ext): Um dragão das presas não dispõe de um sopro, mas sua mordida causa dano permanente de Constituição nas vítimas que fracassarem num teste de resistência de Fortitude. A quantidade de pontos de dano causada e a CD do teste de resistência são indicados na tabela a seguir.

Dano Aumentado (Ext): Devido às suas garras, dentes e escamas afiadas, os dragões das presas causam dano como se pertencessem a uma categoria de tamanho superior. Essa habilidade não permite que o dragão adquira modalidades de ataque indisponíveis para um dragão do seu tamanho real. Portanto, um dragão das presas muito jovem (Pequeno) causaria 1d8 pontos de dano com a mordida e 1d6 pontos de dano com as garras — idêntico a um dragão Médio — mas não poderia atacar com suas asas.

Imobilizar (Ext): Um dragão das presas que atinja um oponente com as garras ou a cauda poderá tentar imobilizá-lo como uma ação livre (consulte o Capítulo 8 do *Livro do Jogador*). Caso a tentativa fracasse, a vítima não poderá reagir e tentar imobilizar o dragão.

Imitar Sons (Ext): Um dragão das presas é capaz de imitar qualquer som ou voz que tenha ouvido sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD idêntica à da presença aterradora do dragão) para perceber a imitação.

Habilidades Similares a Magia (SM): Sem limite — *detectar magia, ler magias*; 2/dia — *escudo arcano, telecinésia*; 1/dia — *dissipar magia, reverter magias, globo de invulnerabilidade*.

Perícias: Belfar, Saltar e Sobrevivência são consideradas perícias de classe para os dragões das presas, além das perícias indicadas no *Livro dos Monstros* para os dragões verdadeiros.

NOS REINOS

Os dragões das presas surgiram originalmente nas ruínas de Myth Drannor, levando alguns sábios a especular que eles estariam relacionados de alguma forma aos demônios que infestaram a antiga cidade élfica desde sua queda. Eles são encontrados com frequência nas Florestas Estelares, na região de Cormanthor, ocasionalmente na Floresta da Fronteira, na Floresta das Aranhas e outros bosques e matas na região da Terra dos Vales, Sembia e do Mar da Lua.

DRAGÃO DAS PROFUNDEZAS

Dragão (Terra)

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias).

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 9; adulto jovem 12; adulto 15; experiente 17; antigo 19; muito antigo 20; venerável 22; ancião 23; grande ancião 24.

*Dragões das
Profundezas*



Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Mau.

Progressão: Filhote 7–8 DV (Miúdo); muito jovem 10–11 DV (Pequeno); jovem 13–14 DV (Médio); adolescente 16–17 DV (Médio); adulto jovem 19–20 DV (Grande); adulto 22–23 DV (Grande); experiente 25–26 DV (Enorme); antigo 28–29 DV (Enorme); muito antigo 31–32 DV (Enorme); venerável 34–35 DV (Enorme); ancião 37–38 DV (Imenso); grande ancião 40+ DV (Imenso).

Ajuste de Nível: Filhote +4, muito jovem +4, jovem +5.

Os dragões das profundezas são quase desconhecidos na superfície. Eles são predadores do Subterrâneo, caçando suas vítimas com astúcia e paciência.

Os dragões das profundezas são castanhos iridescentes quando nascem, mas adquirem uma coloração púrpura escura e vistosa quando adultos e quase negra nos séculos finais de sua existência. Ele tem uma forma natural ofídica e esbelta, com um pescoço sinuoso, e asas e membros estreitos. Essa espécie tem excelentes habilidades metamórficas, sendo capaz de assumir formas diferentes conforme envelhece — inicialmente, uma víbora alada e sem patas, depois um corpo humanoide. Nestas formas, eles atravessam túneis estreitos ou se misturam com outras raças do Subterrâneo.

Os dragões das profundezas são ótimos exploradores e muitas vezes se aventuram no mundo da superfície — normalmente em busca de um tesouro roubado, vingança ou obtenção de artefatos e magias. Nas demais ocasiões, são encontrados em covis repletos de armadilhas e bem defendidos no Subterrâneo.

Os “dragonetes do abismo” são capazes de comer qualquer coisa, mas preferem “frutos do mar”: ostras, peixes, kuo-toa e aboletes.

COMBATE

Os dragões das profundezas costumam espreitar suas vítimas nas cavernas sem iluminação do Subterrâneo. Eles são cautelosos em suas batalhas, mas são praticamente incapazes de resistir ao combate. Eles evitam armadilhas e emboscadas óbvias, mas se deliciam em caçar, saltar sobre criaturas incautas e utilizar suas magias para soterrar os adversários em desmoronamentos.

Sopro (Sob): Os dragões das profundezas possuem um único sopro, um cone de gás corrosivo.

Visão da Verdade (Sob): Os dragões das profundezas estão continuamente sob o efeito da magia *visão da verdade*.

Forma Ofídica (Sob): Um dragão das profundezas muito jovem é capaz de assumir uma forma de serpente alada três vezes por dia; um adolescente pode fazê-lo quatro vezes por dia. A forma terá o mesmo tamanho do dragão, mas conseguirá se esgueirar em túneis mais apertados, pois não terá patas. A CA do dragão diminui em –6 nesta forma; ele terá um deslocamento de 9 m, voo 3 m (ruim) e natação 9 m. O dragão perderá seus ataques de garra, mas adquire a habilidade constrição, in-

DRAGÕES DAS PROFUNDEZAS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de		CA	Ataque Base	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença	
		Vida (PV)								Aterradora (CD)	RM
Filhote	Mi	6d12+6 (45)		17 (+2 tamanho, +5 natural)	+8	+6	+5	+6	2d8 (14)	—	—
Muito Jovem	P	9d12+9 (67)		19 (+1 tamanho, +8 natural)	+11	+7	+6	+7	4d8 (15)	—	—
Jovem	M	12d12+24 (102)		21 (+11 natural)	+14	+10	+8	+10	6d8 (18)	—	—
Adolescente	M	15d12+30 (127)		24 (+14 natural)	+18	+11	+9	+11	8d8 (19)	—	—
Adulto jovem	G	18d12+54 (171)		26 (–1 tamanho, +17 natural)	+21	+14	+11	+14	10d8 (22)	22	21
Adulto	G	21d12+84 (220)		29 (–1 tamanho, +20 natural)	+26	+16	+12	+15	12d8 (24)	23	24
Experiente	E	24d12+120 (276)		31 (–2 tamanho, +23 natural)	+29	+19	+14	+18	14d8 (27)	26	26
Antigo	E	27d12+162 (337)		34 (–2 tamanho, +26 natural)	+33	+21	+15	+19	16d8 (29)	27	28
Muito Antigo	E	30d12+180 (375)		37 (–2 tamanho, +29 natural)	+37	+23	+17	+22	18d8 (31)	30	29
Venerável	E	33d12+231 (445)		40 (–2 tamanho, +32 natural)	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31	31
Ancião	I	36d12+288 (522)		41 (–4 tamanho, +35 natural)	+43	+28	+20	+26	22d8 (36)	34	32
Grande Ancião	I	39d12+312 (565)		44 (–4 tamanho, +38 natural)	+47	+30	+22	+28	24d8 (37)	35	34

HABILIDADES DO DRAGÃO DAS PROFUNDEZAS CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador
Filhote	12 m, voo 30 m (médio), escavar 6 m, natação 9 m	11	10	13	14	13	12	Visão da verdade, detectar magia, — imunidade a feitiços, resistência a frio e fogo 10	—
Muito Jovem	12 m, voo 45 m (médio), escavar 6 m, natação 9 m	13	10	13	14	13	12	Forma ofíδια 3/dia	—
Jovem	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	15	10	15	16	15	14	Forma humanoide 3/dia	—
Adolescente	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	17	10	15	16	15	14	Forma ofíδια e humanoide 4/dia	1º
Adulto Jovem	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	19	10	17	18	17	16	Redução de Dano 5/mágica	3º
Adulto	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	23	10	19	18	17	16	Movimentação livre	5º
Experiente	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	25	10	21	20	19	18	Redução de Dano 10/mágica	7º
Antigo	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	27	10	23	20	19	18	Pedra em lama	9º
Muito Antigo	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	29	10	23	22	21	20	Redução de Dano 15/mágica	11º
Venerável	12 m, voo 60 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	31	10	25	22	21	20	Criar passagens	13º
Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado), escavar 6 m, natação 9 m	33	10	27	24	23	22	mágica	15º
Grande Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado), escavar 6 m, natação 9 m	35	10	27	24	23	22	Moldar rochas	17º

* Também é capaz de conjurar magias de clérigo e dos domínios Terra, Mal e Enganação como magias arcanas.

fligindo dano conforme seu tamanho: Pequeno 1d8, Médio 2d6, Grande 2d8, Enorme 3d6, Imenso 3d8, Colossal 5d6.

Se o dragão atingir um oponente, poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição, causando o dano indicado acima até que a vítima se liberte ou seja eliminada.

Forma Humanoide (Sob): Um dragão das profundezas jovem é capaz de *metamorfosear-se* numa forma humanoide três vezes por dia; um adolescente pode fazê-lo quatro vezes por dia. O dragão consegue alterar o tamanho, formato, coloração e aspectos faciais da forma bípede para se disfarçar como um humano, elfo (drow ou da superfície), meio-elfo, meio-orc, orc, robgoblin, anão, duergar ou qualquer criatura Média similar. Se o dragão utilizar uma armadura para melhorar sua CA na forma humanoide, ela será destruída quando o dragão retornar para a forma original.

Outras Habilidades Similares a Magia (SM): Sem limite — detectar magia, movimentação livre; 3/dia — pedra em lama. 2/dia — criar passagens, moldar rochas.

Perícias: Esconder-se, Furtividade e Natação são consideradas perícias de classe para os dragões das profundezas, além das perícias indicadas no Livro dos Monstros para os dragões verdadeiros.

Dragão do Som

NOS REINOS

Os dragões das profundezas são encontrados com mais frequência no Subterrâneo superior e intermediário (numa profundidade de 10 km ou mais), em especial nos arredores das cidadelas drow. Eles costumam trabalhar ao lado dos elfos negros, agindo como guardiões em troca de alimento regular (prisioneiros, escravos e criminosos condenados). Eles são rivais e inimigos declarados dos mantor e dos devoradores de mentes.

DRAGÃO DO SOM

Dragão (Eletricidade)

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias).

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 9; adulto jovem 11;

adulto 14; experiente 16; antigo 19; muito antigo 20; venerável 22; ancião 23; grande ancião 25.

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Bom ou Caótico e Neutro.

Progressão: Filhote 6–7 DV (Miúdo); muito jovem 9–10 DV (Pequeno); jovem 12–13 DV (Pequeno); adolescente 15–16 DV (Médio); adulto jovem 18–19 DV (Médio); adulto 21–22 DV (Grande); experiente 24–25 DV (Grande); antigo 27–28 DV (Enorme); muito antigo 30–31 DV (Enorme); venerável 33–34 DV (Enorme); ancião 36–37 DV (Enorme); grande ancião 39+ DV (Imenso).

Ajuste de Nível: filhote +5, muito jovem +5, jovem +5, adolescente +6.

Os dragões do som são uma raça misteriosa e rara de dragões que prefere viver entre a humanidade a companhia de sua própria espécie. Eles são capazes de assumir a forma de uma mulher conforme desejarem; neste disfarce, caminham entre as cidades dos humanos, revelando sua verdadeira natureza apenas em momentos de grande perigo ou crises inadiáveis.

Na sua forma natural, os dragões do som são criaturas esbeltas e fabulosas, com escamas azuis e prateadas iridescentes e o corpo similar a um dragão de cobre. Na forma humana, têm a aparência de uma mulher atraente entre 20 e 30 anos.

Eles conservam sua prontidão e conhecimentos dracônicos em qualquer forma e quase todos são excelentes atores, assegurando que os humanos jamais descubram a identidade real do dragão.

COMBATE

Os dragões do som golpeiam com rapidez e impiedosamente com garras afiadas e costumam entoar canções de júbilo enquanto batalham (embora permaneçam em silêncio se o barulho puder colocar seus aliados em perigo ou atrapalhar a eficácia de seus ataques). Na forma humana, os dragões do som preferem usar armas de lâminas cortantes.

Sopro (Sob): Os dragões do som possuem um único sopro, um cone de gás eletrificado.

Alterar Forma (Sob): Os dragões do som são capazes de utilizar uma habilidade similar a *metamorfosear-se* para assumir a forma humana conforme desejarem. Eles sempre se transformam em mulheres humanas e cada dragão tem uma única forma, utilizada



DRAGÕES DO SOM CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Ataque Base	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)	RM
Filhote	Mi	5d12+5 (37)	16 (+2 tamanho, +4 natural)	+6	+5	+4	+6	2d6 (13)	—	—
Muito Jovem	P	8d12+8 (60)	18 (+1 tamanho, +7 natural)	+9	+7	+6	+8	4d6 (15)	—	—
Jovem	P	11d12+22 (93)	21 (+1 tamanho, +10 natural)	+13	+9	+7	+10	6d6 (17)	—	—
Adolescente	M	14d12+28 (119)	23 (+13 natural)	+16	+11	+9	+13	8d6 (19)	—	—
Adulto Jovem	M	17d12+51 (161)	26 (+16 natural)	+20	+13	+10	+14	10d6 (21)	24	20
Adulto	G	20d12+60 (197)	28 (−1 tamanho, +19 natural)	+23	+15	+12	+17	12d6 (23)	26	23
Experiente	G	23d12+92 (241)	31 (−1 tamanho, +22 natural)	+28	+17	+13	+18	14d6 (25)	27	25
Antigo	E	26d12+130 (299)	33 (−2 tamanho, +25 natural)	+32	+20	+15	+21	16d6 (28)	30	28
Muito Antigo	E	29d12+145 (333)	36 (−2 tamanho, +28 natural)	+36	+21	+16	+22	18d6 (29)	31	29
Venerável	E	32d12+192 (400)	39 (−2 tamanho, +31 natural)	+40	+24	+18	+25	20d6 (32)	34	31
Ancião	E	35d12+210 (437)	42 (−2 tamanho, +34 natural)	+44	+25	+19	+27	22d6 (33)	36	32
Grande Ancião	I	38d12+266 (513)	43 (−4 tamanho, +37 natural)	+46	+28	+21	+29	24d6 (36)	38	34

HABILIDADES DO DRAGÃO DO SOM CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador
Filhote	12 m, voo 45 m (bom)	9	10	13	14	15	16	Alterar forma, visão da verdade, idiomas, luz, escuridão, imunidade a veneno e eletricidade	—
Muito Jovem	12 m, voo 45 m (bom)	11	10	13	14	15	16	—	—
Jovem	12 m, voo 45 m (bom)	13	10	15	16	17	18	Queda suave	—
Adolescente	12 m, voo 45 m (médio)	15	10	15	18	19	20	Piscar	1°
Adulto Jovem	12 m, voo 45 m (médio)	17	10	17	20	19	22	Redução de Dano 5/mágica	3°
Adulto	12 m, voo 45 m (médio)	19	10	17	20	21	22	Teletransporte	5°
Experiente	12 m, voo 45 m (médio)	23	10	19	20	21	22	Redução de Dano 10/mágica	7°
Antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	27	10	21	22	23	24	Cura completa	9°
Muito Antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	29	10	21	22	23	24	Redução de Dano 15/mágica	11°
Venerável	12 m, voo 45 m (ruim)	31	10	23	24	25	26	Metamorfosar objetos	13°
Ancião	12 m, voo 45 m (desajeitado)	33	10	23	26	27	28	Redução de Dano 20/mágica	15°
Grande Ancião	12 m, voo 45 m (desajeitado)	35	10	25	26	27	28	Viagem planar	17°

*Também é capaz de conjurar magias de clérigo e dos domínios Cura, Viagem e Enganação como magias arcanas.

em todas as metamorfoses (ou seja, não há alterações físicas significantes na forma humana). A mulher terá Força 10, Destreza 11 e Constituição 10, mas seus pontos de vida não serão afetados. Um dragão do som é capaz de utilizar suas magias e habilidades especiais — exceto o sopro — em qualquer forma.

A metamorfose de dragão para humano exige duas rodadas; o inverso requer somente uma rodada. Durante esse período, o dragão não é capaz de se deslocar e apenas conseguirá usar magias e o sopro; todas as demais ações e ataques são impossíveis. A metamorfose arrebenta correntes, amarras, roupas e outras prisões, sem causar dano ao dragão.

Visão da Verdade (Sob): Os dragões do som estão continuamente sob o efeito da magia *visão da verdade* com alcance de 4,5 m.

Idiomas (Sob): Os dragões do som são capazes de se comunicar em qualquer idioma através de uma habilidade inata que está sempre ativa.

Outras Habilidades Similares

a Magia (SM): 1/hora — luz, escuridão; 2/dia — piscar, queda suave, metamorfosar objetos; 1/dia — cura completa, viagem planar, teletransporte.

Perícias: Blefar, Disfarces e Saltar são consideradas perícias de classe para os dragões das sombras, além das perícias indicadas no *Livro dos Monstros* para os dragões verdadeiros. Consulte a nova descrição de Alterar Forma no glosário do *Livro dos Monstros*.

NOS REINOS

Os dragões do som são encontrados em toda Faerûn. Eles normalmente auxiliam ou servem a magos bondosos, Harpistas e grupos ou indivíduos com objetivos similares ou que

buscam preservar, renovar e proteger a terra. Eles são muito comuns nas Ilhas do Mar da Lua e esse fato leva os sábios a afirmar que os dragões são nativos daquela região. Entretanto, os dragões do som continuam envolvidos em mistério — tanto que uma transformação simultânea e por coincidência de duas mulheres em dragões do som gerou um rumor apavorado de que conjuradores malignos estariam transformando seus inimigos em dragões.

DRAGÃO DE SOMBRAS

Dragão

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou revoada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião ou grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 mais 2–5 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 13; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 21; ancião 22; grande ancião 24

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Filhote 5–6 DV; muito jovem 8–9 DV; jovem 11–12 DV; adolescente 14–15 DV; adulto jovem 17–18 DV; adulto 20–21 DV; experiente 23–24 DV; antigo 26–27 DV; muito antigo 29–30 DV; venerável 32–33 DV; ancião 35–36 DV; grande ancião 38+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +3; muito jovem +3; jovem +3; adolescente +4; outros —

Os dragões de sombras são criaturas ardilosas e perversas que têm vínculos com o Plano das Sombras.

Os dragões de sombras têm escamas translúcidas e corpos escuros, o que lhes dá um aspecto indistinto; de longe, parecem ser apenas uma massa agourenta de negror.



Dragão de Sombras

DRAGÕES DAS SOMBRAS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Ataque Base	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)	RM
Filhote	Mi	4d12+4 (30)	19 (+2 tamanho, +7 natural)	+6	+5	+4	+6	1 (14)	—	12
Muito Jovem	P	7d12+7 (52)	21 (+1 tamanho, +10 natural)	+9	+6	+5	+8	1 (16)	—	13
Jovem	P	10d12+10 (75)	24 (+1 tamanho, +13 natural)	+12	+8	+7	+10	1 (18)	—	15
Adolescente	M	13d12+26 (110)	26 (+16 natural)	+15	+10	+8	+12	2 (20)	—	17
Adulto Jovem	M	16d12+32 (136)	29 (+19 natural)	+19	+12	+10	+14	2 (22)	22	20
Adulto	G	19d12+57 (180)	31 (–1 tamanho, +22 natural)	+22	+14	+11	+16	3 (24)	24	22
Experiente	G	22d12+88 (231)	34 (–1 tamanho, +25 natural)	+27	+17	+13	+18	4 (26)	26	25
Antigo	E	25d12+125 (287)	36 (–2 tamanho, +28 natural)	+31	+19	+14	+21	5 (29)	29	27
Muito Antigo	E	28d12+140 (322)	39 (–2 tamanho, +31 natural)	+35	+21	+16	+24	5 (32)	32	28
Venerável	E	31d12+186 (387)	42 (–2 tamanho, +34 natural)	+39	+22	+17	+26	6 (34)	34	30
Ancião	I	34d12+238 (459)	43 (–4 tamanho, +37 natural)	+41	+26	+19	+29	7 (37)	37	31
Grande Ancião	I	37d12+296 (536)	46 (–4 tamanho, +40 natural)	+45	+29	+21	+32	8 (39)	39	33

HABILIDADES DO DRAGÃO DAS SOMBRAS CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível do Conjurador*
Filhote	24 m, voo 45 m (médio)	11	10	13	14	14	15	Imunidade a drenas energia	—
Muito Jovem	24 m, voo 45 m (médio)	13	10	13	16	16	17	Mesclar-se às sombras	—
Jovem	24 m, voo 45 m (médio)	13	10	13	16	16	17		—
Adolescente	24 m, voo 45 m (pobre)	15	10	15	18	18	19	Reflexos	1º
Adulto Jovem	24 m, voo 45 m (pobre)	17	10	15	18	18	19	Redução de Dano 5/mágica	3º
Adulto	24 m, voo 45 m (pobre)	19	10	17	20	20	21	Porta dimensional	5º
Experiente	24 m, voo 45 m (pobre)	23	10	19	20	20	21	Redução de Dano 10/mágica	7º
Antigo	24 m, voo 45 m (pobre)	27	10	21	24	24	25	Dificultar detecção	9º
Muito Antigo	24 m, voo 45 m (pobre)	29	10	21	26	26	27	Redução de Dano 15/mágica	11º
Venerável	24 m, voo 45 m (pobre)	31	10	23	28	28	29	Andar nas sombras	13º
Ancião	24 m, voo 45 m (desajeitado)	33	10	25	30	30	31	Redução de Dano 20/mágica	15º
Grande Ancião	24 m, voo 45 m (desajeitado)	35	10	27	32	32	33	Criar sombras	17º

*Também é capaz de conjurar magias de clérigo e dos domínios Caos, Mal e Enganação como magias arcanas.

COMBATE

Os dragões de sombras preferem atacar em emboscadas, usando sua habilidade de camuflagem de sombras. Eles usam magias de ilusão para confundir e desorientar os inimigos.

As armas naturais dos dragões de sombras adultos jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): O sopro do dragão de sombras é um cone de sombras, em vagalhões de fumaça, com efeitos de drenar energia. As criaturas no interior do cone sofrem a quantidade de níveis negativos indicada na tabela Dragões de Sombras por Idade; o teste de resistência para remover o nível negativo também é indicado na tabela. Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido (contra a mesma CD) reduz o número de níveis negativos à metade (arredondado para baixo).

Camuflagem de Sombras (Sob): Em qualquer condição de iluminação diferente da luz do dia, um dragão de sombras muito jovem ou mais velho pode desaparecer na escuridão, o que lhe confere camuflagem total. A iluminação artificial, mesmo a magia *luz ou chama contínua*, não anula esta habilidade. No entanto, uma magia *luz do dia* a dissipa e neutraliza.

Criar Sombras (Sob): Três vezes por dia, um dragão de sombras grande ancião pode conjurar uma massa de sombras com um raio de 100 metros e duração de 1 hora (este é um efeito de criação). Todas as fontes de luz normal e mágica são neutralizadas no interior desse raio. Todos os personagens e criaturas recebem +4 de bônus nos testes de Esconder-se dentro das sombras, e podem se esconder mesmo quando são observadas diretamente. Os dragões de sombras e outras criaturas com vínculos com o Plano da Sombra adquirem camuflagem total, mas podem se mover e atacar normalmente. Seus ataques recebem +2 de bônus e ignoram qualquer bônus de Destreza na CA dos oponentes, já que as criaturas de sombras são consideradas invisíveis.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — reflexos, dificultar detecção; 2/dia — porta dimensional; 1/dia — andar nas sombras.

Perícias: Esconder-se, Saltar e Furtividade são consideradas perícias de classe para os dragões das sombras, além das perícias indicadas no *Livro dos Monstros* para os dragões verdadeiros.

NOS REINOS

Os dragões das sombras são encontrados com mais frequência nas orlas mais profundas do Subterrâneo inferior — mais de 16 km abaixo da superfície — onde os vínculos com o Plano das Sombras são mais intensos. Na superfície, eles já foram avistados nas Colinas de Gelo e nos Picos do Trovão. Uma grande

quantidade de dragões das sombras uniu suas forças ao Culto do Dragão, e pelo menos dois dracoliches das sombras estão associados à organização.

DRAGÃO VAMPÍRICO

Um dragão vampírico está eternamente ancorado ao seu tesouro, do mesmo modo que um vampiro normal precisa do seu caixão. Ele conserva uma aparência muito semelhante à que tinha em vida, mas seus olhos brilham com um lampejo brávio e predatório. Ele sonha apenas com a morte e o mal, disseminando lendas sobre seu tesouro para atrair aventureiros incautos e gerar crias vampíricas escravas.

Felizmente, essas criaturas são muitíssimo raras, criadas com mais frequência por efeitos de drenar energia ou confluências singulares de energia negativa.

Como os vampiros normais, os dragões vampíricos não projetam sombra, nem produzem reflexo em espelhos. Eles falam os idiomas que conheciam em vida.

EXEMPLO DE DRAGÃO VAMPÍRICO

Este exemplo usa um dragão vermelho experiente como dragão-base.

Dragão Vampírico Vermelho Experiente

Morto-Vivo (Enorme)

Dados de Vida: 25d12+100 (262 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 45 m (ruim)

Classe de Armadura: 37 (–2 tamanho, +3 Des, +26 natural), toque 11, surpresa 34

Ataque Base/Agarrar: +25/+4 6 Ataque: Corpo a corpo: mordida +38 (2d8+13)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +38 (2d8+13), 2 garras +31 (2d6+6), 2 asas +31 (1d8+6), golpe com a cauda +31 (2d6+19)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m com mordida)

Ataques Especiais: Drenar sangue, sopro, enfeitiçar, cria, dominação, drenar energia, arrebatar aprimorado, magias, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, cura acelerada 5, imunidade ao fogo, sentidos aguçados, resistência ao frio 20 e à eletricidade 20, resistência à magia 23, resistência à expulsão +4, características de morto-vivo, fraquezas vampíricas

Testes de Resistência: Fort +14, Ref +17, Von +16

Habilidades: For 37, Des 16, Con —, Int 20, Sab 21, Car 22

Perfícias: Avaliação +30, Blefar +19, Concentração +24, Conhecimento (arcano) +22, Conhecimento (geografia) +16, Conhecimento (história) +16, Conhecimento (natureza) +13, Conhecimento (os planos) +13, Conhecimento (religião) +16, Diplomacia +24, Esconder-se +3, Furtividade +11, Identificar Magia +30, Intimidação +32, Observar +35, Ouvir +40, Procurar +38, Saltar +38, Sentir Motivação +23

Talentos: Acelerar Sopro, Arrebatador, Arrebatador Aprimorado, Arrebatador Múltiplo, Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Trespasar

Ambiente: Montanhas quentes

Organização: Solitário ou protegido (1 mais 2–5 crias vampíricas)

Nível de Desafio: 20

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 26–27 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Este dragão vermelho vampírico espreita em uma caverna escura nas profundezas da terra, vigiando o tesouro que preserva sua vida e aguardando novas vítimas para somar ao seu computo de mortos.

Combate

Este dragão vermelho vampírico conjura profanar sobre seu covil todos os dias, para que ele e suas crias adquiram bônus de combate. Quando sente a aproximação de intrusos, espiona seu avanço para descobrir mais sobre o grupo, enviando as crias vampíricas na dianteira da batalha, se estiverem disponíveis. Sempre que possível, utiliza sua voz enfeitiçante antes de revelar sua presença. Em combate, prefere visar os oponentes isolados, usando a Investida Aérea e Arrebatador para agarrar o alvo e carregá-lo a um lugar seguro, onde usará a habilidade drenar sangue.

O teste de resistência de Vontade contra as habilidades enfeitiçar, dominação e presença aterradora deste dragão vampírico tem CD 28, assim como o teste de resistência de Fortitude para recuperar os níveis perdidos por drenar energia.

As armas naturais deste dragão vermelho vampírico são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 14d10 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 28) para reduzir à metade.

Arrebatador (Ext): Caso o dragão vampírico consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+13) ou da garra (2d6+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares à Magia: 7/dia — localizar objetos. Nível de conjurador: 9.

Magias: Como feiticeiro de 9º nível.

Sentidos Aguçados (Ext): Este dragão vermelho vampírico enxerga quatro vezes melhor que um humano em condições de penumbra e duas vezes melhor sob iluminação normal.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/5; CD resistência 16 + nível da magia): 0 — detectar magia, globos de luz, guia, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, resistência, som fantasma; 1º — alarme, escudo, míssil mágico, proteção contra o bem, toque chocante; 2º — agilidade felina, curar ferimentos moderados, escuridão, explosão sonora; 3º — dissipar magia, névoa fétida, proteção contra elementos; 4º — escudo de fogo, invisibilidade aprimorada.

CRIANDO UM DRAGÃO VAMPIRICO

"Vampírico" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer dragão de idade adulta ou superior (daqui por diante denominado "dragão-base"). A criatura conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do dragão-base, com as seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo; ela perde todos os subtipos que tinha em vida. O Mestre não deve calcular novamente o bônus base de ataque, de resistência e os pontos de perícia da criatura. O tamanho permanece inalterado.

Dados de Vida: Os Dados de Vida do dragão-base permanecem inalterados, mas ele perde o bônus de Constituição que possuía em seus pontos de

vida anteriores (vide Habilidades abaixo). No entanto, um dragão vampírico adquire pontos de vida adicionais equivalentes a 4 vezes os seus DV

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural do dragão-base aumenta em 2.

Ataques: O dragão vampírico conserva todos os ataques do dragão-base. Diferente dos vampiros comuns, o dragão vampírico não adquire um ataque de pancada.

Ataques Especiais: O dragão vampírico conserva todos os ataques especiais do dragão-base e adquire os mencionados a seguir. Os testes de resistência têm CD 10 + metade dos DV do dragão vampírico + modificador Car, exceto quando especificado o contrário.

Drenar Sangue (Ext): O dragão vampírico é capaz de sugar o sangue de uma vítima viva de uma categoria de tamanho menor, do seu tamanho ou maior. Se imobilizar um inimigo na manobra Agarrar, drenará seu sangue infligindo 1d4 pontos de dano permanente de Constituição a cada rodada, até a criatura se libertar.

Enfeitiçar (Sob): A voz de um dragão vampírico é capaz de enfeitiçar os ouvintes. A habilidade exige uma ação de rodada completa, mas quaisquer criaturas num raio de 9 metros por categoria de idade do dragão-base, que possam ouvir sua voz, devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou serão afetadas (como a magia *enfeitiçar monstros*). O feitiço é dissipado imediatamente se o dragão vampírico usar sua presença aterradora na área do indivíduo, ou realizar qualquer ataque contra a vítima.

Um dragão vampírico não precisa enxergar os alvos para ativar essa habilidade.

Cria (Sob): Qualquer humanoide ou humanoide monstuoso morto por um dragão vampírico se tornará uma cria vampírica depois de 1d4 dias.

As criaturas que tenham sua Constituição reduzida a 0 pela habilidade drenar sangue do dragão se erguem como crias (se tinham 4 DV ou menos) ou como vampiros (5 DV ou mais). Nos dois casos, a cria se erguerá sob o comando do dragão que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Um dragão adulto ou mais velho morto pela habilidade drenar sangue de um dragão vampírico se erguerá como um dragão vampírico sob o comando do criador, conforme mencionado acima. Os dragões adultos jovens ou mais jovens mortos dessa forma, ou quaisquer dragões mortos pelo ataque de drenar energia, ressurgem como dragões zumbis sem mente (veja a seguir).

Dominação (Sob): Um dragão vampírico pode esmagar a vontade de um oponente simplesmente fitando-o. Isto é semelhante a um ataque visual, mas o dragão vampírico precisa usar uma ação padrão, e apenas os alvos capazes de enxergar seus olhos são afetados. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade, ou será dominada como a magia *dominar monstro* (18º nível de conjurador). O efeito tem alcance de 9 metros mais 3 metros por categoria de idade do dragão base.

Drenar Energia (Sob): Uma criatura viva atingida pelo ataque de garra de um dragão vampírico sofre um nível negativo.

Qualidades Especiais: Um dragão vampírico conserva todas as qualidades especiais do dragão-base (exceto quaisquer subtipos) e adquire as qualidades mencionadas a seguir. Se o dragão-base tinha imunidades baseadas em seu subtipo (como imunidade ao fogo para o subtipo fogo), ele mantém essas imunidades ainda que perca o subtipo.

Cura Acelerada (Ext): Um dragão vampírico recupera 5 pontos de vida a cada rodada enquanto tiver pelo menos 1 PV remanescente. Caso seja reduzido a 0 pontos de vida ou menos, o dragão vampírico automaticamente assume a forma gasosa (similar a magia, mas com deslocamento de voo de 12 metros) e tentará escapar. Ele precisa alcançar seu tesouro em 2 horas para não ser totalmente destruído. Ele é capaz de percorrer até 27 quilômetros em 2 horas. Assim que estiver em repouso sobre seu tesouro, ele atinge 1 PV depois de uma hora, e reativa a habilidade cura acelerada, recuperando 5 pontos de vida por rodada. Por razões óbvias, um dragão vampírico prefere manter seu tesouro bem escondido dos aventureiros e ladrões em potencial.

Resistência (Ext): Um dragão vampírico tem resistência ao frio 20 e à electricidade 20.



Dragão Vampírico

Resistência à Expulsão (Ext): Um dragão vampírico tem +4 de resistência à expulsão (consulte o *Livro dos Monstros*).

Características de Morto-Vivo: Um dragão vampírico é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária. Ele tem visão no escuro com alcance de 18 metros (a não ser que a criatura-base tivesse um alcance maior).

Fraquezas Vampíricas: Os dragões vampíricos têm a vulnerabilidade à luz do sol do vampiro comum. A luz solar direta retarda um dragão vampírico, permitindo-lhe realizar somente uma ação padrão ou ação de movimento a cada rodada. Um dragão vampírico pode sobreviver à exposição à luz solar direta durante uma quantidade de rodadas consecutivas equivalente à sua categoria de idade; depois disso, ele é totalmente destruído. Um dragão vampírico pode ser morto com uma estaca de madeira trespassada em seu coração, idêntico a um vampiro normal (obviamente, os dragões maiores exigem uma estaca do tamanho de uma lança).

Ao contrário dos demais vampiros, os dragões vampíricos não se machucam se forem imersos em água. Eles não são repelidos por alho ou espelhos (embora não tenham espelhos em seus tesouros), e podem atravessar a água corrente livremente. Eles não podem entrar em uma casa a não ser que sejam convidados, mas a maioria simplesmente destrói a casa e depois procura as vítimas no meio dos destroços.

Testes de Resistência: Como mortos-vivos, os dragões vampíricos são imunes a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos.

Habilidades: For +4, Des +6, Int +2, Sab +2, Car +4. Como mortos-vivos, os dragões vampíricos têm um valor nulo de Constituição.

Perícias: Os dragões vampíricos recebem +8 de bônus racial nos testes de Belfar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação.

Talentos: Os dragões vampíricos adquirem Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate e Reflexos Rápidos, supondo que o dragão base atenda aos pré-requisitos e já não possua esses talentos.

Organização: Solitário ou protegido (1 mais 2–5 crias vampíricas).

Nível de Desafio: Mesmo que dragão base +2.

Tesouro: Triplo do padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Mau.

Progressão: Até +2 DV

Ajuste de Nível: +5.

DRAGÃO ZUMBI

Um dragão zumbi é criado pelo uso da magia *criar mortos-vivos menores* ou por um dragão vampírico (vide acima). Ele é idêntico a um zumbi normal sob a maioria dos aspectos, mas conserva algumas das suas habilidades e qualidades dracônicas após a morte.

Um dragão zumbi recende a morte, e seu couro coberto de escamas, outrora glorioso, exibe amplos buracos corroídos por vermes. Por causa da total falta de inteligência da criatura, as ordens de um dragão zumbi recém-criado precisam ser muito simples, como “Destrua tudo que surgir nessa área”.

Os dragões zumbis são frequentemente usados como sentinelas (embora não sejam capazes de chamar auxílio, os sons do combate normalmente servem como alarme) ou guardiões. Os conjuradores dracônicos capazes de gerar essas abominações usam os corpos de rivais mortos ou, em caso de necromantes especialmente perversos, de membros falecidos da família.

CRIANDO UM DRAGÃO ZUMBI

“Zumbi” é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer dragão de idade adulta ou superior (daqui por diante denominado “dragão-base”). A criatura conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do dragão-base, com as seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo; ela perde todos os subtipos que tinha em vida. O

Mestre não deve calcular novamente o bônus base de ataque, de resistência ou os pontos de perícia da criatura. O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Os Dados de Vida do dragão-base permanecem inalterados, mas ele perde o bônus de Constituição que possuía em seus pontos de vida anteriores (vide Habilidades abaixo). No entanto, um dragão zumbi adquire pontos de vida adicionais equivalentes ao dobro dos seus DV.

Deslocamento: Reduza a capacidade de manobra de voo em uma categoria (limitado a desajeitado).

Classe de Armadura: Reduza o bônus de armadura natural à metade do valor do dragão-base (arredondando para baixo).

Ataques Especiais: O dragão zumbi conserva todos os ataques especiais extraordinários do dragão-base (como Agarrar Aprimorado), exceto os ataques especiais com testes de resistência baseados no Carisma (como a presença aterradora). Ele perde todos os ataques sobrenaturais e similares a magia do dragão-base, exceto pelo sopro, que se altera conforme indicado abaixo.

Sopro (Sob): Um dragão zumbi conserva o sopro do dragão-base (se houver), mas inflige somente metade do dano indicado. Os sopros que não infligem dano (como o sopro de *sono* do dragão de latão) permanecem inalterados. A CD do teste de resistência contra o sopro do dragão equivale a 10 + dos DV do dragão zumbi + modificador Car.

Qualidades Especiais: Um dragão zumbi perde todas as qualidades sobrenaturais e similares a magia do dragão-base. Ele conserva quaisquer qualidades especiais extraordinárias (como imunidades ou percepção às cegas). Ele perde os subtipos que tinha; entretanto, se o dragão-base tinha imunidades baseadas em seu subtipo (como imunidade ao fogo para o subtipo fogo), ele mantém essas imunidades ainda que perca o subtipo. Ele adquire as qualidades especiais descritas a seguir.

Redução de Dano (Ext): Os dragões zumbi adquirem redução de dano 5/cortante.

Lentidão (Ext): Como zumbis, esses dragões têm péssimos reflexos e podem realizar somente uma única ação padrão ou ação de movimento a cada rodada.

Características de Morto-Vivo: Um dragão zumbi é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária. Ele tem visão no escuro com alcance de 18 metros (a não ser que a criatura-base tivesse um alcance maior).

Testes de Resistência: Como mortos-vivos, os dragões zumbis são imunes a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos.

Habilidades: For +0, Des –2, Car –6. Como mortos-vivos, os dragões zumbis têm um valor nulo de Constituição e Inteligência. Seu valor de Sabedoria equivale a 10 (independente da Sabedoria do dragão-base).

Perícias: O dragão zumbi perde todas as graduações de perícias e bônus raciais de perícia do dragão-base.

Talentos: O dragão zumbi perde todos os talentos do dragão-base. Ele adquire Vitalidade como um talento adicional.

Ambiente: Qualquer.

Organização: Qualquer.

Nível de Desafio: ND do dragão base x + 1 (mínimo 2).

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: Até +2 DV

Ajuste de Nível: —

EXEMPLO DE DRAGÃO ZUMBI

Este exemplo usa um dragão branco adulto jovem como dragão-base.

Dragão Zumbi Branco Adulto Jovem Morto-Vivo (Grande)

Dados de Vida: 15d12+33 (130 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 18 m (12 quadrados), escavar 9 m, voo 60 m (desajeitado), natação 18 m

Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, –1 Des, +7 natural), toque 8, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +15/+23

Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (2d6+4)



Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (2d6+4), 2 garras +13 (1d8+2), 2 asas +13 (1d6+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com mordida)

Ataques Especiais: Sopros, presença aterradora

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/cortante, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade ao frio, sentidos aguçados, lentidão, resistência à magia 16, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +9

Habilidades: For 19, Des 8, Con —, Int —, Sab 11, Car 2

Perícias: Natação +4

Talentos: Vitalidade

Ambiente: Montanhas frias

Organização: Qualquer

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: Até +2 DV

Ajuste de Nível: —

Um dragão zumbi branco frequentemente pode ser encontrado vigiando as torres de adeptos ou clérigos dos gigantes do gelo. Os climas mais frios também retardam o processo de decomposição, mantendo o dragão zumbi branco intacto por mais tempo.

Combate

O dragão zumbi branco não possui nenhum resquício da ferocidade animal que tinha em vida. Ele age meramente de acordo com as ordens simples recebidas do seu mestre. Sua percepção às cegas e seus sentidos aguçados o tornam um excelente guardião, e sua habilidade de andar sobre o gelo permite que alcance lugares de difícil acesso.

Sopro (Sob): Cone de 12 m, 2d6 pontos de dano por frio, Reflexos (CD 13) para reduzir à metade.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 45 m, 14 DV ou menos, Vontade (CD 14) anula.

Andar Sobre o Gelo (Ext): Esta habilidade funciona como a magia *patas de aranha*, mas as superfícies escaladas pelo dragão precisam estar congeladas. Ela está sempre ativa.

Sentidos Aguçados (Ext): Um dragão zumbi enxerga quatro vezes melhor que um humano em condições de penumbra e duas vezes melhor sob iluminação normal. Também tem visão no escuro com alcance de 36 metros.

Perícias: Este dragão zumbi recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode "escolher 10" nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

DRAGONADO

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 9d10+27 (76 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 9 m (ruim)

Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +9/+17

Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+4) e 2 garras +7 (dano: 2d4+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, rugido

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +4

Habilidades: For 19, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 12

Perícias: Ouvir +11, Observar +11

Talentos: Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada, Rastrear

Ambiente: Desertos temperados

Organização: Solitário, casal ou bando (5–10)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 10–12 DV (Grande); 13–27 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +4 (subalterno)

Parte leão gigante e parte dragão, a criatura é coberta por escamas cor de latão e possui um par de asas pequenas, da mesma cor, saindo das costas. Sua juba é espessa e emaranhada.

Os dragonados são caçadores implacáveis e mortíferos, que possuem algumas das qualidades mais perigosas dos dragões e dos leões.

O dragonado não é necessariamente agressivo com estranhos. Sua reputação de devorador voraz de aventureiros indefesos é mais um produto da ignorância que uma constatação apurada. Um dragonado quase sempre ataca as criaturas que invadem seu covil ou ameaçam seu território; portanto os aventureiros que se deparam com sua caverna inadvertidamente ou colonizadores que tentam estabelecer um povoado na área do dragonado muitas vezes sofrem retaliação feroz e imediata. Caso não ameacem o covil da criatura ou apenas atravessem seu território, normalmente serão deixados em paz.

Os dragonados preferem rebanhos de animais, como cabritos, para comer — principalmente porque eles não reagem com tanta ferocidade quanto os humanoides; eles somente atacam estes últimos caso não haja alimento em parte alguma.

Um dragonado possui presas e garras enormes e olhos grandes, geralmente da mesma cor de suas escamas. Ele tem cerca de 36 m de comprimento e pesa quase 350 kg.

Os dragonados falam o idioma Dracônico.

COMBATE

As asas dos dragonados são úteis somente para voos curtos e suportam a criatura por períodos de 10 a 30 minutos. Contudo, eles usam suas asas com eficácia em combate. Se o oponente tentar cercá-la ou Investir contra ela, a criatura simplesmente alçará voo e buscará uma posição mais defensiva.

Bote (Ext): Se um dragonado usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada.

Rugido (Sob): Um dragonado pode emitir um terrível rugido a cada 1d4 rodadas. Todas as criaturas (exceto outros dragonados) num raio de 40 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou ficarão fatigadas. As vítimas que estiverem num raio de 9 m e fracassarem no teste de resistência ficarão exaustas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Perícias: Os dragonados recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Capacidade de Carga: A carga leve para um dragonado é 174 kg; a carga média varia entre 175–349 kg; e a carga pesada entre 350 a 525 kg.

DRAGONEL

Dragão (Grande)

Dados de Vida: 6d12+6 (45 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 27 m (médio)

Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +7/+15

Ataque: Corpo a corpo: Mordida +9 (2d6+4) ou garra +4 (1d8+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +9 (2d6+4) e 2 garras +4 (1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Rugido

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +6

Habilidades: For 19, Des 13, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 10

Perícias: Esconder-se +6, Furtividade +10, Observar +12, Ouvir +12

Talentos: Foco em Habilidade (rugido), Iniciativa Aprimorada, Prontidão

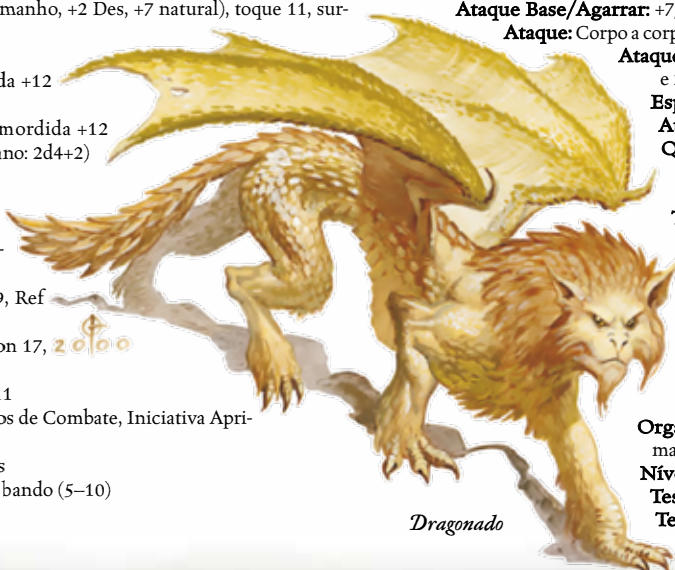
Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Solitário, casal, família (2–5) ou matilha (5–20)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro



Dragonado

Progressão: 7–12 DV (Grande); 13–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3

Os dragonéis são criaturas poderosas e graciosas, que muitas vezes são criadas e treinadas como montarias de famosos paladinos e cavaleiros. Apesar de serem relativamente simplórios para um dragão, eles são ferozmente leais aos seus senhores.

Um dragonel tem cerca de 1,5 metro na altura dos ombros e quase 3 metros do focinho à base da cauda. Suas escamas variam do marrom avermelhado ao ouro brilhante. Um par de asas musculosas cresce dos seus ombros, com uma envergadura de até 9 metros.

Em estado selvagem, os dragonéis normalmente erguem covis em cavernas ocultas, longe da civilização. Às vezes, um grupo de até quatro famílias se estabelece em locais próximos, compartilhando os deveres de caça e proteção entre os diversos adultos.

Os dragonéis falam Dracônico.

COMBATE

Um dragonel inicia o combate com seu rugido, esperando amedrontar os possíveis inimigos.

Uma vez engajado na batalha, ele lutará com ferocidade, usando as garras e a mordida para retalhar os inimigos.

Rugido (Ext): Uma vez por dia, o dragonel pode emitir um rugido poderoso. Todos os inimigos num raio de 9 metros capazes de ouvir o dragonel devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 14), ou ficarão abalados durante 1d6 rodadas.

Treinando um Dragonel

Apesar de inteligente, um dragonel exige treinamento antes de transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinado, um dragonel precisa ter uma atitude amigável em relação ao treinador (isto pode ser obtido através de um teste de Diplomacia). O treinamento de um dragonel amigável requer seis semanas de trabalho e sucesso num teste de Adestrar Animais (CD 30 para uma criatura jovem ou CD 35 para uma criatura adulta, com três ou mais anos de idade).

Os ovos de dragonel valem 5.000 PO cada no mercado, e os filhotes valem 7.500 PO cada. Os treinadores profissionais cobram 2.500 PO para criar ou adestrar um dragonel. Montar um dragonel treinado exige uma sela exótica. Um dragonel pode combater enquanto transporta um cavaleiro, mas o personagem não conseguirá atacar a não ser que obtenha sucesso num teste de Cavalgar (consulte a perícia Cavalgar no *Livro do Jogador*).

Capacidade de Carga: Uma carga leve para um dragonel equivale a 200 kg; uma carga média varia entre 201 e 400 kg e uma carga pesada varia entre 401 e 600 kg. Um dragonel consegue transportar uma carga leve (como uma criatura Média com armadura) enquanto voa.

Dragonéis como Montarias Especiais

A critério do Mestre, um paladino de 9º nível ou superior pode invocar um dragonel em substituição a um cavalo como sua montaria sagrada. Para determinar os Dados de Vida adicionais, armadura natural, ajuste de Força, valor de Inteligência e poderes especiais da montaria, subtraia 4 níveis do valor normal do paladino.

DRAGONETE ELEMENTAL

Os dragonetes elementais são criaturas ferozes que têm um parentesco distante com wyverns, mas com uma herança direta dos Planos Elementais.

São parecidos com dragões flexíveis e sinuosos, com coloração de escamas e texturas apropriadas à sua ascendência elemental. A maioria tem cerca de 3,6 metros do focinho à base da cauda.

Alguns jann criam e treinam dragonetes elementais como montarias.

COMBATE

Todos os dragonetes elementais compartilham certas tendências e táticas. Todos são difíceis de surpreender. Uma vez encontrados, usam a Investida Aérea para permanecer fora do alcance dos oponentes durante o maior tempo possível. Assim que estiverem engajados em combate, desferem ataques

corporais mortíferos sem qualquer misericórdia. Seus corpos sinuosos lhes permitem focalizar todos os ataques (incluindo o golpe com a cauda) em qualquer criatura que esteja ao seu alcance, mesmo quando estão voando.

DRAGONETE DA ÁGUA

Dragão (Grande) — Aquático, Água

Dados de Vida: 10d12+30 (97 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 24 m (ruim), natação 9 m

Classe de Armadura: 20 (—1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +10/+19

Ataque: Corpo a corpo: mordida +14 (2d6+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +14 (2d6+5), 2 garras +12 (1d8+2), golpe com a cauda +12 (1d8+7)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Enxurrada, maestria aquática

Qualidades Especiais: Anfíbio, visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +10, Von +8

Habilidades: For 21, Des 12, Con 17, Int 8, Sab 14, Car 11

Perícias: Arte da Fuga +14, Esconder-se +10*, Natação +5, Observar +19, Ouvir +17, Procurar +12, Sentir Motivação +15

Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos Rápidos

Ambiente: Aquático temperado

Organização: Solitário, casal ou apinhado (3–6)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Neutro

Progressão: 11–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: +3

Os dragonetes da água dominam as áreas costeiras ou cadeias de ilhas, atacando marujos e quaisquer outras criaturas tolas o bastante para entrarem em seu território.

Suas escamas azuis prateadas lembram mais a estrutura de um peixe do que de um réptil, pois são lisas e reluzentes. Seu corpo esguio percorre a água com velocidade razoável; no entanto, ele não consegue alcançar a maioria das criaturas aquáticas, portanto costuma permanecer em águas rasas, para alçar voo conforme necessário.

As tartarugas dragão e os dragonetes da água costumam ocupar territórios similares, mas um único dragonete não é páreo para um adversário desse porte. Somente grupos de dragonetes da água são corajosos o suficiente para enfrentar um inimigo tão poderoso. Os dragonetes da água odeiam os dragões de bronze, porém os temem ainda mais.

Os dragonetes da água falam Dracônico e Aquan. Sua fala é borbulhante e agradável ao ouvido.

Combate

Os dragonetes da água preferem lutar sob as ondas para tirar vantagem de sua capacidade de combate nesse ambiente. Eles alçam voo somente para arrebatar suas vítimas (por exemplo, do convés de um navio), usando a Investida Aérea para agarrar um alvo e retornar à água em uma única arremetida.

Enxurrada (Ext): O toque de um dragonete da água apaga tochas, fogueiras, lanternas expostas e outras chamas abertas (Grandes ou menores) de origem mundana. A criatura pode dissipar qual quer fogo mágico que tocar, como *dissipar magia* conjurada por um feiticeiro de nível equivalente aos DV do dragonete.

Maestria Aquática (Ext): Um dragonete da água recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando ele e seu oponente estiverem em contato com a água. Se o inimigo ou o dragonete estiver restrito à terra, o monstro sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano. Estes modificadores não estão incluídos no bloco de estatísticas.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticos, os dragonetes da água podem sobreviver indefinidamente em terra.

Perícias: Um dragonete da água recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou



Dragonel

ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. Os dragonetes da água recebem +4 de bônus racial nos testes de Procurar. *Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando submersos.

DRAGONETE DO AR

Dragão (Grande — Ar)

Dados de Vida: 8d12+24 (78 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 36 m (bom)

Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +8/+16

Ataque: Corpo a corpo: Mordida +11 (2d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +11 (2d6+4), 2 garras +9 (1d8+2), golpe com a cauda +9 (1d8+6)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Maestria aérea, tempestade cegante

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 16 m, visão no escuro 18 m, forma gasosa, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +8

Habilidades: For 19, Des 14, Con 17, Int 8, Sab 14, Car 11

Perícias: Arte da Fuga +13, Blefar +11, Diplomacia +2, Esconder-se +17*, Furtividade +13, Intimidação +2, Observar +15, Ouvir +14

Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Lutar às Cegas^B, Prontidão

Ambiente: Desertos temperados

Organização: Solitário, casal ou revoada (3–6)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Neutro

Progressão: 9–19 DV (Grande); 20–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +3

Os dragonetes do ar são temperamentais e covardes, dominando os mais fracos, porém fugindo às ameaças dos mais poderosos.

As escamas de um dragonete do ar são marrons, da cor da areia, para facilitar que se escondam no solo do deserto. A barriga tem tonalidades de azul claro, tornando difícil enxergá-lo a partir do solo. Os dentes e as garras do dragonete são afiados como agulhas.

Os dragonetes do ar com frequência combatem os dragonados, pois ambos preferem tocas semelhantes e muitas vezes lutam pelo mesmo território. Em geral, os dragonetes fogem dos dragões de cobre ou azuis, a não ser que consigam emboscar um jovem ou roubar os ovos de um ninho desprotegido.

Os dragonetes do ar falam Dracônico e Auran num tom sussurrante, muitas vezes articulando as palavras em conjunto ou misturando os idiomas involuntariamente.

Combate

Os dragonetes do ar usam sua velocidade de voo e sua capacidade de manobra para obter vantagens táticas e a Investida Aérea para atacar os adversários mais lentos. Eles preferem se esgueirar até os alvos mais fracos, feridos ou indefesos. Também podem pairar no mesmo lugar, levantando uma tempestade de areia cegante para obstruir o avanço dos inimigos.

Maestria Aérea (Ext): As criaturas aladas sofrem –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra um dragonete do ar.

Tempestade Cegante (Ext): Se um dragonete do ar pairar sobre o solo numa área que contenha muitos fragmentos livres (como um deserto arenoso), a corrente de ar das batidas de suas asas criará uma nuvem hemisférica com raio de 9 metros. Os ventos são capazes de apagar tochas, pequenas fogueiras, lanternas expostas e outras chamas pequenas e abertas de origem mundana (mas não mágica). A nuvem obscurece a visão, e as criaturas na área afetada

ficarão cegas enquanto estiverem em seu interior e 1 rodada depois que saírem. Um alvo no interior da nuvem deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 14) para conjurar uma magia. O dragonete do ar não é imune a este efeito, mas seu talento Lutar às Cegas compensa as penalidades.

Forma Gasosa (Sob): Uma vez por dia, um dragonete do ar pode assumir forma gasosa como a magia homônima (nível de conjurador igual aos DV do dragonete).

Perícias: Os dragonetes do ar recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade. *Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão voando em desertos temperados ou quentes.

DRAGONETE DO FOGO

Dragão (Grande — Fogo)

Dados de Vida: 14d12+28 (122 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 27 m (médio)

Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +3 Des, +8 natural), toque 12, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +14/+22

Ataque: Corpo a corpo: mordida +17 (2d6+4 mais 1d6 fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +17 (2d6+4 mais 1d6 fogo), 2 garras +15 (1d8+2 mais 1d6 fogo), golpe com a cauda +15 (1d8+6 mais 1d6 fogo)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Calor

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +14, Von +10

Habilidades: For 19, Des 16, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 11

Perícias: Blefar +17, Diplomacia +2, Escalar +23, Intimidação +2, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +20, Saltar +21

Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–6)

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Neutro e Mau

Progressão: 15–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30–39 DV (Imenso); 40–42 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: +3

Dragonete do Fogo

Dragonete do Ar

Dragonete do Gelo



Dragonete da Terra

O dragonete do fogo é um predador astucioso, um dos mais poderosos da sua espécie. Ele também está entre os mais maléficos dos dragonetes elementais.

Os dragonetes do fogo variam em cor do vermelho-sangue ao cinabre ofuscante, e muitas vezes são confundidos com dragões vermelhos jovens, quase sempre porque as duas criaturas compartilham territórios semelhantes. Os dragonetes não hesitam em tirar proveito deste engano, acreditando que a maioria das criaturas faria qualquer coisa para evitar a fúria de um dragão vermelho. Os olhos do dragonete do fogo são de um amarelo ígneo.

Em geral, os dragonetes evitam o contato direto com dragões vermelhos. Ocasionalmente, os gigantes do fogo capturam esses dragonetes como animais de estimação ou guardiões, embora os dragonetes não gostem dos gigantes.

Os dragonetes do fogo falam Dracônico e ígneo em um tom estridente.

Combate

O dragonete do fogo muitas vezes finge surpresa quando é encontrado, tentando atrair os inimigos para o alcance dos seus ataques de oportunidade. Graças ao talento Reflexos de Combate, ele pode realizar quatro ataques desse tipo a cada rodada.

Calor (Ext): O corpo incandescente de um dragonete do fogo inflige 1d6 pontos de dano adicional por fogo quando atinge um alvo com um ataque corporal ou durante cada rodada da manobra Agarrar em que o adversário continuar preso.

As criaturas ou armas que atingem um dragonete do fogo também sofrem esse dano (sem direito a teste de resistência).

Perícias: Os dragonetes do fogo recebem +4 de bônus racial nos testes de Procurar.

DRAGONETE DE FUMAÇA

Dragão (Grande — Ar, Fogo)

Dados de Vida: 12d12+36 (117 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 36 m (bom)

Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +4 Des, +6 natural), toque 13, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +12/+20

Ataque: Corpo a corpo: mordida +15 (2d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (2d6+4), 2 garras +13 (1d8+2), golpe com a cauda +13 (1d8+6)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopros

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +14, Von +10

Habilidades: For 19, Des 18, Con 17, Int 10, Sab 14, Car 13

Perícias: Arte da Fuga +19, Esconder-se +15*, Furtividade +21, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +15

Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Rastrear, Reflexos Rápidos

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário, casal ou matilha (3–6)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Mau

Progressão: 13–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30–36 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: +3

Os dragonetes de fumaça são predadores astuciosos e pacientes que seguem a presa durante quilômetros antes de atacar de surpresa.

As escamas lisas do dragonete de fumaça têm a cor das cinzas de carvão, com pontos luminosos vermelho-escuros esporádicos e uma crista dorsal cor de ébano. Seus olhos reluzem como brasas incandescentes, em especial quando a criatura está furiosa ou lutando.

Sabe-se que o dragonete de fumaça, o mais territorial entre os dragonetes, é rancoroso contra os indivíduos que o tratam injustamente. Essas criaturas são rastreadores habilidosos, capazes de seguir a presa por longas distâncias quando necessário.

Um dragonete de fumaça fala Dracônico, e Auran ou ígneo (50% de probabilidade entre um e outro idioma). A criatura raramente ergue a voz acima de um cochicho sibilante, mesmo quando enfurecida.

Combate

Depois que o dragonete de fumaça tiver rastreado sua presa, ele iniciará o combate disparando seu sopro de fumaça para cegar os alvos. Então, atacará um indivíduo solitário ou isolado, concentrando seus golpes contra a criatura até que ela esteja incapacitada ou ele precise fugir. Se enfrentar um inimigo que não pode ser derrotado facilmente, ele se refugiará em lugar seguro para depois segui-lo e atacar novamente.

Sopro (Sob): Como ação padrão, uma vez a cada 1d4 rodadas, um dragonete de fumaça pode soprar uma nuvem de fuligem obscura em um raio de 9 metros, que proporciona camuflagem (20% de chance de falha) a todas as criaturas em seu interior. Graças à sua percepção às cegas, o dragonete ignora essa chance de falha. A nuvem permanece ativa durante 1 minuto, mas pode ser dissipada por um vento moderado (16,5+ km/h) em 4 rodadas ou um vento forte (31,5+ km/h) em 1 rodada. Este sopro não pode ser usado embaixo d'água.

Uma vez por dia, o dragonete de fumaça pode exalar uma nuvem incendiária em vez de uma nuvem de fuligem. A nuvem proporciona camuflagem da mesma forma, mas as brasas incandescentes suspensas na nuvem incendiária infligem 2d6 pontos de dano a qualquer criatura na área afetada a cada rodada (Reflexos CD 19 para reduzir à metade). Nos demais aspectos, o sopro incendiário é idêntico ao de fuligem.

Perícias: Os dragonetes de fumaça recebem +2 de bônus racial nos testes de Furtividade e Procurar. *Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em áreas de sombra ou escuridão.

DRAGONETE DO GELO

Dragão (Grande — Ar, Frio, Água)

Dados de Vida: 8d12+32 (86 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 33 m (médio), natação 6 m

Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +8/+17

Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (2d6+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (2d6+5), 2 garras +10 (1d8+2 mais 1d6 frio), golpe com a cauda +10 (1d8+7)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Toque congelante

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao frio, efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +8, Von +9

Habilidades: For 21, Des 14, Con 19, Int 10, Sab 16, Car 13

Perícias: Arte da Fuga +12, Equilíbrio +15, Escalar +15, Esconder-se +9*, Natação +5, Observar +15, Ouvir +13, Procurar +8

Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão

Ambiente: Desertos frios

Organização: Solitário, casal ou bando (3–6)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Mau

Progressão: 9–19 DV (Grande); 20–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +3

Os dragonetes do gelo são carneiros terríveis que vivem nas regiões frias ou árticas.

As escamas do dragonete do gelo têm cor de marfim, com matizes ocasionais de azul gelo. Eles têm membros curtos e grossos e uma cauda larga e chata que lhes ajuda a escalar as superfícies geladas.

Os dragonetes do gelo não costumam se aproximar dos grandes predadores, mas preferem aguardar que essas criaturas tenham terminado sua refeição para então se aproveitarem dos restos. Eles não têm medo de afugentar predadores menores, como lobos.

Um dragonete do gelo fala Dracônico, e Auran ou Aquan (50% de probabilidade entre um e outro idioma). As criaturas falam de modo hesitante, mas coitado do infeliz que tomar essa característica por falta de inteligência.

Combate

A não ser que esteja desesperado, um dragonete do gelo só enfrentará oponentes vivos menores do que ele, de preferência em uma emboscada. Ele concentra seus ataques em um indivíduo, usando o toque congelante para enfraquecer o alvo até conseguir agarrá-lo e escapar voando.

Toque Congelante (Sob): Uma criatura atingida pela garra de um dragonete do gelo sofre 1d6 pontos de dano adicionais de frio e precisa obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 18) ou também sofrerá 1 ponto de dano temporário de Força.

Perícias: Um dragonete do gelo recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode "escolher 10" nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. Os dragonetes do gelo recebem +2 de bônus racial nos testes de Equilíbrio e Escalar. "Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em ambientes gelados.

DRAGONETE DO LIMO

Dragão (Grande — Aquático, Terra, Água)

Dados de Vida: 12d12+60 (141 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escavar 3 m, voo 15 m (desajeitado), natação 6 m

Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpresa 21

Ataque Base/Agarrar: +12/+22

Ataque: Corpo a corpo: mordida +23 (2d6+7 mais 1d6 ácido); ou garra +21 (1d8+3 mais 1d6 ácido)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +23 (2d6+7 mais 1d6 ácido), 2 garras +21 (1d8+3 mais 1d6 ácido), golpe com a cauda +21 (1d8+10 mais 1d6 ácido)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ácido, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Anfíbio, visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +10, Von +10

Habilidades: For 25, Des 10, Con 21, Int 8, Sab 14, Car 11

Perícias: Blefar +15, Diplomacia +2, Esconder-se +13*, Furtividade +17, Intimidação +2, Natação +7, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +14

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Pântanos frios
Organização: Solitário, casal ou revoada (3–6)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Leal e Mau
Progressão: 13–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30–36 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: +3

O dragonete do limo é uma criatura repulsiva e vil que utiliza furtividade e astúcia para derrotar suas presas.

As escamas viscosas e verde-acinzentadas do dragonete do limo gotejam com muco cáustico. As garras e os dentes da criatura são cinzentas e sujas, e seus olhos têm um amarelo claro e aguado.

Os dragonetes do limo vivem em pântanos úmidos e charcos fétidos, ou em cavernas escuras sob a terra. Ocasionalmente, protegem bandos do povo lagarto ou de trogloditas, apesar de terem uma paciência limitada com esses seres inferiores.

Um dragonete do limo fala Dracônico, e Aquan ou Terran (50% de probabilidade entre um e outro idioma). Sua fala é lenta e mal articulada, como se estivesse falando com a boca cheia d'água.

Combate

Grças às suas habilidades de visão, os dragonetes do limo podem detectar suas presas com alguma antecedência. Eles se aproximam pelo ar ou submersos, conforme adequado ao ambiente, agarram o alvo e alçam voo ou então arrastam-no para debaixo d'água. Eles ignoram qualquer situação que se pareça com uma luta justa.

Ácido (Ext): O corpo de um dragonete do limo exsuda ácido o tempo todo. Esse ácido inflige 1d6 pontos de dano adicional de ácido em combate corporal ou durante cada rodada em que o monstro manter um alvo preso na manobra Agarrar. Somente rochas não são afetadas por esse ácido.

As criaturas ou armas que atingirem um dragonete do limo também sofrem este dano (sem direito a testes de resistência).

Agarrar Aprimorado (Ext):

Para utilizar essa habilidade, o dragonete do limo precisa atingir um oponente do seu tamanho ou menor com as garras. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticos, os dragonetes do limo podem sobreviver indefinidamente em terra.

Perícias: Um dragonete do limo recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. Os dragonetes do limo recebem +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. *Eles recebem +4 de bônus racial adicional nos testes de Esconder-se terreno pantanoso.

DRAGONETE DE MAGMA

Dragão (Grande — Terra, Fogo)

Dados de Vida: 16d12+64 (172 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), cavar 3 m, voo 18 m (ruim)
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +2 Des, +12 natural), toque 11, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +16/+26
Ataque: Corpo a corpo: mordida +21 (2d6+6); ou garra +19 (1d8+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +21 (2d6+6), 2 garras +19 (1d8+3), golpe com a cauda +19 (1d8+9)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, incendiar
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, sentido sísmico 16 m, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +14, Von +11
Habilidades: For 23, Des 14, Con 19, Int 8, Sab 12, Car 11
Perícias: Bolear +19, Diplomacia +2, Escalar +27, Esconder-se +19, Intimidação +2, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +18
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Montanhas quentes
Organização: Solitário, casal ou enxame (3–6)
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Leal e Mau
Progressão: 17–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30–39 DV (Imenso); 40–51 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: +3

O dragonete de magma, o mais poderoso dentre os dragonetes elementais, queima com poder maligno.

O couro espesso e provido de escamas do dragonete de magma assemelha-se a lava em resfriamento; ele tem com garras de obsidiana e lampejantes olhos carmesim. Embora essas criaturas pareçam lerdas e desajeitadas, movimentam-se com uma agilidade surpreendente.

Os dragonetes de magma geralmente vivem em cavernas profundas ou crateras vulcânicas, em especial nos arredores de lagos, rios ou rocha fundida.

Muitas vezes se aliam aos efreet ou salamandras.

Um dragonete de magma fala Dracônico, e ígneo ou Terran (50% de probabilidade entre um e outro idioma). As vozes das criaturas retumbam de poder, o que sugere sua ascendência vulcânica.

Combate

Um dragonete de magma não perde tempo brincando com sua presa, preferindo imobilizar um alvo agarrado e incinerá-lo até a morte. Se houver espaço para voar, ele usará a Investida Aérea para agarrar um oponente e levá-lo a um local mais seguro, onde será capaz de eliminá-lo com tranquilidade.

Incendiar (Ext): As criaturas agarradas por um dragonete de magma devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 22) ou pegarão fogo. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas (consulte Queimando, no Livro do Mestre). Uma criatura que esteja em chamas pode usar uma ação de movimento para extinguir o fogo, mas deve se libertar da manobra Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o dragonete de magma precisa atingir um oponente do seu tamanho ou menor com as garras. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Perícias: Os dragonetes de magma recebem +2 de bônus racial nos testes de Escalar e Esconder-se.



Dragonete do Limbo

Dragonete de Magma

Dragonete da Água

Dragonete de Fumaça

DRAGONETE DA TERRA

Dragão (Grande — Terra)

Dados de Vida: 12d12+48 (129 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escavar 6 m, voo 36 m (ruim)

Classe de Armadura: 21 (-1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpresa 21

Ataque Base/Agarrar: +12/+22

Ataque: Corpo a corpo: Mordida +17 (2d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +17 (2d6+6), 2 garras +15 (1d8+3), golpe com a cauda +15 (1d8+9)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sismo, maestria terrestre

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, sentido sísmico 18 m

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +10, Von +9

Habilidades: For 23, Des 10, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 9

Perícias: Blefar +15, Diplomacia +1, Escalar +21, Esconder-se +15*, Intimidação +1, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +13

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos Rápidos

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Solitário, casal ou bando (3–6)

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Leal e Neutro

Progressão: 13–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30–36 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: +3

Os dragonetes da terra são criaturas pesadas, de fala e ação lentas. No entanto, quando são provocados são terríveis de se enfrentar.

O couro de um dragonete da terra é cinza acastanhado e de textura áspera, o que ajuda a confundir-lo com seu ambiente natural. Suas garras são curtas e robustas, ajudando-o a escavar. Seus olhos verdes rebrilham como esmeraldas.

Os dragonetes da terra fazem tocas no subsolo, frequentemente em cavernas abobadadas que lhes permitem estender as asas quando desejam. Preferem gemas como tesouro, e sua baixa Inteligência muitas vezes os torna suscetíveis a personagens astuciosos que tentam negociar gemas de valor relativamente baixo por informações ou itens valiosos.

Os dragonetes da terra falam Dracônico e Terran, mas devagar, com pausas ocasionais na fala que evidenciam seu baixo intelecto.

Combate

Ao contrário de outros dragonetes, os da terra preferem se manter no solo, usando o voo somente para escapar do perigo.

Quando enfrenta vários inimigos, um dragonete da terra inicia o combate com sua habilidade de sismo, e depois ataca os alvos caídos. Por causa de sua visão fraca (comparada com outros dragonetes), ele confiará em seu sentido sísmico para determinar a localização dos alvos.

Maestria Terrestre (Ext): Um dragonete da terra recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando ele e seu inimigo estiverem em contato com o solo. Se um oponente estiver no ar ou na água, o dragonete sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano. Estes modificadores não estão incluídos no bloco de estatísticas.

Sismo (Sob): Uma vez por dia, um dragonete da terra pode causar um sismo num ponto de origem tocado. Todas as criaturas em pé no solo num raio de 18 metros do dragonete devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 20) ou cairão. As criaturas aladas ou na água não sofrem efeitos adversos, e o sismo não inflige dano em edifícios e estruturas.

Perícias: Os dragonetes da terra recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Eles recebem +4 de bônus racial adicional nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes rochosos (como um terreno montanhoso ou o subsolo).



Dragonete da Tempestade

DRAGONETE DA TEMPESTADE

Dragão (Imenso — Ar)

Dados de Vida: 30d12+210 (405 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 18 m (12 quadrados), voo 60 m (ruim); ou voo 18 m (perfeito)

Classe de Armadura: 31 (-4 tamanho, +1 Des, +24 natural), toque 7, surpresa 30

Ataque Base/Agarrar: +30/+54

Ataque: Corpo a corpo: mordida +42 (4d6+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +42 (4d6+12), 2 garras +37 (2d8+6), golpe com a cauda +37 (2d8+18)

Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m

Ataques Especiais: Sopro, arrebatar, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, forma gasosa, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, resistência ao frio 30 e eletricidade 30

Testes de Resistência: Fort +24, Ref +20, Von +21

Habilidades: For 35, Des 13, Con 24, Int 15, Sab 19, Car 20

Perícias: Acrobacia +34, Blefar +38, Concentração +40, Conhecimento (natureza) +36, Diplomacia +7, Esconder-se +22, Intimidação +40, Observar +39, Ouvir +39

Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Esquiva, Inversão, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Pairar, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Trespasar

Ambiente: Colinas frias

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 17

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 31–38 DV (Imenso); 39–45 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

Estas criaturas enormes, também chamadas de dragões das nuvens ou dragões do vento, vivem em meio às nuvens.

Quando a criatura está em repouso, as escamas do dragonete da tempestade têm um lustro perolado. Um dragão das nuvens contente rebrilha com pontos de luz dourados, enquanto que um furioso se torna cinza-escuro como uma nuvem de tempestade. As asas prateadas do monstro são quase translúcidas.

Um dragonete da tempestade passa a maior parte da vida planando através das nuvens, apreciando o clima em todas as suas formas variáveis. Normalmente ergue seu covil no pico enevado de uma montanha.

Os dragonetes da tempestade falam Dracônico e Auran. Alguns também aprendem Comum ou Gigante para conversarem com as criaturas que moram nos arredores do seu covil.

COMBATE

Um dragonete da tempestade escolhe suas lutas com cuidado. Supondo que esteja confiante na vitória, ele começa usando o sopro para separar os combatentes, depois elimina os oponentes que restam com *convocar relâmpagos*, *tempestade glacial* e *grito*. Se tiver tempo para se preparar, usará *controlar os ventos* ou *controlar o clima* para criar um cenário mais favorável à vitória. Ele não hesita em fugir se estiver em inferioridade, usando a *forma gasosa* para escapar ou *caminhar no vento* quando é perseguido.

Sopro (Sob): Um dragonete da tempestade tem um tipo de sopro, um cone de vento de 18 metros que pode ser usado uma vez a cada 1d4 rodadas. Este ataque produz o equivalente a ventos com força de tornado (vide a Tabela 3–24 no *Livro do Mestre*). Qualquer criatura no interior do cone deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 30), ou sofrerá os efeitos do vento.

Forma Gasosa (Sob): Um dragonete da tempestade pode assumir a forma gasosa conforme desejar, como uma ação padrão. Enquanto estiver nessa forma, ele terá deslocamento de voo de 18 metros (perfeito) e não é afetado

por nenhum tipo de vento. Não pode atacar ou usar o sopro na forma gasosa, mas pode usar normalmente suas habilidades similares a magia. Nos demais aspectos, esta habilidade é idêntica à magia forma gasosa.

Arrebatador (Ext): Caso o dragonete consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+12) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — névoa (CD 17); 3/dia — convocar relâmpagos (CD 18), muralha de vento (CD 18), nevasca (CD 18), névoa fétida (CD 18); 1/dia — caminhar no vento (CD 22), controlar o clima (CD 21), controlar os ventos (CD 20), grito (CD 19), tempestade glacial (CD 19). Nível de conjurador: 20.

DRAGONTINO

Humanoide Monstruoso (Grande — Réptil)

Dados de Vida: 7d8+7 (38 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 12 m (bom)

Classe de Armadura: 17 (+1 Des, -1 tamanho, +7 natural), toque 10, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +7/+15

Ataque: Corpo a corpo: garra +10 (1d6+4) ou lança longa +10 (1d10+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +10 (1d6+4) ou lança longa +10/+5 (1d10+6)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m com lança longa)

Ataques Especiais: Rasgar 1d6+2

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, detectar magia

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +6, Von +7

Habilidades: For 19, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 13

Perícias: Observar +12, Ouvir +12

Talentos: Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea

Ambiente: Colinas quentes

Organização: Solitário, revoada (2-8) ou esquadrão (4-16 mais 1 necromante humano de nível 7-11)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão de moedas; nenhum bem; dobro dos itens

Tendência: Normalmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2

Os dragontinos são criaturas humanoides que supostamente são primos distantes dos dragões. Eles são encontrados em tribos selvagens, a serviço de mestres humanos. A força bruta e as garras afiadas fazem dessas criaturas ameaças letais.

Os dragontinos têm entre 2,40 m e 2,70 m de altura, com aspectos draconícos. A pele coberta de escamas da raça varia do ocre escuro ao marrom avermelhado, com manchas ou listras mais escuras. As faces lembram claramente um dragão, com focinhos longos, uma juba de cabelos espessos e pequenos chifres voltados para a parte posterior da cabeça. Eles possuem asas verdes, douradas ou amareladas, ou que acompanham a coloração corporal do indivíduo. As caudas longas e com escamas não são úteis em combate, como as caudas dos dragões, mas eles possuem garras terríveis.

Os dragontinos falam o idioma Dracônico.

COMBATE

Os dragontinos preferem lutar nos céus, mergulhando para golpear os adversários terrestres com as garras dianteiras. Caso sejam forçados ao combate no solo, eles se aproximam das vítimas e utilizam as garras ou armas brancas (eles preferem lanças e armas de haste).

Eles sofrem de um desejo incontrolável de acumular itens mágicos (talvez uma herança de seus ancestrais) e atacam primeiro os personagens que ostentam esses objetos. Se possível, um dragontino agarrará um item mágico de um adversário e tentará escapar, carregando o objeto para seu covil. Essa é uma manobra regular de Desarmar, como o dragontino está desarmado, ele poderá segurar o item se obtiver sucesso no teste resistido.

Rasgar (Ext): Os dragontinos são capazes de desferir dois ataques adicionais com as garras traseiras (corpo a corpo +10; dano 1d6+2 cada) quando mergulham para golpear um oponente.

Detectar Magia (Sob): Os dragontinos têm a habilidade inata de usar detectar magia como uma ação livre, uma vez por rodada.

Eles sofrem de um desejo incontrolável de acumular itens mágicos e atacam primeiro os personagens que ostentam esses objetos. Se possível, um dragontino agarrará um item mágico de um adversário e tentará escapar, carregando o objeto para seu covil. Essa é uma manobra regular de Desarmar; como o dragontino está desarmado, ele poderá segurar o item se vencer o teste resistido de desarme. Os dragontinos que estiverem lutando no solo não correrão riscos desnecessários para apanhar um objeto encantado — eles nunca ficarão de costas para um adversário perigoso, por exemplo. Os dragontinos do Culto do Dragão (veja a seguir) são mais capazes de resistir a esse desejo instintivo por objetos mágicos, e não abandonarão ou colocarão em risco suas tarefas e missões para obter esses itens.

Os dragontinos tribais não utilizam itens mágicos em combate, mas os soldados do Culto do Dragão com frequência carregam equipamentos adequados à sua missão.

Personagens Dragontinos

A maioria dos dragontinos é composta de bárbaros. A classe favorecida da raça é bárbaro, mas existem alguns feiticeiros dragontinos e esta "casta" parece aumentar gradualmente entre a espécie.

Dragontinos Como Personagens

Os personagens dragontinos possuem as seguintes características raciais.

— +8 Força, +2 Destreza, +2 Constituição, +4 Sabedoria, +2 Carisma. Os dragontinos são criaturas poderosas que adquirem grandes habilidades do seu vínculo ancestral com os dragões.

— Tamanho Grande: -1 de penalidade na Classe de Armadura, -1 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade nos testes de Esconder-se, limites para levantar e capacidade de carga equivalentes ao dobro dos personagens Médios.

— O deslocamento básico terrestre do dragontino é de 6 metros. Ele tem um deslocamento de voo de 12 metros (bom).

— Ataques Naturais: Um dragontino sabe usar seus ataques com garras, que infligem 1d6 pontos de dano cada. Caso utilize uma garra como uma arma secundária (juntamente com uma arma branca na outra mão), sofrerá as penalidades normais de combater com duas armas.

Quando realizar um ataque total no ar, o dragontino também é capaz de desferir dois ataques adicionais com as garras traseiras, usando o bônus base de ataque total (com -5 de penalidade se também estiver atacando com uma arma).

— Os dragontinos podem usar detectar magia sem limite diário como uma habilidade sobrenatural, como um feiticeiro de nível equivalente aos seus DV

— Dados de Vida Raciais: Um dragontino possui sete níveis de humanoide monstruoso, que proporcionam 7d8 Dados de Vida, +7 de bônus base de ataque e os seguintes bônus base de resistência: Fort +2, Ref +5, Von +5.

— Perícias Raciais: Os níveis de humanoide monstruoso do dragontino lhe conferem pontos de perícia equivalentes a 10 x (2 + modificador Int). Suas perícias de classe são Observar e Ouvir.

— Talentos Raciais: Os níveis de humanoide monstruoso do dragontino lhe concedem três talentos.

— Bônus de armadura natural +7.

— Idioma Automático: Dracônico. idiomas Adicionais: Comum, Anão, Gnoll, Goblin, Orc.

— Classe Favorecida: Bárbaro.

— Ajuste de Nível: +2.

NOS REINOS

O Culto do Dragão controla algumas tribos de dragontinos; a organização impõe uma disciplina limitada na sociedade dessas criaturas; em troca, ensina técnicas de combate aprimoradas aos dragontinos e fornece um suprimento incessante de quinquilharias mágicas. A raça atua como soldados e protetores dos amplos interesses do Culto.



Dragontino

amplos interesses do Culto.

DRÍADE

Dríade

Fada (Médio)

Dados de Vida: 4d6 (14 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +2/+2

Ataque: Corpo a corpo: adaga +6 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distância: arco longo (obra-prima) +7 (dano: 1d8; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: adaga +6 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distância: arco longo (obra-prima) +7 (dano: 1d8; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/ferro frio, simbiose, empatia com a natureza

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +8, Von +6

Habilidades: For 10, Des 19, Con 11, Int 14, Sab 15, Car 18

Perícias: Arte da Fuga +11, Adestrar Animais +11, Esconder-se +11, Cavalgar +6, Observar +9, Sobrevivência +9, Usar Corda +4 (+6 para amarrar)

Talentos: Fortitude Maior, Acuidade com Arma

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário ou aleia (4–7)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente caótico e bom

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: —

A criatura brota da casca da árvore venerável, inicialmente assemelhando-se a um novo galho antes de solidificar-se em uma forma decididamente feminina. Ela tem um olhar selvagem e inescrutável em seus grandes olhos amendoados, e seu cabelo tem uma textura vegetal pronunciada. Sua pele se parece com madeira polida.

As dríades são entidades selvagens e misteriosas, encontradas nas profundezas de florestas isoladas. Elas defendem as árvores de qualquer um que pretenda derrubá-las, e às vezes entram em conflito com humanos e outras criaturas que extraem madeira das florestas. Sabe-se que as dríades enfeitiçam os aventureiros para que as auxiliem a defender seus lares ou destruir os inimigos da floresta — mesmo que esses inimigos sejam lenhadores humanos.

Essas criaturas são muito misteriosas, mesmo para os demais habitantes das florestas. Existem lendas de dríades que se apaixonam por belos elfos ou humanos, enfeitiçam-nos e os mantêm como prisioneiros. Mas, como as dríades raramente se relacionam com outras raças, é possível que essas histórias sejam apenas folclore. É mais comum que as dríades embosquem os intrusos e depois enviem seus “hóspedes” enfeitiçados para lidar com as ameaças que elas mesmas são incapazes de eliminar.

Os traços delicados de uma dríade a tornam semelhante às donzelas élficas, embora a sua pele se assemelhe a madeira de lei e seus cabelos sejam como uma copa de folhas que mudam de cor de acordo com as estações.

Embora sejam quase sempre solitárias, até sete dríades já foram encontradas num mesmo local em algumas raras ocasiões.

As dríades falam os idiomas Comum, Élfico e Silvestre.

COMBATE

Tímidas, inteligentes e determinadas, as dríades são tão evasivas quanto sedutoras — elas evitam o combate e raramente são vistas, exceto se desejarem. Quando está ameaçada ou precisa de um aliado, a dríade conjura enfeitiçar pessoa ou sugestão, na esperança de controlar o(s) atacante(s) mais útil(eis) contra os demais oponentes. Entretanto, qualquer ataque contra a sua árvore resultará numa reação defensiva frenética.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *construção* (CD 13), *falar com plantas, forma de árvore*; 3/dia — *caminhar em árvores, enfeitiçar pessoa* (CD 13), *sono profundo* (CD 15); 1/dia — *sugestão* (CD



15). Nível de Conjurador: 6º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Sabedoria.

Simbiose (Sob): Cada dríade está misticamente vinculada a um carvalho único e enorme e jamais pode se afastar mais de 300 metros dele. Caso o faça, ela ficará doente e morrerá em 4d6 horas. O carvalho de uma dríade não emana energias mágicas.

Empatia com a Natureza (Ext): Este poder funciona como a habilidade de classe empatia com a natureza do druida, com a exceção de que a dríade recebe +6 de bônus racial no teste.

DRIDER

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 4,5 m

Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +4/+10

Ataque: Corpo a corpo: adaga +5 (dano: 1d6+2; dec. 19–20) ou mordida +6 (dano: 1d4+1 mais veneno); ou à distância: arco curto +5 (dano: 1d8; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 adagas +3 (dano: 1d6+2; dec. 19–20) ou mordida +6 (dano: 1d4+1 mais veneno); ou à distância: arco curto +5 (dano: 1d8; dec. x3)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Magias, habilidades similares a magia, veneno

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, Resistência à Magia 17

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +8

Habilidades: For 15, Des 15, Con 16, Int 15, Sab 16, Car 16

Perícias: Escalar +14, Concentração +9, Esconder-se +10, Ouvir +9, Furtividade +12, Observar +9

Talentos: Magias em Combate, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (mordida)

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário, casal ou trupe (1–2 mais 7–12 aranhas monstruosas)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre caótico e mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +4

Este ser estranho possui a cabeça e o torso de um elfo negro e as pernas e o abdômen de uma aranha gigante.

Os drider (dráider) são criaturas sanguinárias que espregueiam nas profundezas da terra, procurando qualquer espécie de presas de sangue quente.

Os drider são criados pela deusa sombria dos drow, Lolth. Quando um elfo negro com habilidades acima da média atinge o 6º nível, a deusa costuma lhe atribuir uma missão especial.

Os que fracassam tornam-se drider.

Como falharam na missão divina que lhes foi designada, os drider são exilados em suas próprias comunidades. Os drow e os drider se odeiam apaixonadamente.

Os drider falam os idiomas Drow, Comum e Subterrâneo.

COMBATE

Os drider raramente ignoram uma oportunidade de atacar outras criaturas, em especial em emboscadas. Quase sempre, eles iniciam o combate com uma magia de ataque e muitas vezes levitam para se afastar do alcance do inimigo.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *clarividência/clarividência, detectar a ordem, detectar*



DRIDER

magia, detectar o bem, dissipar magia, escuridão, fogo das fadas, globos de luz (CD 13), levitação, sugestão (CD 16). Nível de Conjurador: 6º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Magias: Os drider conjuram magias como clérigos, magos ou feiticeiros de 6 o nível. Os clérigos podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Destruição, Mal e Enganação. As magias preparadas indicadas a seguir indicam para um feiticeiro drider.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/6/4, CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — detectar magia, ler magias, mãos mágicas, psmar, raio congelante, resistência, som fantasma; 1º — armadura arcana, imagem silenciosa, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento; 2º — invisibilidade, teia; 3º — relâmpago.

Perícias: Um drider recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. Eles recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem escolher 10º nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

EFÊMERO

Os efêmeros são habitantes do Plano das Sombras, que geralmente visitam outros planos como guardiões, montarias ou caçadores. Ainda assim, sendo compostos de substância sombria, são inimigos temíveis.

BESTA CREPUSCULAR

As bestas crepusculares alimentam-se de lugares de sombras profundas como desfiladeiros, florestas e complexos subterrâneos. Desprezam igualmente a luz forte e a escuridão total, pois ambas as deixam famintas.

Uma besta crepuscular parece um lagarto de duas cabeças, do tamanho de um ser humano, composto de sombras escuras. Ele se desloca sobre quatro membros indistintos que parecem desvanecer-se. Suas cabeças gêmeas possuem silhuetas bem definidas, assim como a cauda farpada.



Efêmero

ECALIPSE

Os ecalipses são criaturas equinas que galopam pelo Plano das Sombras em grandes manadas. Muitas vezes são usados como montaria por seres poderosos o suficiente para domá-los.

Apenas de muito longe é possível confundir um ecalipse com um cavalo normal. A diferença mais óbvia são suas seis patas, mas outras são perceptíveis ao observador atento. A pelagem é cinza uniforme e parece quase imaterial. Sombras mais escuras sob a pele revelam a caixa torácica, o crânio e os ossos. Os cascos desvanecem em tentáculos de sombra, assim como a crina e a cauda. Seus olhos são círculos negros foscos que não refletem qualquer luminosidade. Os ecalipses não relincham, mas emitem rosnados e bufos graves e

	Besta Crepuscular Extra-Planar (Médio)	Ecalipse Extra-Planar (Grande)	Figueira Umbral Extra-Planar (Enorme — Planta)
Dados de Vida:	8d8+8 (44 PV)	10d8+40 (85 PV)	15d8+75 (142 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+3 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m	12 m, voo 27 m (bom)	0 m
CA:	15 (+2 Des, +3 natural)	22 (-1 tamanho, +3 Des, +10 natural)	18 (-2 tamanho, -1 Des, +11 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 mordidas +10, cauda farpada +8	Corpo a corpo: casco 1d8+5	Corpo a corpo: 4 tentáculos +18
Dano:	Mordida 1d8+2, cauda farpada 1d4+1	Casco 1d8+5	Tentáculo 1d8+9
Face/Alcance:	1,5 m/3 m	3 m/1,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	—	Habilidades similares a magia	Agarrar aprimorado, erguer, dano em Força
Qualidades Especiais:	—	Desincorporar, mesclar-se às sombras	Viagem planar, camuflagem, planta, dano por perfuração reduzido à metade, RD 10/cortante ou concussão
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +8, Von +8	Fort +11, Ref +10, Von +7	Fort +14, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 14, Des 15, Con 13, Int 8, Sab 15, Car 13	For 20, Des 16, Con 18, Int 6, Sab 10, Car 15	For 29, Des 8, Con 21, Int 4, Sab 9, Car 12
Perícias:	Equilíbrio +7, Escalar +13, Esconder-se +17, Furtividade +13, Observar +13, Ouvir +13, Saltar +13, Sobrevivência +8	Equilíbrio +16, Esconder-se +12, Observar +13, Ouvir +13, Saltar +22, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +13, Motivação +8, Observar +13	Observar +10, Ouvir +10
Talentos:	Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos	Foco em Arma (casco), Corrida, Foco em Magia (Ilusão)	Agarrar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos Rápidos
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer	Floresta/qualquer
Organização:	Solitário ou matilha (2–5)	Solitário ou manada (4–24)	Solitário
Nível de Desafio:	3	9	10
Tesouro:	1/10 de moedas; 50% de bens; 50% de itens	Nenhum	1/10 de moedas; 50% de bens; 50% de itens
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Mau
Progressão:	9–12 DV (Médio); 13–18 DV (Grande)	11–20 DV (Grande); 21–30 DV (Enorme)	16–30 DV (Enorme); 31–45 DV (Imenso)

retumbantes. Eles se comunicam por telepatia entre si e com seus cavaleiros, mas nunca com estranhos.

Combate

Um ecalipse luta com chutes e coices de seus cascos, que se materializam da névoa sombria apenas o necessário para desferir golpes esmagadores. Se o rumo da batalha estiver contra o monstro, ele se torna incorpóreo e escapa.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *encontrar o caminho*, *andar nas sombras*; 3/dia — *repulsão*; 1/dia — *viagem planar* (pessoal mais o cavaleiro). Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 15º nível (CD 12 + nível da magia).

Desincorporar (Sob): Um ecalipse pode se tornar incorpóreo como uma ação padrão. Nesse estado, ele somente será afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar e sempre se desloca em silêncio. Sua CA muda para 14 (–1 tamanho, +3 Des, +2 deflexão). Seus cascos desferem ataques de toque incorpóreos que ignoram as armaduras e os escudos, e atacam com bônus de +13, infligindo 1d8 pontos de dano.

Mesclar-se às Sombras (Sob): Durante qualquer condição exceto a luz do dia direta, um ecalipse pode desaparecer nas sombras, obtendo camuflagem total. A iluminação artificial, mesmo luz ou chama contínua, não anulam essa habilidade. Apenas a magia *luz do dia* a neutraliza.

Ecalipses como Montarias

Um ecalipse detesta selas, mas aceita um cavaleiro que consiga domar sua natureza selvagem. Para tentar fazê-lo, o pretenso cavaleiro deve subir à garupa do monstro, seja imobilizando-o ou utilizando magias para contê-lo. Em seguida, o cavaleiro deve obter sucesso num teste de Cavalgar (CD 30) para manter-se sobre o ecalipse enquanto ele corcoveia com selvageria (com –5 de penalidade nos testes de Cavalgar quando o animal está em pelo). Um fracasso significa que o cavaleiro é arremessado — o que provoca um ataque de oportunidade do ecalipse — e sofre 1d6 pontos de dano; o cavaleiro ficará caído adjacente ao monstro. Dependendo das circunstâncias, o ecalipse pode fugir incorporeamente ou atacar.

Se o ecalipse for domado por um cavaleiro, ele se comunica por vontade própria e serve com a lealdade típica de um cavalo. Somente para este cavaleiro, a penalidade nos testes de Cavalgar em pelo é removida e a habilidade do ecalipse de se tornar incorpóreo também afeta o cavaleiro. Um ecalipse pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode lutar também sem obter sucesso em um teste de Cavalgar (consulte Cavalgar na página 72 do *Livro do Jogador*).

Alguns cavaleiros simplesmente dominam magicamente um ecalipse e cavalgam-no com uma sela, mas nesse caso as habilidades da criatura não se estendem ao cavaleiro. O ecalipse resiste ao controle por magia de qualquer forma possível.

FIGUEIRA UMBRAL

As figueiras umbrais são as árvores negras do coração de muitas florestas perigosas. Elas se mesclam com outras árvores, estrangulando os intrusos com laços sombrios que emergem de suas copas.

Embora esteja perpetuamente envolta em sombras, uma figueira umbral parece com as árvores dos arredores, embora seja maior. Seu enorme sistema de tronco e raízes pode cobrir 100 metros quadrados ou mais, e seus ramos formam um teto praticamente impenetrável a 6 m acima do chão. Escondidos entre os ramos há tentáculos de escuridão que deslizam ao redor de vítimas desprevenidas, puxando-as do chão e constringindo-as. Assim que a figueira umbral estrangular a vítima, os tentáculos a arremessam entre as raízes expostas, onde ela apodrece e se torna fertilizante para a árvore.

As figueiras umbrais falam Silvestre, mas raramente o fazem.



Figueira Umbral

Brguer (Ext): Na rodada seguinte após ter agarrado um inimigo, a figueira umbral pode erguer a criatura automaticamente a 6 m de altura (se ainda estiver presa). Oponentes que conseguirem escapar da manobra sofrem 2d6 pontos de dano de queda.

Uma figueira umbral é astuta o suficiente para compreender que precisa atacar de surpresa para obter sucesso. Sendo uma planta sésil, não pode fugir se a batalha se virar contra ela, embora possa recuar para o Plano das Sombras e combater naquele plano. Ela luta até a morte, a menos que consiga agarrar um prisioneiro como moeda de barganha para negociar uma trégua.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a figueira umbral precisa atingir um oponente Grande ou menor com seus tentáculos. Caso prenda a criatura, cada sucesso em um teste de agarrar subsequente inflige o dano normal dos tentáculos. Se surpreender diversos inimigos, a figueira umbral tentará agarrar até quatro deles, apesar do bônus de ataque reduzido para os testes de Agarrar subsequentes (o maior bônus para testes de agarrar é +28).

Dano de Força (Sob): Na rodada seguinte após a figueira umbral erguer sua vítima do solo, cada tentáculo inflige 1d4 pontos de dano temporário de Força a cada rodada em que a criatura permanecer aprisionada (além do dano normal dos tentáculos). Obter sucesso em um teste de resistência de

Fortitude (CD 22) evita o dano de Força na rodada pertinente.

Viagem Planar (Sob): Como uma ação livre, uma figueira umbral pode deslocar seu corpo e qualquer oponente preso para uma floresta no Plano das Sombras durante 5 rodadas, como a magia *viagem planar*. A figueira umbral e quaisquer criaturas num raio de 6 m retornam ao Plano Material no final deste período, a menos que a figueira seja destruída antes. Nesse caso, os oponentes devem encontrar o caminho de volta. As figueiras umbrais nativas do Plano das Sombras podem utilizar a *viagem planar* para o Plano Material.

Camuflagem (Ext): Como uma figueira umbral se parece com uma árvore normal quando está em repouso, é necessário obter sucesso em um teste de Observar (CD 25) para percebê-la antes que ataque. Os PJs que tiverem Sobrevivência ou Conhecimento (plantas ou ervas) pode utilizar essas perícias no lugar de Observar para descobrir a figueira umbral.

Planta: Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, metamorfose e sucessos decisivos.

Dano por Perfuração Reduzido à Metade (Ext): As armas de perfuração causam apenas a metade do dano a uma figueira umbral (mínimo 1 ponto).

ELADRIN

Os eladrin são uma raça de celestiais nativos do plano de Arbórea. Eles são cavaleiros e lorde que percorrem o cosmos em busca de pessoas boas que necessitam de ajuda. Os eladrin são criaturas independentes, mas também são poderosos campeões do bem.

COMBATE

Os eladrin são inimigos mortais e decididos do mal, destemidos e perspicazes em batalha.

Características de Eladrin: Um eladrin possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

- Visão no escuro até 18 m e visão na penumbra.
- Imunidade a eletricidade e petrificação.
- Resistência a frio 10 e fogo 10.

— Idiomas (Sob): Todos os eladrin podem se comunicar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivessem utilizando a magia *idiomas* (Nível de Conjurador: 14º). Esta habilidade permanece ativa continuamente.

BRALANI

Extra-Planar (Médio — Caótico, Eladrin, Planar, Bem)

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 30 m (perfeito)

Classe de Armadura: 20 (+4 Des, +6 natural), toque 14, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +6/+10

Ataque: Corpo a corpo: *cimitarra sagrada* +1 +11 (dano: 1d6+4; dec. 18–20) ou pancada +10 (dano: 1d6+4); ou à distância: *arco longo composto sagrado* +1 (bônus de For +4) +11 (dano: 1d8+5; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: *cimitarra sagrada* +1 +11+6 (dano: 1d6+4; dec. 18–20) ou pancada +10 (dano: 1d6+4); ou à distância: *arco longo composto sagrado* +1 (bônus de For +4) +11+6 (dano: 1d8+5; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, rajada turbilhão

Qualidades Especiais: Alterar forma, Redução de Dano 10/ferro frio ou mal, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, visão na penumbra, resistência a frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 17, idiomas

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +9, Von +7

Habilidades: For 18, Des 18, Con 17, Int 13, Sab 14, Car 14

Perícias: Concentração +12, Diplomacia +4, Arte da Fuga +13, Adestrar Animais +11, Esconder-se +13, Saltar +10, Ouvir +13, Furtividade +13, Cavalgar +6, Sentir Motivação +11, Observar +13, Acrobacia +13, Usar Cordas +4 (+6 para amarrar)

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão

Ambiente: Clareiras Olímpicas de Arbórea

Organização: Solitário, par ou esquadrão (3–5)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Nenhuma moeda; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Sempre Caótico e Bom

Progressão: 7–12 DV (Médio); 13–18 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +5

A criatura à sua frente se assemelha a um elfo baixo e musculoso, de ombros largos, mas com uma postura rápida e ágil. Seu cabelo é prateado e luminoso, e os olhos emitem um arco-íris de tons em constante mutação.

Os bralani são os espécimes mais selvagens e ferozes de sua raça, e existem de instante em instante em uma gloriosa paixão infinita. Além de sua forma natural, os bralani podem assumir a forma de um redemoinho ou de uma rajada de poeira, neve ou areia.

Os bralani falam os idiomas Celestial, Infernal e Dracônico, mas podem se comunicar com praticamente qualquer criatura, graças à sua habilidade *idiomas*.

Combate

Os bralani preferem cimitarras e arcos, as armas dos nômades do deserto com os quais se parecem.

As armas naturais dos bralani, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *enfeitiçar pessoa* (CD 13), *lufada de vento* (CD 14), *muralha de vento*, *nublar*, *reflexos*; 2/dia — *curar ferimentos graves* (CD 15), *relâmpago* (CD 15). Nível de Conjurador: 6º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Rajada Turbilhão (Sob): Quando está na forma de um redemoinho, o bralani pode atacar com uma rajada corrosiva de vento, infligindo 3d6 pontos de dano em uma linha de 6 m (Reflexos CD 16 para reduzir o dano à metade). A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Alterar Forma (Sob): Um bralani pode alternar entre sua forma humanoide e de redemoinho como uma ação padrão. Na forma humanoide, ele é incapaz de voar ou usar sua rajada turbilhão, mas pode utilizar as habilidades similares a magia e suas armas. Na forma de redemoinho, conseguirá voar, desferir ataques de pancada e usar a rajada turbilhão, assim como usar suas habilidades similares a magia.

Um bralani pode permanecer em qualquer forma até decidir assumir a outra. As mudanças de forma não podem ser dissipadas e o bralani não reverte para qualquer uma delas quando morre. A magia *visão da verdade* revelará ao conjurador as duas formas simultaneamente.

GHAELE

Extra-Planar (Médio — Caótico, Eladrin, Planar, Bem)

Dados de Vida: 10d8+20 (65 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 15 m (10 quadrados), voo 4,5 m (perfeito)

Classe de Armadura: 25 (+1 Des, +14 natural), toque 11, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +10/+17

Ataque: Corpo a corpo: espada longa sagrada +4 +21 (dano: 2d6+14; dec. 19–20); ou à distância: raio de luz +11 (2d12)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa sagrada +4 +21+16 (dano: 2d6+14; dec. 19–20); ou à distância: raio de luz +11 (2d12)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, magias, ataque visual

Qualidades Especiais: Alterar forma, Redução de Dano 10/mal e ferro frio, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, visão na penumbra, aura de proteção, resistência a frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 28, idiomas

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +10

Habilidades: For 25, Des 12, Con 15, Int 16, Sab 17, Car 16

Perícias: Concentração +15, Diplomacia +5, Arte da Fuga +14, Adestrar Animais +16, Esconder-se +14, Conhecimento (dois quaisquer) +16, Ouvir +16, Furtividade +14, Cavalgar +16, Sentir Motivação +16, Observar +16, Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)

Talentos: Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Clareiras Olímpicas de Arbórea

Organização: Solitário, par ou esquadrão (3–5)

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Nenhuma moeda; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Sempre Caótico e Bom

Progressão: 11–15 DV (Médio); 16–30 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um elfo de porte altivo e imponente. Seus olhos são perolados e opalescentes e emanam uma aura radiante.

Os ghaele são os cavaleiros andantes entre os celestiais. Não importa onde o mal e a tirania revelem sua face monstruosa, os ghaele entram em ação para combatê-lo.

Os ghaele atuam nos bastidores com mais frequência que os demais eladrin, organizando a resistência e oferecendo conselhos a qualquer coração bondoso com coragem para enfrentar seus opressores.

Um ghaele pode assumir a forma de um globo incorpóreo de cores radiantes com 1,5 m de diâmetro. Eles têm em torno de 1,80 m e pesam cerca de 85 kg.

Os ghaele falam os idiomas Celestial, Infernal e Dracônico, mas podem se comunicar com praticamente qualquer criatura, graças à sua habilidade *idiomas*.

Combate

Os ghaele que sejam forçados a combater preferem o confronto direto e os ataques que causam dano em vez de métodos sutis ou ardilosos. Em geral, eles lutam em sua forma humanoide, brandindo suas *espadas largas sagradas* +4 incandescentes. Caso precisem de mobilidade, assumirão sua forma de globo e alvejarão o inimigo com seus raios de luz.

As armas naturais de um ghaele, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda*, *chama contínua*, *compreender idiomas*, *curar ferimentos leves* (CD 14), *detectar o mal*, *detectar pensamentos* (CD 15), *dissipar magia*, *enfeitiçar monstro* (CD 17), *globos de luz*, *imagem maior* (CD 16), *imobilizar monstro* (CD 18), *invisibilidade maior* (pessoal), *leque cromático* (CD 14), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento), *transformação momentânea*, *ver o invisível*; 1/dia — *corrente de relâmpagos* (CD 19), *rajada prismática* (CD 20), *muralha de energia*. Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de dificuldade são baseadas em Carisma.



Ghaele

Bralani

Magias: Quando está na forma humanoide, um ghaele é capaz de conjurar magias divinas como um clérigo de 14º nível, com acesso a dois entre os seguintes domínios: Ar, Animais, Caos, Bem e Plantas (mais quaisquer outros provenientes de sua divindade). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Magias de Clérigo Preparadas (6/7/7/6/5/4/4/3; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 — curar ferimentos mínimos, detectar magia, luz, orientação, resistência, virtude; 1º — acalmar animais*, auxílio divino, benção, comando, escudo da fé, névoa obscura, santuário; 2º — imobilizar animais, remover paralisia, restauração menor, tendência em arma, vigor do urso, zona da verdade, ajuda; 3º — forma gasosa*, luz cegante, luz do dia, oração, remover maldição, respirar na água; 4º — expulsão, invocar aliado da natureza IV (animal)*, poder divino, proteção contra a morte, restauração; 5º — controlar os ventos*, coluna de chamas, reviver os mortos, visão da verdade; 6º — banimento, barreira de lâminas, corrente de relâmpagos*, cura completa; 7º — forma animal*, invocar criaturas VII, palavra sagrada.

* Magias de domínio. Domínios: Ar e Animais.

Ataque Visual (Sob): Na forma humanoide — mata criaturas malignas que tenham 5 DV ou menos, alcance de 18 m; teste de resistência de Vontade (CD 18) anula o efeito. Mesmo que obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura será afetada pela magia *medo* durante 2d10 rodadas. As criaturas que não sejam malignas ou que tenham mais de 5 DV devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 18) ou serão afetadas pelo efeito de *medo*. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Raios de Luz (Ext): Na forma de globo, o ghaele pode disparar raios de luz com alcance de 100 m. Este ataque ignora qualquer tipo de Redução de Dano.

Alterar Forma (Sob): Um ghaele pode alternar entre sua forma humanoide e de globo incorpóreo como uma ação padrão. Na forma humanoide, ele é incapaz de voar ou disparar seus raios de luz, mas pode utilizar seu ataque visual, suas habilidades similares a magia, desferir ataques físicos e conjurar magias. Na forma de globo, conseguirá voar, utilizar seus raios de luz e suas habilidades similares a magia, mas será incapaz de conjurar magias ou usar seu ataque visual. A forma de globo é incorpórea e o ghaele não terá valor de Força enquanto continuar transformado.

Um ghaele pode permanecer em qualquer forma até decidir assumir a outra. As mudanças de forma não podem ser dissipadas e o ghaele não reverte para qualquer uma delas quando morre. A magia *visão da verdade* revelará ao conjurador as duas formas simultaneamente.

Aura de Proteção (Sob): Esta habilidade concede +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência nos testes de resistência contra os ataques ou efeitos provenientes de seres malignos a todas as criaturas num raio de 6 m do ghaele. Além disso, funciona como os efeitos combinados de um *círculo mágico contra o mal* e de um *globo de invulnerabilidade menor*, ambos com raio de 6 m (nível de conjurador equivalente ao número de DV do ghaele — os benefícios defensivos do círculo não estão incluídos no bloco de estatísticas do ghaele).

ELEMENTAL

Os elementais são encarnações dos elementos que compõem a existência. Eles são selvagens e perigosos como as forças que lhes deram origem.

COMBATE

Os elementais possuem diversas táticas e habilidades de combate, mas todos compartilham as mesmas características de elemental.

ELEMENTAL DA ÁGUA

Um vórtice de água se espalha no solo, embora não se desfaça ou perca sua forma. As ondas fluem ao redor de um redemoinho central com forma humanoide, com apêndices líquidos que atacam com a força de uma tempestade oceânica.

Os elementais da água podem ser tão ferozes e poderosos como um maremoto.

Um elemental da água não pode se afastar a mais de 60 m do corpo de água de onde foi conjurado.

Os elementais da água falam o idioma Aquan, mas raramente o fazem. Quando falam, suas vozes soam como o ribombar das ondas nos recifes rochosos ou os silvos de uma tormenta oceânica.

Combate

Um elemental da água prefere combater dentro de uma grande massa de água, onde pode desaparecer sob as ondas e rapidamente emergir na retaguarda de seus oponentes.

Maestria Aquática (Ext): Um elemental da água recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com a água. Caso o elemental ou seu oponente estiver em terra

firme, a criatura sofrerá —4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores, não estão incluídos no bloco de estatísticas).

Um elemental da água pode se tomar uma séria ameaça para qualquer embarcação que cruze seu caminho. O elemental pode naufragar com facilidade pequenas embarcações (1,5 m por DV do elemental) e impedir a passagem das maiores (3 m de comprimento por HD). Mesmo os grandes navios (6 m de comprimento por DV) podem ser atrasados, tendo seu deslocamento reduzido à metade.

Enxurrada (Ext): O toque de um elemental da água apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem mundana (mas não mágica) de categoria de tamanho Grande ou menor. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia *dissipar magia* (nível de conjurador equivalente aos DV do elemental).

Vórtice (Sob): Caso esteja submerso, o elemental é capaz de se transformar num redemoinho uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 1 rodada para cada 2 DV do elemental. Na forma de vórtice, o elemental ainda pode se mover através da água ou ao longo do leito com seu deslocamento de natação.

O vórtice terá 1,5 m de comprimento na base e até 9 m de comprimento no topo, com até 15 m de altura, conforme o tamanho do elemental. O elemental controla a altura exata, mas a altura mínima será de 3 m.

Os movimentos do elemental na forma de vórtice não provocam ataques de oportunidade, mesmo se ele ingressar no espaço ocupado por outra criatura. Nesse caso, ou se a criatura tocar ou invadir o redemoinho, ela pode ser aprisionada em seu interior.

Todas as criaturas que pertencerem a uma categoria de tamanho inferior ao elemental (ou menores) podem sofrer dano, indicado na tabela a seguir, quando forem aprisionadas pelo vórtice e talvez sejam arrastadas pela correnteza. Uma criatura atingida pelo vórtice deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou sofrerá o dano indicado. É necessário obter sucesso em um segundo teste de Reflexos para que a criatura não seja arrastada e submersa pelas violentas correntezas do redemoinho; caso fracasse, sofrerá automaticamente o dano indicado a cada rodada. Uma criatura que saiba nadar poderá realizar um teste de Reflexos por rodada para escapar do vórtice: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. A CD para esses testes de resistência varia conforme o tamanho do elemental. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Força.

As criaturas presas no redemoinho não conseguem se mover, exceto quando forem carregadas pelo elemental ou para tentar escapar. Elas podem realizar ações padrão normalmente, mas devem obter sucesso em um teste de Concentração (CD 10 + nível da magia) para conjurar magias. As criaturas aprisionadas sofrem —4 de penalidade na Destreza e —2 de penalidade nas jogadas de ataque. O elemental somente é capaz de erguer ou aprisionar uma quantidade de criaturas que possam ser comportadas no volume total do vórtice.

O elemental é capaz de libertar qualquer criatura presa em suas correntezas quando desejar, largando-a no local onde o redemoinho estiver. Um elemental invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de retornar ao seu plano natal.

Quando a base do vórtice tocar o solo abaixo d'água, criará uma nuvem espiralada com os detritos. Esta nuvem estará centrada no elemental e seu diâmetro equivale a metade da altura do vórtice. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para lançar qualquer magia (CD 15 + nível da magia).

Um elemental em forma de vórtice não consegue desferir ataques de pancada e não ameaça a área ao seu redor.

Perícias: Um elemental da água recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

TAMANHOS DOS ELEMENTAIS DA ÁGUA

Elemental	Altura	Peso	Redemoinho		
			CD	Dano	Altura
Pequeno	1,2 m	17 kg	13	1d4	3–6 m
Médio	2,4 m	140 kg	15	1d6	3–9 m
Grande	4,8 m	1.125 kg	19	2d6	3–12 m
Enorme	9,6 m	9 t	25	2d8	3–15 m
Superior	10,8 m	10,5 t	28	2d8	3–18 m
Ancião	12 m	12 t	31	2d8	3–18 m

ELEMENTAL DO AR

Esta criatura parece uma nuvem amorfa e mutável, cercada por fortes correntes de ar. Áreas de vapor mais escuro sugerem a existência de dois olhos e uma boca, mas talvez seja apenas um truque do vento rodopiante.

Os elementais do ar estão entre as criaturas mais velozes e ágeis que existem. Eles raramente deixam seu plano natal, exceto quando são invocados por magia.

Os elementais do ar conhecem o idioma Auran, mas raramente o utilizam. Suas vozes soam como os silvos agudos de um tornado destruidor ou o murmúrio grave de uma tempestade noturna.

Combate

Os elementais do ar são adversários mortíferos em campo aberto ou em combates aéreos prolongados devido à sua velocidade extraordinária.

	Elemental da Água, Pequeno Elemental (Pequeno — Água, Planar)	Elemental da Água, Médio Elemental (Médio — Água, Planar)	Elemental da Água, Grande Elemental (Grande — Água, Planar)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	+0	+1	+2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), natação 27 m	6 m (4 quadrados), natação 27 m	6 m (4 quadrados), natação 27 m
Classe de Armadura:	17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17	19 (+1 Des, +8 natural) toque 11, surpresa 18	20 (–1 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+1/–1	+3/+6	+6/+15
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 2d8+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (dano: 2d8+5)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Maestria aquática, enxurrada, vórtice	Maestria aquática, enxurrada, vórtice	Maestria aquática, enxurrada, vórtice
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de elemental	Visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 5/—, visão no escuro 18 m, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +0, Von +0	Fort +7, Ref +2, Von +1	Fort +10, Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 14, Des 10, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	For 16, Des 12, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11	For 20, Des 14, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +2, Observar +3	Ouvir +3, Observar +4	Ouvir +5, Observar +6
Talentos:	Ataque Poderoso	Trespasar, Ataque Poderoso	Trespasar, Trespasar Maior, Ataque Poderoso
Ambiente:	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5–7 DV (Médio)	9–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental da Água, Enorme Elemental (Enorme — Água, Planar)	Elemental da Água, Superior Elemental (Enorme — Água, Planar)	Elemental da Água, Ancião Elemental (Enorme — Água, Planar)
Dados de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	+4	+5	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), natação 36 m	9 m (6 quadrados), natação 36 m	9 m (6 quadrados), natação 36 m
Classe de Armadura:	21 (–2 tamanho, +4 Des, +9 natural), toque 12, surpresa 17	22 (–2 tamanho, +5 Des, +9 natural), toque 13, surpresa 17	23 (–2 tamanho, +6 Des, +9 natural), toque 14, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+12/+27	+15/+31	+18/+35
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +17 (dano: 2d10+7)	Corpo a corpo: pancada +21 (dano: 2d10+8)	Corpo a corpo: pancada +25 (dano: 2d10+9; dec. 19–20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +17 (dano: 2d10+7)	Corpo a corpo: 2 pancadas +21 (dano: 2d10+8)	Corpo a corpo: 2 pancadas +25 (dano: 2d10+9; dec. 19–20)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Maestria aquática, enxurrada, vórtice	Maestria aquática, enxurrada, vórtice	Maestria aquática, enxurrada, vórtice
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/—, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +9, Von +7	Fort +17, Ref +14, Von +9	Fort +19, Ref +16, Von +10
Habilidades:	For 24, Des 18, Con 21, 11 Int 6, Sab 11, Car	For 26, Des 20, Con 21, Int 8, Sab 11, Car 11	For 28, Des 22, Con 21, Int 10, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +11, Observar +12	Ouvir +14, Observar +14	Ouvir +29, Observar +29
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro
Ambiente:	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	17–20 DV (Enorme)	22–23 DV (Enorme)	25–48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Maestria Aérea (Ext): Todas criaturas aéreas sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra os elementais do ar.

Vendaval (Sob): O elemental é capaz de se transformar num vendaval uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 1 rodada para cada 2 DV do elemental. Nesta forma, o elemental pode se mover com seu deslocamento de voo, seja no ar ou sobre a superfície.

O vendaval terá 1,5 m de comprimento na base e até 9 m de comprimento no topo, com até 15 m de altura, conforme o tamanho do elemental. O elemental controla a altura exata, mas a base deve estar a 3 m do solo, no mínimo.

Os movimentos do elemental na forma de vendaval não provocam ataques de oportunidade, mesmo se ele invadir o espaço ocupado por outra criatura. Nesse caso, ou se a criatura tocar ou ingressar no vendaval, ela poderá ser aprisionada em seu interior.

Todas as criaturas que pertencerem a uma categoria de tamanho inferior ao elemental (ou menores) podem sofrer dano, indicado na tabela a seguir, quando forem aprisionadas pelo vendaval e talvez sejam arremessadas pelo turbilhão. Uma criatura atingida pelo vendaval deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou sofrerá o dano. É necessário obter sucesso em

	Elemental do Ar, Pequeno Elemental (Pequeno — Ar, Planar)	Elemental do Ar, Médio Elemental (Médio — Ar, Planar)	Elemental do Ar, Grande Elemental (Grande — Ar, Planar)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+8 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+7	+9	+11
Deslocamento:	Voo 30 m (perfeito) (20 quadrados)	Voo 30 m (perfeito) (20 quadrados)	Voo 30 m (perfeito) (20 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14	18 (+5 Des, +3 natural), toque 15, surpresa 13	20 (-1 tamanho, +7 Des, +4 natural), toque 16, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/-3	+3/+4	+6/+12
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d6+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (dano: 2d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Maestria aérea, vendaval	Maestria aérea, vendaval	Maestria aérea, vendaval
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de elemental	Visão no escuro 18 m, características de elemental	Visão no escuro 18 m, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +6, Von +0	Fort +3, Ref +9, Von +1	Fort +5, Ref +13, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 17, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	For 12, Des 21, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	For 14, Des 25, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +2, Observar +3	Ouvir +3, Observar +4	Ouvir +5, Observar +6
Talentos:	Acuidade com Arma ^B , Iniciativa Aprimorada ^B , Investida Aérea	Acuidade com Arma ^B , Esquiva, Iniciativa Aprimorada ^B , Investida Aérea	Acuidade com Arma ^B , Esquiva, Iniciativa Aprimorada ^B , Investida Aérea, Reflexos de Combate
Ambiente:	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5-7 DV (Médio)	9-15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental do Ar, Enorme Elemental (Enorme — Ar, Planar)	Elemental do Ar, Superior Elemental (Enorme — Ar, Planar)	Elemental do Ar, Ancião Elemental (Enorme — Ar, Planar)
Dados de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (178 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+13	+14	+15
Deslocamento:	Voo 30 m (perfeito) (20 quadrados)	Voo 30 m (perfeito) (20 quadrados)	Voo 30 m (perfeito) (20 quadrados)
Classe de Armadura:	21 (-2 tamanho, +9 Des, +4 natural), toque 17, surpresa 12	26 (-2 tamanho, +10 Des, +8 natural), toque 18, surpresa 16	27 (-2 tamanho, +11 Des, +8 natural), toque 19, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+12/+24	+15/+28	+18/+32
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +19 (dano: 2d8+4)	Corpo a corpo: pancada +23 (dano: 2d8+5)	Corpo a corpo: pancada +27 (dano: 2d8+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +19 (dano: 2d8+4)	Corpo a corpo: 2 pancadas +23 (dano: 2d8+5)	Corpo a corpo: 2 pancadas +27 (dano: 2d8+6)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Maestria aérea, vendaval	Maestria aérea, vendaval	Maestria aérea, vendaval
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/—, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +19, Von +5	Fort +11, Ref +22, Von +9	Fort +12, Ref +25, Von +10
Habilidades:	For 18, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 20, Des 31, Con 18, Int 8, Sab 11, Car 11	For 22, Des 33, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +11, Observar +12	Ouvir +14, Observar +14	Ouvir +29, Observar +29
Talentos:	Acuidade com Arma ^B , Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada ^B , Investida Aérea, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate	Acuidade com Arma ^B , Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada ^B , Investida Aérea, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Vontade de Ferro	Acuidade com Arma ^B , Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada ^B , Investida Aérea, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Trespasar, Vontade de Ferro
Ambiente:	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25-48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

um segundo teste de Reflexos para que a criatura não seja erguida e suspensa pelas violentas correntes de ar; caso fracasse, sofrerá automaticamente o dano indicado a cada rodada. Uma criatura que saiba voar poderá realizar um teste de Reflexos por rodada para escapar do vendaval: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. A CD para esses testes de resistência varia

conforme o tamanho do elemental (veja a tabela). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Força.

As criaturas aprisionadas no turbilhão não podem se deslocar, exceto quando forem carregadas pelo elemental do ar ou para tentar escapar do vendaval. Elas podem realizar ações padrão normalmente, mas devem obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) para conjurar

	Elemental do Fogo, Pequeno Elemental (Pequeno — Fogo, Planar)	Elemental do Fogo, Médio Elemental (Médio — Fogo, Planar)	Elemental do Fogo, Grande Elemental (Grande — Fogo, Planar)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+8 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+5	+7	+9
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 14	16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13	18 (-1 tamanho, +5 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/-3	+3/+4	+6/+12
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d4/+1d4 de fogo)	Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d6+1/+1d6 de fogo)	Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 2d6+2/+2d6 de fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d4/+1d4 de fogo)	Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d6+1/+1d6 de fogo)	Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (dano: 2d6+2/+2d6 de fogo)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Incendiar	Incendiar	Incendiar
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio	Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio	Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +4, Von +0	Fort +3, Ref +7, Von +1	Fort +5, Ref +11, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 13, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	For 12, Des 17, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	For 14, Des 21, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +2, Observar +3	Ouvir +3, Observar +4	Ouvir +5, Observar +6
Talentos:	Acuidade com Arma ^B , Esquiva, Iniciativa Aprimorada ^B	Acuidade com Arma ^B , Esquiva, Iniciativa Aprimorada ^B , Mobilidade	Acuidade com Arma ^B , Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada ^B , Mobilidade
Ambiente:	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5-7 DV (Médio)	9-15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental do Fogo, Enorme Elemental (Enorme — Fogo, Planar)	Elemental do Fogo, Superior Elemental (Enorme — Fogo, Planar)	Elemental do Fogo, Ancião Elemental (Enorme — Fogo, Planar)
Dados de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (178 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+11	+12	+13
Deslocamento:	18 m (12 quadrados)	18 m (12 quadrados)	18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (-2 tamanho, +7 Des, +4 natural), toque 15, surpresa 12	24 (-2 tamanho, +8 Des, +8 natural), toque 16, surpresa 16	25 (-2 tamanho, +9 Des, +8 natural), toque 17, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+12/+24	+15/+28	+18/+32
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +17 (dano: 2d8+4/+2d8 de fogo)	Corpo a corpo: pancada +22 (dano: 2d8+5/+2d8 de fogo)	Corpo a corpo: pancada +26 (dano: 2d8+6/+2d8 de fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +17 (dano: 2d8+4/+2d8 de fogo)	Corpo a corpo: 2 pancadas +22 (dano: 2d8+5/+2d8 de fogo)	Corpo a corpo: 2 pancadas +26 (dano: 2d8+6/+2d8 de fogo)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Incendiar	Incendiar	Incendiar
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/—, visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +17, Von +7	Fort +11, Ref +20, Von +9	Fort +14, Ref +23, Von +10
Habilidades:	For 18, Des 25, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 20, Des 27, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 22, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +11, Observar +12	Ouvir +14, Observar +14	Ouvir +28, Observar +29
Talentos:	Acuidade com Arma ^B , Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada ^B , Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Vontade de Ferro	Acuidade com Arma ^B , Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada ^B , Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Vontade de Ferro	Acuidade com Arma ^B , Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada ^B , Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Vontade de Ferro
Ambiente:	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25-48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

magias. As criaturas aprisionadas sofrem -4 de penalidade na Destreza e -2 de penalidade nas jogadas de ataque. O elemental somente é capaz de erguer ou aprisionar uma quantidade de criaturas que possam ser comportadas no volume total do vendaval.

O elemental é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar, derrubando-a no local onde o vendaval estiver. Um elemental invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de retornar ao seu plano natal.

Quando a base do vendaval tocar o solo, criará uma nuvem espiralada com os sedimentos do chão. Esta nuvem estará centrada no elemental e seu diâmetro equivale a metade da altura do vendaval. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para conjurar qualquer magia (CD 15 + nível da magia).

	Elemental da Terra, Pequeno Elemental (Pequeno — Terra, Planar)	Elemental da Terra, Médio Elemental (Médio — Terra, Planar)	Elemental da Terra, Grande Elemental (Grande — Terra, Planar)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	-1	-1	-1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 tamanho, -1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 17	18 (-1 Des, +9 natural), toque 9, surpresa 18	18 (-1 tamanho, -1 Des, +10 natural), toque 8, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+1/+0	+3/+8	+6/+17
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+4)	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 1d8+7)	Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d8+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+4)	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 1d8+7)	Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (dano: 2d8+7)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Maestria terrestre, empurrar	Maestria terrestre, empurrar	Maestria terrestre, empurrar
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, deslizar na terra, características de elemental	Visão no escuro 18 m, deslizar na terra, características de elemental	Visão no escuro 18 m, deslizar na terra, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref -1, Von +0	Fort +7, Ref +0, Von +1	Fort +10, Ref +1, Von +2
Habilidades:	For 17, Des 8, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	For 21, Des 8, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11	For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +3, Observar +2	Ouvir +4, Observar +3	Ouvir +6, Observar +5
Talentos:	Ataque Poderoso	Ataque Poderoso, Trespasar	Ataque Poderoso, Trespasar, Trespasar Maior
Ambiente:	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5-7 DV (Médio)	9-15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental da Terra, Enorme Elemental (Enorme — Terra, Planar)	Elemental da Terra, Superior Elemental (Enorme — Terra, Planar)	Elemental da Terra, Ancião Elemental (Enorme — Terra, Planar)
Dados de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	-1	-1	-1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (-2 tamanho, -1 Des, +11 natural), toque 7, surpresa 18	20 (-2 tamanho, -1 Des, +13 natural), toque 7, surpresa 20	22 (-2 tamanho, -1 Des, +15 natural), toque 7, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar:	+12/+29	+15/+33	+18/+37
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +19 (dano: 2d10+9)	Corpo a corpo: pancada +23 (dano: 2d10+10)	Corpo a corpo: pancada +27 (dano: 2d10+11; dec. 19-20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +19 (dano: 2d10+9)	Corpo a corpo: 2 pancadas +23 (dano: 2d10+10)	Corpo a corpo: 2 pancadas +27 (dano: 2d10+11; dec. 19-20)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Maestria terrestre, empurrar	Maestria terrestre, empurrar	Maestria terrestre, empurrar
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/—, deslizar na terra, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, deslizar na terra, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, deslizar na terra, visão no escuro 18 m, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +4, Von +7	Fort +17, Ref +6, Von +9	Fort +19, Ref +7, Von +10
Habilidades:	For 29, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	For 31, Des 8, Con 21, Int 8, Sab 11, Car 11	For 33, Des 8, Con 21, Int 10, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +10, Observar +9	Ouvir +14, Observar +14	Ouvir +29, Observar +29
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrar Aprimorado, Golpe Avassalador, Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Encontrar Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Separar Aprimorado, Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Encontrar Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro
Ambiente:	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25-48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

TAMANHO DOS ELEMENTAIS DO AR

Elemental	Altura	Peso	CD	Vendaval	Altura
Pequeno	1,2 m	0,5 kg	11	Dano	3-6 m
Médio	2,4 m	1 kg	13	1d4	3-9 m
Grande	5 m	2 kg	16	2d6	3-12 m
Enorme	10 m	4 kg	22	2d8	3-15 m
Superior	11 m	5 kg	25	2d8	3-18 m
Ancião	12 m	6 kg	28	2d8	3-18 m

ELEMENTAL DO FOGO

Uma coluna de chamas ambulantes desliza sobre o solo, parecendo emanar de um foco central humanoide. Como um inferno vivo, a dança de calor e chamas da criatura de fogo começa a se aproximar.

Os elementais do fogo são rápidos e ágeis. O mero toque de seus corpos ardentes é suficiente para incendiar a maioria dos materiais.

Um elemental do fogo é incapaz de entrar na água ou qualquer outro líquido não-inflamável.

Uma porção de água será uma barreira intransponível, exceto se o elemental puder saltá-la ou superá-la de outra forma.

Os elementais do fogo falam o idioma ígneo, mas raramente o fazem. Quando falam, suas vozes se parecem com o crepitar de um enorme incêndio.

Combate

Um elemental do fogo é um oponente terrível que ataca seus inimigos de modo selvagem e direto. Ele se diverte ateando fogo nas criaturas e objetos do Plano Material até que consiga reduzi-las a cinzas.

Incendiar (Ext): A pancada de um elemental do fogo inflige dano por concussão e dano por fogo, graças às chamas de seu corpo. As criaturas atingidas pela pancada devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou pegarão fogo. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas. A CD para o teste de resistência varia conforme o tamanho do elemental (consulte a tabela abaixo). Uma criatura que esteja em chamas pode usar uma ação de movimento para extinguir o fogo. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

As criaturas que atingirem um elemental do fogo com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano por fogo como se tivessem sido tocadas pelo elemental e também pegarão fogo caso não obtenham sucesso no teste de resistência de Reflexos.

TAMANHO DOS ELEMENTAIS DO FOGO

Elemental	Altura	Peso	CD
Pequeno	1,2 m	1/2 kg	11
Médio	2,4 m	1 kg	14
Grande	5 m	2 kg	17
Enorme	10 m	4 kg	22
Superior	11 m	5 kg	24
Ancião	12 m	6 kg	26

ELEMENTAL DA TERRA

Como uma colina ambulante, a criatura se aproxima sobre duas pernas indistintas, formadas por rochas e terra, balançando seus braços como clavas de pedra afiadas. A cabeça amorfa volta-se cegamente em sua direção.

Os elementais da terra são imensamente fortes e resistentes: os maiores são capazes de reduzir qualquer coisa em seu caminho a ruínas. Raramente eles deixam seu plano natal, exceto quando são invocados por magia.

Quando é convocado para o plano Material, o elemental será composto de qualquer tipo de poeira, rochas, metais preciosos ou gemas do local da invocação.

Os elementais da terra falam o idioma Terran, mas raramente o fazem. Quando falam, suas vozes parecem ecos num túnel profundo, o ribombar de um terremoto ou o impacto de pedras entre si.

Combate

Embora os elementais da terra se desloquem muito devagar, eles são oponentes incansáveis. Eles são capazes de viajar

por dentro do solo ou através das rochas tão facilmente quanto um humano caminha sobre a superfície. No entanto, não conseguem nadar e devem circundar os estanques de água ou atravessá-los sob o leito. Embora seja capaz de caminhar no fundo da água, um elemental da terra prefere não fazê-lo.

Maestria Terrestre (Ext): Um elemental da terra recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com o solo. Caso o oponente esteja voando ou nadando, o elemental sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão incluídos no bloco de estatísticas).

Empurrar (Ext): Um elemental da terra pode iniciar a manobra Encontrar sem provocar ataques de oportunidade. Os modificadores de combate indicados sob Maestria Terrestre também se aplicam nos testes resistidos de Força do elemental. Deslizar na Terra (Ext): Um elemental da terra pode deslizar através de rochas, solo ou praticamente qualquer outro tipo de terreno (exceto metal) com a mesma facilidade com que um peixe nada através da água. Ele não deixa nenhum tipo de túnel ou buraco para trás, nem sequer causa ondulações ou outros sinais de sua presença. A magia *mover terra* conjurada sobre uma área contendo um elemental da terra submerso o arremessa a 9 m de distância, atordoando a criatura durante 1 rodada, a menos que ela obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15).

TAMANHO DOS ELEMENTAIS DA TERRA

Elemental	Altura	Peso	Elemental	Altura	Peso
Pequeno	1,2 m	40 kg	Enorme	9,6 m	24 t
Médio	2,4 m	375 kg	Superior	10,8 m	27 t
Grande	4,8 m	3 t	Ancião	12 m	30 t

ELEMENTAL PRIMAL

Os elementais primais são as encarnações mais poderosas dos elementos que compõem a existência.

COMBATE

Os elementais possuem diversas táticas e habilidade de combate, mas todos compartilham as mesmas características de elemental.

Características de Elemental: Imune a venenos, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

ELEMENTAL PRIMAL DA ÁGUA

Um elemental primal da água é a materialização de uma tempestade em mar aberto.

Um elemental primal da água surge como uma grande onda encapelada, com duas ondas menores como braços. Dois orbes de um verde profundo flutuam na face da onda, servindo como olhos. Um elemental primal da água na pode se afastar a mais de 108 m da massa de água de onde emergiu.

Os elementais da água falam Aquan com a voz de uma tempestade marítima.

Combate

Um elemental primal da água pode submergir e esmurrar seus inimigos até a morte.

Maestria Aquática (Ext): Um elemental primal da água recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com a água. Caso o elemental ou seu oponente estiver em terra firme, a criatura sofrerá -4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão incluídos no bloco de estatísticas).

Um elemental primal da água pode se tornar uma séria ameaça para qualquer embarcação que cruze seu caminho. O elemental pode naufragar com facilidade embarcações grandes (com menos de 140 m de comprimento) e impedir a passagem de fragatas enormes (até 288 m). Mesmo os transoceânicos imensos (navios até 576 m) podem ser atrasados, tendo seu deslocamento reduzido à metade.

Enxurrada (Ext): O toque de um elemental da água apagará tochas, fogueiras, lâmpioes e outras chamas expostas de origem mundana (mas não mágica) de categoria de tamanho Imensa ou menor.

Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem,



Elemental da Terra

como a magia *dissipar magia* com nível de conjurador equivalente aos DV do elemental (96).

Vórtice (Sob): Caso esteja submerso, o elemental primal é capaz de se transformar num redemoinho uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 1 rodada para cada 2 DV do elemental (48 rodadas). Na forma de vórtice, o elemental ainda pode se mover através da água ou ao longo do leito com seu deslocamento de natação.

O vórtice terá 1,5 m de comprimento na base e até 15 m de comprimento no topo, com até 24 m de altura. O elemental primal controla a altura exata, mas a altura mínima será de 3 m.

Todas as criaturas Imensas ou menores podem sofrer dano quando forem aprisionadas pelo vórtice e talvez sejam arrastadas pela correnteza. Uma criatura atingida pelo vórtice deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 68) ou sofrerá 4d10 pontos de dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de Reflexos (CD 68) para que a criatura não seja arrastada e submersa pelas violentas correntezas do redemoinho; caso fracasse, sofrerá automaticamente 4d8 pontos de dano por rodada. Uma criatura que saiba nadar poderá realizar um teste de Reflexos (CD 68) por rodada para escapar do vórtice: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. O elemental é capaz de libertar qualquer criatura presa em suas correntezas quando desejar, largando-a no local onde o redemoinho estiver. Um elemental invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de retornar ao seu plano natal.

Quando a base do vórtice tocar o solo abaixo d'água, criará uma nuvem espiralada com os detritos. Esta nuvem estará centrada no elemental e seu diâmetro equivale a metade da altura do vórtice. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para lançar qualquer magia (CD 68 + nível da magia).

ELEMENTAL PRIMAL DO AR

Os elementais do ar estão entre as criaturas mais rápidas e ágeis que existem. Os elementais primais do ar parecem tempestades violentíssimas quando deixam seu plano natal.

Um elemental primal do ar surge como uma nuvem amorfa e instável. Áreas de vapor mais carregado criam a aparência de dois olhos e uma boca.

Os elementais primais do ar conhecem o idioma Auran, embora raramente falem. Suas vozes ecoam como trovões.

Combate

Os elementais primais do ar são mestres do ar.

Maestria do Ar (Ext): Todas criaturas aéreas sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra os elementais do ar.

Vendaval (Sob): O elemental é capaz de se transformar num vendaval uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 1 rodada para cada 2 DV do elemental. Nesta forma, o elemental pode se mover com seu deslocamento de voo, seja no ar ou sobre a superfície.

Este vendaval primordial terá 3 m de comprimento na base e até 12 m de comprimento no topo, com até 24 m de altura. O elemental controla a altura exata, mas a base deve estar a 3 m do solo, no mínimo.

Todas as criaturas Imensas ou menores podem sofrer dano quando forem aprisionadas pelo

vendaval e talvez sejam arremessadas pelo turbilhão. Uma criatura atingida pelo vendaval deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 67) ou sofrerá 4d8 pontos de dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de Reflexos (CD 67) para que a criatura não seja erguida e suspensa pelas violentas correntes de ar; caso fracasse, sofrerá automaticamente 4d8 pontos de dano a cada rodada. Uma criatura que saiba voar poderá realizar um teste de Reflexos por rodada para escapar do vendaval: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar.

O elemental é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar, derrubando-a no local onde o vendaval estiver. Um elemental invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de retornar ao seu plano natal.

Quando a base do vendaval tocar o solo, criará uma nuvem espiralada com os sedimentos do chão. Esta nuvem estará centrada no elemental e seu diâmetro equivale a metade da altura do vendaval. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total (consulte o Capítulo 8 do *Livro do Jogador*). Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para conjurar qualquer magia (CD 67 + nível da magia).

ELEMENTAL PRIMAL DO FOGO

Os elementais primais do fogo são rápidos e ágeis, a personificação da fúria das chamas.

Um elemental primal do fogo se assemelha a uma coluna de fogo colossais, com labaredas no lugar dos braços. Essas labaredas parecem se fundir ao corpo flamejante da criatura, irrompendo novamente segundos depois. Os únicos traços faciais são duas áreas de chamas brilhantes e azuladas que parecem funcionar como olhos.

Um elemental primal do fogo é incapaz de entrar na água ou qualquer outro líquido não-inflamável. Ao contrário dos elementais do fogo inferiores, um elemental primal do fogo pode tentar evaporar uma massa de água que esteja bloqueando seu caminho. Um elemental primal do fogo tem pelo menos 20 m de altura, mas pesa somente 12 kg.

Os elementais do fogo falam o idioma ígneo, com uma voz semelhante ao som de um incêndio numa encosta de montanha.

Combate

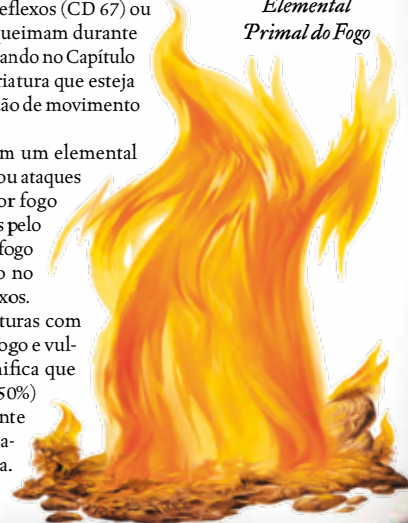
Um elemental primal do fogo tenta reduzir as criaturas e objetos do Plano Material a cinzas.

Incendiar (Ext): As criaturas atingidas pelo ataque de pancada do elemental primal do fogo devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 67) ou pegarão fogo. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas (consulte Queimando no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). Uma criatura que esteja em chamas pode usar uma ação de movimento para extinguir o fogo.

As criaturas que atingirem um elemental do fogo com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano por fogo como se tivessem sido tocadas pelo elemental e também pegarão fogo caso não obtenham sucesso no teste de resistência de Reflexos.

Subtipo (Fogo): As criaturas com esse subtipo são imunes ao fogo e vulneráveis ao frio, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por frio, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

*Elemental
Primal do Fogo*



*Elemental
Primal da Terra*



*Elemental
Primal da Água*



ELEMENTAL PRIMAL DA TERRA

Os elementais primais da terra são tão fortes quanto os alicerces do mundo.

Um elemental primal da terra se assemelha a um humanoide rochoso colossal. Quando é invocado para o Plano Material (através de uma magia épica personalizada), será composto de qualquer tipo de poeira, rochas, metais preciosos ou gemas do local da invocação. O elemental sempre tem um rosto frio e inexpressivo, com uma cavidade similar a uma boca e dois olhos que brilham como joias lapidadas. Um elemental primal da terra terá pelo menos 21 m de altura e pesa 125.000 kg ou mais.

Os elementais da terra falam o idioma Terran, mas raramente o fazem. Quando falam, suas vozes parecem o ribombar de um terremoto.

Combate

Os elementais primais da terra preferem reduzir os objetos (e inimigos) a pó.

Maestria Terrestre (Ext): Um elemental da terra recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com o solo. Caso o oponente esteja voando ou nadando, o elemental sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão incluídos no bloco de estatísticas).

Empurrar (Ext): Um elemental da terra pode iniciar a manobra Encontrar sem provocar ataques de oportunidade. Os modificadores de combate indicados sob Maestria Terrestre também se aplicam nos testes resistidos de Força do elemental.

	Elemental Primal do Ar Elemental (Colossal — Ar, Planar)	Elemental Primal da Terra Elemental (Colossal — Terra, Planar)
Dados de Vida:	64d8+864 (1.264 PV)	64d8+960 (1.368 PV)
Iniciativa:	+24 (+16 Des, +8 Iniciativa Superior)	-1 (Des)
Deslocamento:	Voo 30 m (perfeito)	6 m, escavar 12 m
Classe de Armadura:	66 (-8 tamanho, +16 Des, +48 natural)	49 (-8 tamanho, -1 Des, +48 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +81/+76/+71/+66	Corpo a corpo: pancada +83/+78/+73/+68
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +58	Corpo a corpo: 2 pancadas +59
Dano:	Pancada 4d8+16	Pancada 4d10+24, dec. 19-20
Face/Alcance:	9 m/9 m	9 m/9 m
Ataques Especiais:	Maestria aérea, vendaval	Maestria terrestre, empurrar
Qualidades Especiais:	Características de elemental, RD 10/—, RM 42, subtipo (ar)	Características de elemental, RD 15/—, RM 42, subtipo (terra)
Testes de Resistência:	Fort +46, Ref +52, Von +28	Fort +46, Ref +21, Von +28
Habilidades:	For 32, Des 43, Con 28, Int 8, Sab 13, Car 13	For 43, Des 8, Con 31, Int 8, Sab 13, Car 13
Perícias:	Ouvir +75, Observar +75	Ouvir +75, Observar +75
Talentos:	Acuidade com Arma (pancada), Esquiva, Deslocamento, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vontade de Ferro
Talentos Épicos:	Iniciativa Superior, Poderio Épico (x2), Velocidade Ofuscante (x2), Vitalidade Épica (x4), Vontade Épica	Poderio Épico (x3), Sucesso Decisivo Avassalador (pancada), Sucesso Decisivo Devastador (pancada), Vitalidade Épica (x6), Vontade Épica
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer	Terrestre/qualquer
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	35	35
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	97-288 DV (Colossal)	97-288 DV (Colossal)

	Elemental Primal do Fogo Elemental (Colossal — Fogo, Planar)	Elemental Primal da Água Elemental (Colossal — Água, Planar)
Dados de Vida:	61d8+864 (1.264 PV)	64d8+960 (1.368 PV)
Iniciativa:	+22 (+14 Des, +8 Iniciativa Superior)	+14 (Des)
Deslocamento:	15 m	6 m, natação 27 m
Classe de Armadura:	64 (-8 tamanho, +14 Des, +48 natural)	64 (-8 tamanho, +14 Des, +48 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +79/+74/+69/+64	Corpo a corpo: pancada +81/+76/+71/+66
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +58	Corpo a corpo: 2 pancadas +58
Dano:	Pancada 4d8+16/+4d8 de fogo	Pancada 4d10+24, dec. 19-20
Face/Alcance:	9 m/9 m	9 m/9 m
Ataques Especiais:	Incendiar	Maestria aquática, enxurrada, vórtice
Qualidades Especiais:	Características de elemental, RD 10/—, RM 42, subtipo (fogo)	Características de elemental, RD 15/—, RM 42, subtipo (água)
Testes de Resistência:	Fort +32, Ref +50, Von +28	Fort +46, Ref +21, Von +28
Habilidades:	For 32, Des 39, Con 28, Int 8, Sab 13, Car 13	For 42, Des 38, Con 31, Int 8, Sab 13, Car 13
Perícias:	Ouvir +75, Observar +75	Ouvir +75, Observar +75
Talentos:	Acuidade com Arma (pancada), Ataque Poderoso, Deslocamento, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vontade de Ferro
Talentos Épicos:	Iniciativa Superior, Investida Atroz, Poderio Épico (x2), Velocidade Ofuscante, Vontade Épica (x4)	Poderio Épico (x2), Sucesso Decisivo Devastador (pancada), Sucesso Decisivo Avassalador (pancada), Vitalidade Épica (x6), Vontade Épica
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer	Terrestre/qualquer
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	35	35
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	97-288 DV (Colossal)	97-288 DV (Colossal)

Deslizar na Terra (Ext): Um elemental da terra pode deslizar através de rochas, solo ou praticamente qualquer outro tipo de terreno (exceto metal) com a mesma facilidade com que um peixe nada através da água. Ele não deixa nenhum tipo de túnel ou buraco para trás, nem sequer causa ondulações ou outros sinais de sua presença. A magia *mover terra* conjurada sobre uma área contendo um elemental da terra submerso o arremessa a 9 m de distância, atordoando a criatura durante 1 rodada, a menos que ela obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + nível da magia).

ELFO

Este humanoide esguio e ligeiramente mais baixo que um humano tem a pele clara e cabelos escuros. Orelhas pontiagudas emergem na cabeça alongada. Ele veste uma armadura com ornamentos naturais inspirados na floresta, com um aspecto mais orgânico que metálico.

Os elfos são os altivos guardiões das florestas e estudam magia e esgrima durante toda a sua longa vida.

Eles possuem em média 1,60 m de altura e costumam pesar cerca de 50 kg. Eles se alimentam de frutas e cereais, embora ocasionalmente matem animais. Apreciam roupas coloridas, geralmente sob um manto cinza e verde que se mescla muito bem às cores da floresta.

Os elfos apreciam as coisas belas, desde joias elegantes a flores delicadas, passando por roupas e instrumentos ornamentados.

Assim como os anões, os elfos são mestres artesãos, embora trabalhem primariamente com madeira e metal em vez de pedra e metal. Os objetos élficos são muito cobiçados pelas demais raças e diversas comunidades élficas que se tornaram prósperas comercializando itens manufaturados com os povos da floresta e além dela.

Os elfos falam o idioma Élfico e a maioria também aprende Comum e Silvestre.

A maioria dos elfos encontrada além dos territórios da raça pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1º nível.

COMBATE

Os elfos são guerreiros cuidadosos e, sempre que possível, gastam algum tempo para analisar seus oponentes e o local da batalha, na esperança de aumentar suas vantagens com emboscadas, atiradores de longa distância e camuflagem. Eles preferem disparar de locais seguros e recuar antes de serem encontrados, e repetem essa manobra até derrotar todos os inimigos. Eles preferem usar arcos longos e curtos, sabres e espadas longas. Em combate corporal, os elfos são graciosos, mas mortíferos, e se valem de manobras complexas muito bonitas de se observar. Com frequência, seus magos conjuram sono sobre o campo de batalha, pois essa magia não afeta sua espécie.

Características de Elfo (Ext): Os elfos possuem as seguintes características raciais.

- +2 de Destreza, -2 de Constituição.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base terrestres de um elfo é 9 m.
- Imunidade às magias e efeitos de sono e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento (este bônus não está incluso nas estatísticas acima).
- Visão na penumbra.
- Usar Armas: Todos os elfos sabem usar espadas longas, sabres, arcos longos, arcos longos compostos, arcos curtos e arcos curtos compostos.
- +2 de bônus racial nos testes de Procurar, Observar e Ouvir. Um elfo que simplesmente passe 11,5 m de uma porta secreta ou escondida poderá realizar um teste come se estivesse procurando ativamente.
- Idiomas Automáticos: Comum, Élfico. Idiomas Adicionais: Dracônico, Gnoll, Gnomo, Goblin, Orc, Silvestre.
- Classe favorecida: Mago.

O combatente elfo apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

SOCIEDADE ÉLFICA

Os elfos acreditam que a independência e a liberdade individual são mais importantes que as estruturas rígidas da civilização; dessa forma, eles tendem a viver e viajar em pequenos bandos. Essas

organizações respeitam a autoridade esparsa de um nobre, que por sua vez jura fidelidade a um monarca élfico (que governa seu próprio bando diretamente).

Os elfos vivem em harmonia com a natureza, e erguem acampamentos temporários mesclados às árvores — ou entre os galhos de árvores maiores, longe de olhos curiosos. Com frequência, eles possuem animais de guarda ou águias gigantes que vigiam seus lares. Um assentamento élfico terá indivíduos incapazes de combater (em geral, crianças) equivalente a 20% da população guerreira. A sociedade élfica é igualitária — elfos e elfas ocuparão os mesmos postos sem distinção.

A longevidade dos elfos lhes concede uma perspectiva paciente e lhes permite usufruir a beleza duradoura do mundo natural. Eles não compreendem o conceito de 'lucros a curto prazo' e procuram desenvolver atividades capazes de satisfazê-los durante muito tempo, como histórias, música, arte e dança. Alguns tesouros élficos, como a música e o artesanato, disfarçam o fato da raça ser composta de guerreiros dedicados, determinados a impedir o avanço do mal pelas suas florestas.

Os elfos comem pouco e, embora sejam onívoros, ingerem mais vegetais do que carne. Isso se deve em parte à sua afinidade com a natureza (eles creem que colher uma planta perturba menos a natureza que matar um animal) e em parte porque seu gosto pela peregrinação exige alimentos fáceis de serem preservados.

A divindade suprema dos elfos é Corellon Larethian, criador e protetor da raça.

SUB-RAÇAS

A informação acima diz respeito aos altos elfos, a variedade mais comum. Existem cinco sub-raças principais, além dos meio-elfos, que compartilham características élficas suficientes para serem citados.

Meio-Elfos

Na verdade, os meio-elfos não são uma sub-raça, mas geralmente são confundidos com elfos. Muitos são párias entre a sociedade de seus pais, mas outros são bem-vindos nas comunidades élficas e humanas, de acordo com a atitude desses grupos entre si. Os meio-elfos quase sempre herdaram muitas características físicas dos elfos; portanto, um meio-elfo aquático teria a pele esverdeada, um meio-drow teria cabelos brancos e pele cinzenta, etc.

Características de Meio-Elfo (Ext): Os meio-elfos possuem as seguintes características raciais.

- Tamanho Médio.
- O deslocamento base terrestre de um meio-elfo é 9 m.
- Imunidade às magias e efeitos de sono e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento (este bônus não está incluso nas estatísticas acima).
- Visão na penumbra.
- +1 de bônus racial nos testes de Procurar, Observar e Ouvir. O meio-elfo não compartilha da habilidade de detectar portas secretas simplesmente passando por elas como os elfos.
- +2 de bônus racial nos testes de Diplomacia e Obter Informações: os meio-elfos são naturalmente sociáveis com outros povos. Este bônus não se aplicaria em situações ou cenários onde os meio-elfos são vistos com desconfiança (como em povoados isolados de humanos), a critério do Mestre.
- Sangue Élfico: Para todos os efeitos relacionados à raça, os meio-elfos são considerados elfos. Por exemplo, eles são tão vulneráveis a efeitos direcionados a elfos quanto seus ancestrais, e podem utilizar itens mágicos exclusivos para elfos.
- Idiomas Automáticos: Comum, Élfico. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto idiomas secretos, como o Druídico).
- Classe Favorecida: Qualquer uma. A classe de nível mais elevado de um meio-elfo é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasses.

Elfos Aquáticos

Este humanoide é esguio e ligeiramente mais baixo que um humano. Ele possui a pele clara, verde prateada, e cabelos verde-esmeralda. Suas orelhas são pontiagudas e seus dedos são parcialmente unidos por membranas.

Também conhecidos como elfos marinhos, esses primos dos elfos terrestres respiram dentro d'água. Eles perambulam entre as ondas e as profundezas do oceano, acompanhados de baleias e golfinhos.



	Combatente Elfo de 1º Nível Humanoide (Médio — Elfo)	Combatente Drow de 1º Nível Humanoide (Médio — Elfo)
Dados de Vida:	1d8 (4 PV)	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+1	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+1 Des, +3 corselete de couro batido, +1 escudo leve), toque 11, surpresa 14	16 (+1 Des, +4 camisa de cota de malha, +1 escudo leve), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: <i>espada longa</i> +2 (dano: 1d8+1; dec. 19–20); ou à distância: arco longo +3 (dano: 1d8; dec. x3)	Corpo a corpo: <i>sabre</i> +3 (dano: 1d6+1; dec. 18–20); ou à distância: <i>besta de mão</i> +2 (dano: 1d4; dec. 19–20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: <i>espada longa</i> +2 (dano: 1d8+1; dec. 19–20); ou à distância: arco longo +3 (dano: 1d8; dec. x3)	Corpo a corpo: <i>sabre</i> +3 (dano: 1d6+1; dec. 18–20); ou à distância: <i>besta de mão</i> +2 (dano: 1d4; dec. 19–20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Nenhum	Veneno, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Características de elfo	Características de drow, Resistência à Magia 12
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +1, Von –1 *	Fort +2, Ref +1, Von –1*
Habilidades:	For 13, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 9, Car 8	For 13, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 9, Car 10
Perícias:	Esconder-se +1, Ouvir +2, Procurar +3, Observar +2	Esconder-se +0, Ouvir +2, Procurar +4, Observar +3
Talentos:	Foco em Arma (arco longo)	Foco em Arma (sabre)
Ambiente:	Florestas temperadas (Meio-elfo: Florestas temperadas) (Aquático: Aquático temperado) (Cinzento: Montanhas temperadas) (Selvagem: Florestas Quentes) (Das Florestas: Florestas temperadas)	Subterrâneo
Organização:	Esquadrão (2–4), companhia (11–20 mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º–6º nível) ou bando (30–100 mais 20% de não Combatentes mais 1 sargento de 3º nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5º nível e 3 capitães de 7º nível)	Esquadrão (2–4), patrulha (5–8 mais 2 sargentos de 2º nível e 1 líder de 3º–6º nível) ou bando (20–50 mais 10% de não Combatentes mais 1 sargento de 2º nível para cada 5 adultos, 2d4 tenentes de 6º nível e 1d4 capitães de 9º nível)
Nível de Desafio:	1/2	1 (consulte o texto)
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Bom (das Florestas: Geralmente Neutro)	Geralmente Neutro e Mal
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+0	+2

Sob a água, os elfos aquáticos utilizam tridentes, lanças e redes durante o combate. Muitos deles reverenciam Sashelas das Profundezas, uma divindade submarina do conhecimento e da beleza.

Características de Elfo Aquático (Ext): Estas características complementam as dos altos elfos, exceto quando especificado o contrário.

— +2 de Destreza, –2 de Inteligência. Estes ajustes substituem os ajustes dos valores de habilidade dos altos elfos.

— Um elfo aquático possui o subtipo (Aquático).

— Um elfo aquático tem um deslocamento de natação de 12 m.

— Guelras: Os elfos aquáticos podem sobreviver fora da água durante 1 hora por ponto de Constituição (depois deste período, consulte as regras de asfixia no *Livro do Mestre*).

— Visão na Penumbra Superior: Os elfos aquáticos podem enxergar quatro vezes mais que um humano à luz das estrelas, da lua, de tochas ou em condições similares de iluminação precária. Esta característica substitui a visão na penumbra dos altos elfos.

— Classe Favorecida: Guerreiro. Esta característica substitui a classe favorecida dos altos elfos.

Drow

Este humanoide é esguio e mais baixo que um humano. Sua pele é negra como azeviche e seus cabelos são brancos.

Também conhecidos como elfos negros, os drow são uma sub-raça subterrânea, depravada e maligna.

Os cabelos dos drow quase sempre são brancos, mas existem várias outras tonalidades claras. Eles tendem a ser menores e mais magros que as demais sub-raças e seus olhos geralmente são vermelhos e vividos. Sua sociedade é matriarcal e rigidamente controlada pelo clero.

O patrono divino dos drow é a deusa aranha Lolth. A classe favorecida das elfas drow é clérigo (no lugar de mago) e elas podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Destruição, Mal e Enganação.

Geralmente, as flechas dos drow são recobertas com um potente veneno.

Veneno (Ext): Um oponente atingido pela arma envenenada de um elfo negro deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou cairá inconsciente. Depois de 1 minuto, o alvo deve obter sucesso em outro teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou permanecerá inconsciente durante 2d4 horas. Um drow normalmente carrega 1d4–1 doses de veneno atordoante. Em geral, eles revestem flechas e virotes com o veneno, mas ele também pode ser aplicado a armas brancas. Note que os drow não têm qualquer habilidade para manipular o veneno sem risco de contaminação. Como seu efeito não é mágico, os próprios drow e os outros elfos são vulneráveis.

Características de Drow (Ext): Estas características complementam as dos altos elfos, exceto quando especificado o contrário.

— +2 de Inteligência, +2 de Carisma.

— Visão no escuro até 36 m. Esta característica substitui a visão na penumbra dos altos elfos.

— Resistência à Magia igual a 11 + níveis de classe.

— +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia.

— Habilidades Similares a Magia: Os drow podem usar as seguintes habilidades similares a magia uma vez por dia: *globos de luz*, *escuridão*, *fogo das fadas*. Nível de Conjurador equivalente ao nível de classe.

— Usar Armas: Todos os drow sabem usar bestas de mão, sabres e espadas curtas. Esta característica substitui os talentos com armas dos altos elfos.

— Idiomas Automáticos: Comum, Élfico, Subterrâneo. Idiomas Adicionais: Abissal, Aquático, Dracônico, Linguagem de Sinais Drow, Gnomo, Goblin, Kuo-Toa. Esta característica substitui os idiomas automáticos e adicionais dos altos elfos.

— Cegueira sob a Luz: A exposição abrupta a luzes fortes (como a luz do sol ou da magia

Drow



luz do dia) cegará os drow durante 1 rodada. Nas rodadas subsequentes, eles estarão ofuscados enquanto permanecerem na área afetada.

— Classe Favorecida: Mago (elfos) ou Clérigo (elfas). Esta característica substitui a classe favorecida dos altos elfos.

— Ajuste de Nível: +2.

O combatente drow apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Nível de Desafio: Os drow com níveis em classes de PdM possuem um ND equivalente ao seu nível de personagem. Os elfos negros com níveis de classe de PJ têm um ND equivalente ao seu nível de personagem +1.

Elfos Cinzentos

Este humanoide é esguio e quase tão alto quanto um humano. Sua pele é clara e seus cabelos escuros, com orelhas pontiagudas.

Esses são os elfos mais nobres e régios de toda a raça. Sua aparência física é mais imponente, eles são mais altos e possuem a reputação de serem arrogantes e soberbos (mesmo para os padrões élficos). Certamente são mais reclusos que os altos elfos, e vivem em cidadelas isoladas nas montanhas; poucos estrangeiros selecionados recebem permissão para adentrar suas muralhas. Eles possuem cabelos prateados e olhos cor de mel ou cabelos loiros claros e olhos violeta. Suas indumentárias sempre são brancas, prateadas, amarelas ou douradas, cobertas por mantos púrpuras ou azul-marinho.

Características de Elfo Cinzento (Ext): Estas características complementam as dos altos elfos.

— +2 de Inteligência, -2 de Força.

Elfos Selvagens

Este humanoide é esguio e mais baixo que um humano. Possui a pele morena-escura, orelhas pontiagudas e cabelos negros.

Os elfos selvagens, também conhecidos como grugach, são bárbaros tribais. Seus cabelos variam do negro ao castanho claro, ficando grisalhos conforme sua idade avança. Suas roupas são simples, feitas de peles de animais ou tecidas com plantas. Embora sejam considerados selvagens, eles alegam que são os elfos genuínos e que as demais sub-raças perderam sua essência élfica primitiva ao erigirem sociedades estáticas. Como são nômades e rústicos, os elfos selvagens favorecem a classe feiticeiro (em vez de mago), embora muitos sejam bárbaros.

Características de Elfo Selvagem (Ext): Estas características complementam as dos altos elfos, exceto quando especificado o contrário.

— +2 de Destreza, -2 de Inteligência. Estes ajustes substituem os ajustes dos valores de habilidade dos altos elfos.

— Classe Favorecida: Feiticeiro. Esta característica substitui a classe favorecida dos altos elfos.

Elfos das Florestas

Também conhecidos como elfos silvestres; os integrantes dessa sub-raça vivem nas profundezas das florestas primitivas. Seus cabelos variam do vermelho-cobre ao loiro e eles são mais robustos que os demais elfos. Suas roupas abrangem quaisquer tonalidades de verde e marrom da terra, para auxiliar na camuflagem em seu ambiente selvagem. Em geral, seus lares são guardados por corujas gigantes ou leopardos.

Características de Elfo das Florestas

(Ext): Estas características complementam as dos altos elfos, exceto quando especificado o contrário.

— +2 de Força, -2 de Inteligência.

— Classe Favorecida: Ranger. Esta característica substitui a classe favorecida dos altos elfos.

ENCOURAÇADO ASTRAL

Extra-Planar (Imenso)

Dados de Vida: 18d8+234 (315 PV)

Iniciativa: +2 (-2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: Voo 54 m (ruim)

CA: 20 (-4 tamanho, -2 Des, +16 natural)



Encouraçado Astral

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +30, mordida +28

Dano: Garra 2d6+16, mordida 2d8+8

Face/Alcance: 6 m/4,5 m

Ataques Especiais: Cortar cordão de prata, agarrar aprimorado, engolir, dilacerar 4d6+24

Qualidades Especiais: RM 28, cone antimagia, presença aterradora

Testes de Resistência: Fort +24, Ref +8, Von +13

Habilidades: For 42, Des 7, Con 37, Int 5, Sab 14, Car 18

Perícias: Esconder-se +7, Furtividade +19, Observar +23, Procurar +18, Sobrevivência +23

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Rastrear (talento racial bônus), Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 17

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 19–32 DV (Imenso); 33–54 DV (Colossal)

Ele flutua silenciosamente através das névoas do Plano Astral, cobiçando as almas de todos que perambulam na região. O encouraçado persegue corpos astrais, dilacerando-os e engolindo-os.

Um encouraçado astral é tão grande quanto um gigante das tempestades, coberto da cabeça à cauda por camadas de couraças grossas com cravos. Dois membros retorcidos terminam em garras afiadas como lâminas, e seu único olho reflete constelações em suas profundezas. Sob o torço estende-se uma cauda encouraçada e serpeante, que parece prolongar-se infinitamente.

Um encouraçado astral não fala ou se comunica de qualquer outra forma. Simplesmente consome sua presa e continua sua vigília silenciosa do Plano Astral.

COMBATE

Em um confronto, um encouraçado astral é um inimigo aterrorizante, embora pouco criativo. Consciente do perigo dos conjuradores, ele manobra para envolver o máximo de oponentes no interior de seu cone antimagia enquanto ataca. Ele tenta engolir os inimigos na área do cone enquanto agarra e dilacera os que permanecem nas laterais e nas costas. Se tiver a chance, cortará os cordões de prata dos viajantes dos planos.

Cortar Cordão de Prata (Ext): Se o encouraçado astral conseguir golpear um viajante dos planos pelas costas (flanqueando-o, apanhando-o de surpresa, ou perseguindo-o enquanto ele foge em pânico), poderá atacar o cordão de prata que conecta a forma astral à sua contraparte material. O cordão, normalmente imaterial, é tratado como um objeto tangível com a mesma CA de seu dono, dureza 10 e 20 pontos de vida (consulte Ataques a Um Objeto no Capítulo 8 do Livro do Jogador). Um cordão de prata é visível num raio de 1,5 m de um viajante astral, antes de desaparecer na substância astral. Atacá-lo não provoca um ataque de oportunidade.

Quando o cordão é danificado, o viajante astral deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será forçado a retornar imediatamente a seu corpo. Romper o cordão de prata destrói a forma astral e o corpo no Plano Material.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o encouraçado astral precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano da mordida e poderá engolir a vítima.

Um encouraçado astral que atinja um ataque com suas garras também poderá usar esta habilidade. Caso prenda a criatura, pode transferi-la para sua boca como uma ação parcial, automaticamente causando o dano da mordida conforme descrito acima.

Engolir (Ext): Caso mantenha um oponente preso durante uma rodada, um encouraçado astral pode engolir a vítima com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d6+16 pontos de dano por esmagamento, mais 2d8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao sistema digestivo do encouraçado astral. Uma

criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar obtendo sucesso em um teste de Agarrar. Isso a transportará de volta à mandíbula do monstro, onde será necessário outro teste resistido de Agarrar para se libertar. A criatura também pode abrir caminho usando garras ou armas de corte Pequenas ou Miúdas, causando 35 pontos de dano ao sistema digestivo (CA 24). Depois que a vítima se libertar, as reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago do encouraçado astral é capaz de comportar duas criaturas Enormes, ou quatro Grandes, ou oito Médias, dezesseis Pequenas ou trinta e duas Miúdas ou menores.

Dilacerar (Ext): Caso um encouraçado astral acerte seus dois ataques com as garras, ele se prenderá ao oponente e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 4d6+24 pontos de

Cone Antimagia (Sob): O único olho de um encouraçado astral produz continuamente um cone antimagia com 45 m, estendendo-se diretamente à frente da testa do monstro. O cone funciona exatamente como um *campo antimagia* conjurado por um feiticeiro de 18º nível, com a exceção descrita adiante. Uma vez por rodada, durante seu turno, o encouraçado precisa decidir a orientação do cone. O encouraçado astral só é capaz de morder as criaturas à sua frente.

Todos os efeitos mágicos, similares a magia e sobrenaturais são anulados no interior do cone, exceto os que trouxeram os alvos ao Plano Astral (por exemplo, a magia *projeção astral*). Esses efeitos estarão neutralizados enquanto os alvos permanecerem no cone e não podem ser revertidos, prendendo os alvos no Plano Astral enquanto estiverem sob o efeito do cone.

Presença Aterradora (Ext): A mera presença de um encouraçado astral é capaz de perturbar ou mesmo causar pânico em seus oponentes. A habilidade se ativa automaticamente sempre que o encouraçado ataca ou se aproxima a menos de 60 m de um inimigo. As criaturas na área devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 23) ou serão afetadas. As criaturas com 4 DV ou menos entram em pânico durante 4d6 rodadas e as criaturas com 5 DV ou mais ficam abaladas durante 4d6 rodadas.

Todos que obtiverem sucesso no teste de resistência estarão imunes à presença aterradora do encouraçado por um dia.



Xag-Ya

Os xag-yas advêm do Plano da Energia Positiva, enquanto os xeg-yis do Plano da Energia Negativa. Ambos são globos translúcidos com cerca de 60 cm de diâmetro que flutuam e tremulam no ar, emitindo um brilho quente (xag-ya) ou frio (xeg-yi). Emergindo do hemisfério inferior do globo há entre seis e doze tentáculos. A única outra característica é um par de manchas no hemisfério superior que sugere olhos.

Os xag-yas e xeg-yis são criaturas incorpóreas e ignoram portas, paredes e mobília, deslizando silenciosamente de um lugar para outro em tarefas misteriosas. Com frequência, param para observar outras criaturas, especialmente em lugares onde estão ocorrendo nascimentos ou mortes. Os energons raramente iniciam combates, mas seu mero toque é perigoso, por isso muitas criaturas os consideram ameaças e tentam expulsá-los.

Alguns necromantes e clérigos poderosos capturam energons, utilizando-os para guardar certos lugares, auxiliar em rituais ou fortalecer laços mortos-vivos. Quando são libertados, os xag-yas e xeg-yis expressam sua gratidão curando seus salvadores ou lutando ao seu lado.

Os xag-yas não costumam falar, mesmo entre eles. Seus hábitos alimentares e reprodutivos são desconhecidos.

COMBATE

Os energons gostam de se deslocar durante o combate, utilizando sua imaterialidade para superar os inimigos corpóreos. Um xag-ya ou xeg-yi normalmente aciona seu raio de energia e então mergulha em um objeto

Xeg-Ti

sólido para evitar um contra-ataque. Em um combate corporal, os energons tentam se posicionar de forma que seus inimigos não possam manobrar com facilidade e utilizar Reflexos de Combate para desferir ataques de oportunidade. Um energon somente é capaz de lutar com quatro tentáculos simultaneamente.

Incorpóreo: Os energons são afetados somente por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Raio de Energia (Ext): O raio de energia de um energon tem alcance de 9 m.

Explosão (Sob): Se um energon for reduzido a 0 PV seu corpo é destruído instantaneamente em uma explosão de energia positiva ou negativa que inflige 1d8+9 pontos de dano a qualquer criatura num raio de 18 m (Fortitude CD 16 para reduzir à metade). Se um xag-ya e um xeg-yi se encontram, aproximam-se com a maior velocidade possível. Ao fazerem contato, as criaturas

ENERGON

Os energons são aglutinações de energia levemente brilhantes habitadas por inteligências alienígenas. Nativos dos Planos de Energia, eles perambulam em outros lugares para satisfazer sua curiosidade ou executar algum plano misterioso.

	Xag-Ya Extra-Planar (Médio — Incorpóreo)	Xeg-Yi Extra-Planar (Médio — Incorpóreo)
Dados de Vida:	5d8+5 (27 PV)	5d8+5 (27 PV)
Iniciativa:	+3	+3
Deslocamento:	Voo 6 m (bom)	Voo 6 m (bom)
CA:	17 (+3 Des, +4 deflexão)	17 (+3 Des, +4 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: 4 toques incorpóreos +6 (1d6 e chicote de energia positiva); ou +6 toque à distância: raio de energia positiva 1d8	Corpo a corpo: 4 toques incorpóreos +6 (1d6 e chicote de energia negativa); ou +6 toque à distância: raio de energia negativa 1d8
Dano:	Toque incorpóreo 1d6 e energia positiva; raio de energia positiva 1d8	Toque incorpóreo 1d6 e energia negativa; raio de energia negativa 1d8
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	Incorpóreo, açoite de energia positiva, expulsar mortos-vivos, explosão, características de elemental	Incorpóreo, açoite de energia negativa, fascinar mortos-vivos, explosão, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +7, Von +1	Fort +2, Ref +7, Von +1
Habilidades:	For —, Des 17, Con 12, Int 7, Sab 10, Car 18	For —, Des 17, Con 12, Int 7, Sab 10, Car 18
Perícias:	Esconder-se +7, Observar +4	Esconder-se +7, Observar +4
Talentos:	Reflexos de Combate, Expulsão Adicional	Reflexos de Combate, Expulsão Adicional
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização:	Solitário ou aglomerado (2–8)	Solitário ou aglomerado (2–8)
Nível de Desafio:	4	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	4–9 DV (Médio); 10–15 DV (Grande)	4–9 DV (Médio); 10–15 DV (Grande)

são destruídas numa explosão que inflige 2d8+18 pontos de dano em um raio de 9 m (Fortitude CD 16 para reduzir à metade).

XAG-YA

Os xag-yas, sendo criaturas de energia positiva, podem curar aliados e infligir dano extra a mortos-vivos conforme desejarem.

Açoite de Energia Positiva (Sob): Um xag-ya é capaz de desferir um ataque de toque à distância ou um ataque de toque incorpóreo para infundir um alvo com energia positiva. Os mortos-vivos (mesmo incorpóreos) sofrem 2d8+5 pontos de dano adicionais. O xag-ya também consegue canalizar a energia positiva em criaturas vivas para curar até 2d8+5 pontos de dano. O xag-ya pode controlar sua energia positiva bem o suficiente para evitar que cure inimigos vivos (infligindo apenas o dano básico). Este poder está disponível cinco vezes por dia.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Preenchendo uma área de 18 m de raio com energia positiva, um xag-ya pode afastar os mortos-vivos. Ele expulsa mortos-vivos como um clérigo de 5º nível, cinco vezes por dia. Ele não consegue destruir mortos-vivos.

XEG-YI

Os xeg-yis, sendo criaturas de energia negativa, podem infligir dano extra a criaturas vivas conforme desejarem.

Açoite de Energia Negativa (Sob): Um xeg-yi é capaz de desferir um ataque de toque à distância ou um ataque de toque incorpóreo para infundir um alvo com energia negativa. Os alvos vivos sofrem 2d8+5 pontos de dano adicionais, mas os mortos-vivos são curados na mesma quantidade. O xeg-yi consegue controlar sua energia negativa bem o suficiente para evitar que cure inimigos mortos-vivos (infligindo apenas o dano básico). Este poder está disponível cinco vezes por dia.

Fascinar Mortos-Vivos (Sob): Preenchendo uma área de 18 m de raio com energia negativa, um xeg-yi obriga os mortos-vivos a se encolherem de medo. Ele fascina mortos-vivos como um clérigo de 5º nível, cinco vezes por dia. Ele não consegue comandar mortos-vivos.

ENTE

Planta (Enorme)

Dados de Vida: 7d8+35 (66 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 20 (-2 tamanho, -1 Des, +13 natural), toque 7, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +5/+22

Ataque: Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d6+9)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (dano: 2d6+9)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Animar árvores, dano dobrado contra objetos, atropelar 2d6+13

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/cortante, visão na penumbra, características de planta, vulnerabilidade a fogo

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +1, Von +7

Habilidades: For 29, Des 8, Con 21, Int 12, Sab 16, Car 12

Perícias: Diplomacia +3, Esconder-se -9*, Intimidar +6, Conhecimento (natureza) +6, Ouvir +8, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +8 (+10 na superfície)

Talentos: Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Vontade de Ferro

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário ou bosque (4-7)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Bom

Progressão: 8-16 DV (Enorme); 17-21 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: +5

Estas criaturas altas são quase indistinguíveis das árvores. Sua pele é grossa e marrom, com a textura de caules. Seus braços são retorcidos como galhos e seus pés se encolhem quando estão parados, de modo a parecer com as raízes de uma árvore. Acima dos olhos e espalhados pela cabeça existem diversos galhos menores, onde florescem grandes folhas.



Os entes combinam características de árvores e seres humanos. Eles são pacíficos por natureza, mas mortíferos quando estão furiosos. Eles odeiam o mal e o uso irresponsável do fogo, considerando-se guardiões das árvores.

As folhas de um ente são profundamente verdes na primavera e no verão. No inverno suas folhas ficam amarelas, laranjas ou vermelhas, mas raramente caem. As pernas de um ente permanecem juntas como o tronco de uma árvore e quando estão imóveis são indistinguíveis de uma planta comum.

Um ente atinge 9 m de altura e seu "tronco" tem 60 cm de diâmetro. Eles pesam até 2,5 toneladas.

Os entes falam seu próprio idioma, além do Comum e do Silvestre. A maioria conhece um pouco das outras linguagens humanas — hem o suficiente para dizer "Caia fora das minhas árvores".

COMBATE

Os entes preferem observar os inimigos em potencial com atenção antes de atacar. Com frequência, investem de surpresa de seus disfarces para atropelar os devastadores das florestas. Caso estejam sob pressão, animarão as árvores da área como reforços.

Animar Árvores (SM): Um ente é capaz de conceder movimento às árvores num raio de 54 m, sem limite de uso diário, e controlar até duas delas ao mesmo tempo. É preciso uma ação de rodada completa para uma árvore normal desenraizar-se. Depois disso, seu deslocamento será de 3 m, mas ela lutará de forma idêntica a um ente. As árvores animadas perderão sua capacidade de se mover caso o ente responsável seja incapacitado ou saia do alcance. Essa habilidade é idêntica a magia *carvalho vivo* (12º nível de conjurador). Assim como o ente, as árvores animadas têm vulnerabilidade ao fogo.

Dano Dobrado Contra Objetos (Ext): Um ente ou árvore animada que execute um ataque total contra um objeto ou estrutura causará dano dobrado.

Atropelar (Ext): Teste de resistência de Reflexos (CD 22) para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Perícias: *Os entes recebem +16 de bônus racial em testes de Esconder-se em áreas florestais.

ENTE ANCIÃO

Planta (Colossal)

Dados de Vida: 50d8+800 (1.105 PV)

Iniciativa: +3 (-1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

Classe de Armadura: 41 (-1 Des, -8 tamanho, +40 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +49

Dano: Pancada 10d6+19, dec. 19-20

Face/Alcance: 9 m/9 m

Ataques Especiais: Animar árvores, atropelar, dano triplo contra objetos, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Características de planta, ignorar dano, RM 29, RD 10/—

Testes de Resistência: Fort +45, Ref +17, Von +33

Habilidades: For 48, Des 8, Con 42, Int 19, Sab 33, Car 35

Perícias: Conhecimento (qualquer um) +14, Diplomacia +14, Esconder-se -12% Intimidar +32, Observar +23, Ouvir +43, Sentir Motivação +18, Sobrevivência +22

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Tolerância, Vontade de Ferro

Talentos Épicos: Foco em Arma Épico (pancada), Reflexos Épicos, Tolerância Épica, Vitalidade Épica (x4), Vontade Épica

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou com bosques de entes

Nível de Desafio: 25

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro e Bom

Progressão: 51 — 150 DV (Colossal)

Os entes anciões são uma variedade enorme de árvores animadas — criaturas conscientes que se parecem com as maiores árvores conhecidas, como a sequoia gigante.

Pacíficos por natureza, os entes anciões combinam aspectos de árvores e seres humanos. Assim como seus semelhantes menores, os entes anciões odeiam o mal e a utilização irresponsável do fogo, considerando-se os guardiões das árvores

e dos outros entes. Eles são tranquilos e ponderados, muito lentos para agir, mas sempre decidem suas estratégias com disposição e propósito.

Os entes anciões falam o antigo idioma dos Entes, Comum e Silvestre.

COMBATE

Os entes raramente se envolvem em um combate, preferindo vigiar o perigo com os benefícios de sua altura e invocar outras criaturas para ajudá-los.

Animar Árvores (SM): Um ente ancião é capaz de conceder movimento às árvores num raio de 150 m, sem limite de uso diário, e controlar até seis delas ao mesmo tempo. É preciso uma ação de rodada completa para uma árvore normal desenraizar-se. Depois disso, ela lutará de forma idêntica a um ente. As árvores animadas perderão sua capacidade de se mover caso o ente responsável seja incapacitado ou saia do alcance.

Atropelar (Ext): Um ente ancião é capaz de atropelar criaturas Imensas ou menores, causando 8d20+40 pontos de dano. Os oponentes que não desferirem ataques de oportunidade contra o ancião podem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 54) para reduzir o dano à metade.

Dano Triplo Contra Objetos (Ext): Um ente ancião que realizar um ataque total contra um objeto ou estrutura causará o triplo do dano.

Características de Planta: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. Imune a sucessos decisivos e efeitos de ação mental.

Ignorar Dano (Ext): Sempre que um ente ancião sofrer dano de ataques corpóreos, ele reduzirá o dano causado à metade, pois a madeira de seu corpo não sente os ferimentos da mesma forma que a carne das criaturas normais.

Perícias e Talentos: Os entes anciões adquirem perícias e talentos como se fossem uma criatura do tipo Fada. *Eles recebem +24 de bônus racial nos testes de Esconder-se em áreas florestais.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *conto das rochas, controlar plantas, falar com plantas, mensageiro animal; 3/dia — ampliar plantas, círculo da cura (apenas plantas), explosão solar, muralha de espinhos; 1/dia — homens vegetais; Nível de Conjurador 23^o; CD 22 + nível da magia.*

ENXAME

Os enxames são massas densas de criaturas Minúsculas, Diminutas ou Miúdas que não seriam especialmente perigosas em grupos pequenos, mas podem se tornar adversários terríveis quando se reúnem em quantidade suficiente. Embora uma nuvem de gafanhotos possa conter milhares de integrantes, nas regras do jogo um enxame é definido como uma única criatura que ocupa 3 m de espaço — as multidões gigantescas de morcegos ou gafanhotos geralmente são compostas por dezenas de enxames muito próximos entre si. Todo o enxame terá um único valor de DV e PV assim como o mesmo modificador de Iniciativa, deslocamento e CA. Ele realiza testes de resistência como se fosse uma única criatura.

Diversas criaturas se organizam como enxames: a seguir, estão descritos enxames de morcegos, centopeias, vespas infernais, gafanhotos ratos e aranhas. O tipo do enxame varia conforme a natureza das criaturas integrantes (a maioria será Animal ou Inseto), mas todos apresentam o subtipo Enxame.

Um enxame de criaturas Miúdas é formado por 300 integrantes terrestres ou 1.000 alados; um enxame de insetos Diminutos é composto por 1.500 membros terrestres ou 5.000 voadores; um enxame de elementos Minúsculos sempre terá 10.000 criaturas, independente de serem ou não capazes de voar. Os enxames terrestres incluem uma quantidade de criaturas muito superior àquela que ocuparia um espaço de 3 m (lado a lado, organizadamente), uma vez que seus integrantes se espremam e rastejam uns sobre os outros e sobre suas vítimas enquanto se deslocam ou atacam. Os enxames maiores podem ser considerados diversos enxames reunidos. É possível modelar a forma dos grandes enxames, embora eles geralmente ocupem quadrados consecutivos.

COMBATE

Para atacar, um enxame isolado precisa invadir o espaço do adversário (provocando um ataque de oportunidade). Ele pode ocupar o mesmo espaço que as criaturas de qualquer tamanho, já que seus integrantes rastejam ou pousam sobre a vítima, mas continua sendo uma criatura que ocupa 3 m de espaço. Os enxames nunca desferem ataques de oportunidade, mas podem provocá-los normalmente.

Diferentes das outras criaturas desse tamanho (e que ocupam o mesmo espaço), a forma dos enxames é moldável. Ele poderá ocupar quaisquer 4 quadrados consecutivos e poderá atravessar aberturas com tamanho suficiente para permitir a passagem de um de seus membros (por exemplo, um enxame de morcegos pode se espremer pelas mesmas aberturas que uma criatura Miúda, do tamanho de um morcego, conseguiria).

Vulnerabilidades dos Enxames

Combater enxames com ataques físicos é extremamente difícil, mas eles apresentam algumas vulnerabilidades, descritas a seguir.

Brandir uma tocha acesa como arma improvisada causa 1d3 pontos de dano ao enxame a cada golpe.

As armas flamejantes e congelantes sempre infligem o dano de energia total quando atingem um enxame, mesmo que a variedade de dano causado pela arma normalmente não afetasse seus integrantes.

Uma lanterna acesa, usada como um projétil de área, causará 1d4 pontos de dano por fogo a todas as criaturas adjacentes ao quadrado onde cair.

ENXAME DE ARANHAS

Inseto (Diminuto — Enxame)

Dados de Vida: 2d8 (9 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 6 m

Classe de Armadura: 17 (+4 tamanho, +3 Des), toque 17, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +1/—

Ataque: Enxame (dano: 1d6 mais veneno)

Ataque Total: Enxame (dano: 1d6 mais veneno)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Distração, veneno

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de enxame, sentido sísmico 9 m, características de inseto

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +0

Habilidades: For 1, Des 17, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2

Perícias: Escalar +11, Ouvir +4, Observar +4

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário, massa (2–4 enxames) ou colônia (7–12 enxames)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Um exército de horríveis aranhas do tamanho de um palmo avança contra vocês.

Um enxame de aranhas é uma horda de aranhas venenosas.

Combate

As aranhas tentam cercar e atacar qualquer presa de sangue quente que encontrarem. Elas causam 1d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 11) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Veneno (Ext): Inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d3 pontos de dano temporário de Força. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Esse enxame recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Observar e +8 de bônus racial nos testes de Escalar. As aranhas aplicam seu modificador de Destreza para os testes de Escalar.

ENXAME DE CENTOPEIAS

Inseto (Diminuto — Enxame)

Dados de Vida: 9d8–9 (31 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 6 m

Classe de Armadura: 18 (+4 tamanho, +4 Des), toque 18, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +6/—

Ataque: Enxame (dano: 2d6 mais veneno)

Ataque Total: Enxame (dano: 2d6 mais veneno)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Distração, Veneno

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imune ao dano causado por armas, características de enxame, sentido sísmico 9 m, características de inseto

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 1, Des 19, Con 8, Int —, Sab 10, Car 2

Perícias: Escalar +12, Observar +4

Talentos: Acuidade com Arma^B

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário, praga (2–4 enxames) ou colônias (7–12 enxames)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma massa brilhante de insetos azuis escuros rasteja, avançando como um exército venenoso em marcha.

Um enxame de centopeias é uma massa rastejante de centopeias vorazes, capazes de escalar obstáculos para alcançar sua presa.

Combate

As centopeias tentam cercar e atacar qualquer presa viva que encontrarem. Elas causam 2d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Veneno (Ext): Inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Esse enxame recebe +4 de bônus racial nos testes de Observar e +8 de bônus em Escalar. As centopeias aplicam seu modificador de Destreza para os testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas.

ENXAME DE GAFANHOTOS

Inseto (Diminuto — Enxame)
Dados de Vida: 6d8–6 (21 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 9 m (ruim)
Classe de Armadura: 18 (+4 tamanho, +4 Des), toque 18, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +4/—
Ataque: Enxame (dano: 2d6)
Ataque Total: Enxame (dano: 2d6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Distração
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imune ao dano causado por armas, características de enxame, características de inseto
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +2
Habilidades: For 1, Des 19, Con 8, Int—, Sab 10, Car 2
Perícias: Ouvir +4, Observar +4
Talentos: —
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, nuvem (2–7 enxames) ou praga (11–20 enxames)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma nuvem de gafanhotos mergulha ferozmente, enchendo o ar com seu zunido agudo.

Um enxame de gafanhotos é uma nuvem com centenas de insetos alados que devoram todo material orgânico em seu caminho.

Combate

Os gafanhotos tentam cercar e atacar qualquer presa viva que encontrarem. Eles causam 2d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Esse enxame recebe +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

ENXAME DE MORCEGOS

Animal (Diminuto — Enxame)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 5 m (1 quadrados), voo 12 m (bom)
Classe de Armadura: 16 (+4 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +2/—
Ataque: Enxame (dano: 1d6)
Ataque Total: Enxame (dano: 1d6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Distração, sangramento
Qualidades Especiais: Sentido Cego 6 m, metade do dano causado por armas cortantes e perfurantes, visão na penumbra, características de enxame
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4
Perícias: Ouvir +11, Observar +11
Talentos: Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Desertos temperados
Organização: Solitário, massa (2–4 enxames) ou colônia (11–20 enxames)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma nuvem sussurrante de sombras ágeis e farfalhantes se aproxima. Centenas de chiados em alta-frequência preenchem o ar.

Um enxame de morcegos é uma massa de morcegos carnívoros pequenos e ferozes, sedentos pelo sangue de qualquer criatura que cruzar seu caminho.

Esses enxames são noturnos e nunca são encontrados a céu aberto durante o dia.

Combate

Os morcegos buscam cercar e atacar qualquer presa de sangue quente que encontrem. Eles causam 1d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 11) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Sangramento (Ext): Qualquer criatura viva atingida pelos morcegos continuará sangrando, perdendo 1 PV a cada rodada subsequente. Diversos ferimentos não causam uma perda de sangue cumulativa. O sangramento pode ser interrompido com um teste bem-sucedido de Cura (CD 10) ou qualquer magia de curar ferimento ou similar.

Sentido Cego (Ext): Um enxame de morcegos é capaz de perceber qualquer criatura num raio de 6 m. A criatura ainda terá camuflagem total contra os morcegos (mas os ataques do enxame ignoram camuflagem).

Perícias: Esse enxame recebe +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar. Estes bônus não se aplicam quando o sentido cego for neutralizado.

ENXAME DE RATOS

Animal (Diminuto — Enxame)
Dados de Vida: 4d8 (13 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados), escalar 4,5 m
Classe de Armadura: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/—
Ataque: Enxame (dano: 1d6 mais doença)
Ataque Total: Enxame (dano: 1d6 mais doença)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Doença, distração
Qualidades Especiais: Metade do dano causado por armas perfurantes e cortantes, visão na penumbra, faro, características de enxame
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +2
Habilidades: For 2, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 2
Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder-se +14, Ouvir +6, Observar +7, Natação +10
Talentos: Acuidade com Arma, Prontidão
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, grupo (2–4 enxames) ou infestação (7–12 enxames)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma horda de ratos ferozes guincha e silva enquanto se aproxima, com presas brilhantes em suas bocas famintas.

Um enxame de ratos é uma massa de ratos pequenos e esfomeados que transmitem doenças. Este enxame é composto por seres muito parecidos com o rato comum, mas em grandes quantidades eles se tornam caçadores implacáveis, capazes de matar um ser humano com suas centenas de mordidas.

Estes enxames costumam ser encontrados nos esgotos e fundações das cidades dos humanos.

Combate

Os ratos tentam cercar e atacar qualquer presa viva que encontrem. Eles causam 1d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento.

Doença (Ext): Febre do esgoto — transmissão ataque da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 21); período de incubação 1d3 dias, dano: 1d3 Des e 1d3 Con. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Esse enxame recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade, e +8 de bônus racial em Equilíbrio, Escalar e Natação. Os ratos aplicam seu modificador de Destreza para os testes de Escalar e Natação.

Um enxame recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação realizados para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Ele sempre pode 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo que esteja com pressa ou ameaçado.

ENXAME DE VESPAS INFERNASIS

Besta Mágica (Diminuto — Extraplanar, Mal, Enxame)

Dados de Vida: 12d10+27 (93 PV)

Iniciativa: +10

Deslocamento: 5 m (1 quadrados), voo 12 m (médio)

Classe de Armadura: 20 (+4 tamanho, +6 Des), toque 20, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +12/—

Ataque: Enxame (dano: 3d6 mais veneno)

Ataque Total: Enxame (dano: 3d6 mais veneno)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Distração, Jazer, Veneno

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, mente coletiva, imune ao dano causado por armas, resistência a fogo 10, visão na penumbra, características de enxame

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +14, Von +7

Habilidades: For 1, Des 22, Con 14, Int 6, Sab 13, Car 9

Perícias: Esconder-se +19, Ouvir +10, Observar +10

Talentos: Foco em Habilidade (Veneno), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vitalidade, Vontade de Ferro

Ambiente: Eternidade Gélida da Geena

Organização: Solitário, pavor (2–4 enxames) ou terror (5–8 enxames)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Um zunido feroz preenche o ar ao redor de uma nuvem de milhares de insetos vermelho-rubi.

As vespas infernais são insetos mágicos, selvagens e violentos dos planos infernais. Estes seres parecem vespas normais, com a carapaça brilhante, preta e listrada de vermelho-escarlate. Seus olhos de inseto são verdes fluorescentes. Os enxames dessas vespas compartilham uma mente coletiva e inteligente, dotadas de perspicácia e sede de sangue abissais.

Combate

Como qualquer enxame, as vespas tentam cercar e atacar qualquer presa viva que encontrarem. Elas causam 3d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento. Estas vespas valorizam os corpos de suas presas, vivos ou mortos, usando-os como terríveis marionetes vivas (ou não) para realizar atos de maldade que um enxame de insetos comum nunca seria capaz.

Os ataques de um enxame de vespas infernais são considerados profanos e mágicos para ignorar a Redução de Dano.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Invasão (Ext): As vespas infernais podem invadir o corpo de uma criatura indefesa ou morta através da boca e outros orifícios. A ativação dessa habilidade exige 1 minuto e a vítima precisa ser Pequena, Média ou Grande (mas 4 enxames trabalhando juntos podem invadir uma criatura Enorme). Elas podem abandonar o corpo a qualquer momento, embora precisem de uma ação de rodada completa. Qualquer ataque contra o hospedeiro também causará metade do dano contra as vespas, mas as resistências e imunidades do enxame continuam válidas e podem neutralizar parte do dano.

Quando invade um cadáver, esse enxame é capaz de fornecer e controlar seus movimentos, transformando-o efetivamente num zumbi do tamanho apropriado enquanto permanecer no seu interior. Se usarem esta habilidade contra um ser vivo, as vespas podem neutralizar o próprio veneno e controlar a vítima como a magia *dominar monstro*. As vespas consumirão o hospedeiro com rapidez, causando 2d4 pontos de dano Constituição por hora. Quando atinge Constituição 0, a criatura morre.

É muito fácil de notar as vítimas dessa habilidade, pois os insetos se deslocam debaixo da sua pele. Eles são inteligentes o suficiente para tentarem se esconder debaixo de roupas largas ou mantos pesados. O enxame pode realizar um teste de Disfarces para esconder o uso dessa habilidade sobre a vítima, com –4 de penalidade caso a criatura seja Pequena.

As magias *remover doenças* e *cura completa* conjuradas sobre as vítimas dessa habilidade obrigam o enxame a abandonar o hospedeiro.

Veneno (Ext): Inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 18); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Destreza. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Mente Coletiva (Ext): Todos os enxames de vespas infernais que tenham pelo menos 1 PV por Dado de Vida (ou 12 PV, no caso dos enxames padrão) formarão uma mente coletiva com Inteligência 6. Quando um enxame tiver uma quantidade de PV inferior ao mínimo, agirá irracionalmente.

ENXAME DA DESTRUIÇÃO

Inseto (Colossal)

Dados de Vida: 50d8+500 (725 PV)

Iniciativa: +16 (Des)

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 6 m, voo 27 m (perfeito)

Classe de Armadura: 30 (+2 tamanho, +16 des, +2 natural), toque 28, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +37/—

Ataque Total: Enxame (12d6)

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Cegueira, Distração (CD 45)

Qualidades Especiais: Sentido cego 60 m, cura acelerada 15, características de enxame, características de inseto

Testes de Resistência: For +37, Ref +34, Von +22

Habilidades: For 3, Des 42, Con 30, Int —, Sab 23, Car 32

Perícias: —

Talentos: —

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, nuvem (2–4 enxames), praga (5–8 enxames)

Nível de Desafio: 23

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

Um enxame da destruição é composto por dezenas de milhares de insetos agindo como um único organismo maligno — um limo voador de tamanho colossal.

Um enxame da destruição parece uma nuvem amorfa e mutável de escuridão, com 30 m de diâmetro ou mais, que invade os céus como uma coluna de fumaça sinalizando um local assolado pela ruína. Um enxame emite um zombar ensurdecedor (como o zunido de um zangão) que pode ser ouvido num raio de 1,5 km; a uma distância de 27 m do enxame, os zumbidos encobrem todos os sons ambientes. Conforme o limo voador atravessa o ar, sua forma se mistura, contorce e transforma constantemente, muitas vezes se dividindo em duas ou mais nuvens separadas que se reúnem novamente segundos depois.

Um enxame da destruição se origina em áreas de contaminação ou vazamento mágico ou através de uma experiência de estudiosos arcanos. Uma vez



Enxame da
Destruição

constituído, para todos os propósitos o enxame da destruição será considerado um organismo único do tipo limo — cada indivíduo do enxame não possuirá mais suas vulnerabilidades e poderes.

Um enxame da destruição possui resquícios de inteligência, mas não fala qualquer idioma.

COMBATE

Um enxame da destruição tem apenas uma tática: mergulhar e engolfar qualquer criatura para saciar sua fome infundável.

Engolfar (Ext): Um enxame da destruição precisa somente se deslocar para a área ocupada por qualquer criatura Imensa ou menor para engolfar a vítima. Além disso, o enxame é capaz de alterar sua forma como uma ação equivalente a movimento para engolfar a criatura. Por exemplo, ele conseguiria se achatar em um túnel cilíndrico vertical com 60 m de diâmetro, mas somente 3 m de altura. De fato, considere o enxame como um efeito de dispersão que se desloca conforme desejar. As vítimas que invadirem a área do enxame ou forem engolfadas pela movimentação da criatura sofrem 6d6 pontos de dano (Reflexos para reduzir à metade, CD 46). As criaturas devem realizar o teste de resistência a cada rodada em que permanecerem no espaço ocupado pelo enxame. Nessa situação, é necessário obter sucesso em um teste de Concentração para lançar magias.

As criaturas eliminadas pelo enxame terão sua carne arrancada do corpo e restarão somente alguns ossos (se a criatura tiver um esqueleto).

Cegueira (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame da destruição deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 51) ou ficará cega durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Destreza.

Características de Enxame: Um enxame não apresenta laterais ou anatomia distinguível, é imune a sucessos decisivos e não pode ser flanqueado. Um enxame formado por criaturas minúsculas recebe metade do dano de armas cortantes e perfurantes.

Reduzir os PVs de um enxame a 0 ou menos dissipa a aglomeração de criaturas, embora o dano sofrido até esse ponto não seja capaz de afetar a habilidade de combate ou resistência do enxame. Os enxames nunca são atordoados ou estão morrendo em função de um total negativo de pontos de vida. Eles não podem ser vítimas das manobras Imobilização, Agarrar ou Encontrar e são incapazes de Agarrar seus adversários.

Um enxame é imune a qualquer magia ou efeito que tenha um determinado número de alvos (incluindo as magias direcionadas a um único alvo, como *desintegrar*). Eles somente são afetados por efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral) caso tenham um valor de Inteligência e a característica Mente Coletiva. Um enxame sofre -10 de penalidade nos testes de resistência contra magias ou efeitos que afetam uma área, como muitas magias de evocação ou projéteis de área. Se o ataque de efeito de área não permitir um teste de resistência, o enxame recebe o dobro de dano.

Um enxame que fique inconsciente por meio de dano de contusão se desorganiza e se dispersa, não reagrupando novamente até que seus pontos de vida excedam seu dano de contusão.

Características de Inseto: Um enxame da destruição é imune a todos os efeitos que afetem a mente (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral). Ele também tem visão no escuro (alcance de 18 m).

Sentido Cego (Ext): Um enxame da destruição é capaz de perceber e localizar qualquer criatura num raio de 6 m. A criatura ainda terá camuflagem total contra o enxame (mas os ataques do enxame ignoram camuflagem).

Distração (Ext): Qualquer criatura viva, vulnerável ao dano do enxame, que inicie o seu turno no mesmo espaço que um enxame ficará enjoada por 1 rodada; um teste de Fortitude (CD 10 + metade dos DV + modificador de Con do enxame; a CD exata é fornecida na descrição da criatura). Conjurar ou se concentrar em magias no interior de um enxame exige um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). Usar perícias que envolvam paciência ou concentração também exige um teste de Concentração (CD 20).

ESCALAMADRIÃO

Dragão (Grande)

Dados de Vida: 10d12 +30 PV

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 4,5 m, voo 12 m (ruim)

CA: 19 (-1 tamanho, +2 Des, +8 natural)

Ataque Base/Agarrar: +10/+18

Ataques: Corpo a corpo: mordida +13, 2 garras +8, 2 asas +8

Dano: Mordida 2d6+4, garra 1d8+2, asa 1d6+2

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dilacerar 2d8+6

Qualidades Especiais: Imunidade ao frio e fogo, silêncio, reverter magia

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +9, Von +8

Habilidades: For 19, Des 14, Con 16, Int 9 Sab 12, Car 9

Perícias: Escalar +17, Conhecimento (arcano) +12, Ouvir +16, Furtividade +15, Observar +16

Talentos: Prontidão, Trespassar, Reflexos de Combate, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Subterrâneo/Frio

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 11–18 DV (Grande); 19–26 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +8 (somente parceiro)

O escalamadrião é uma criatura semelhante a um dragão, de aspecto prateado e características antimágicas significativas.

Um escalamadrião tem 3,5 m de comprimento, escamas cinzas e olhos verdes, com asas atarracadas e uma longa cauda preênsil e farpada. Com muita frequência, o escalamadrião é confundido com um dragão de prata jovem ou adulto.

Os escalamadriões falam Dracônico, mas também desenvolveram um idioma próprio, secreto e silencioso. Esta linguagem é transmitida através de movimentos da boca, asas e garras — em essência, a linguagem dracônica de sinais.

Os escalamadriões falam Dracônico, mas também desenvolveram um idioma próprio, secreto e silencioso. Esta linguagem é transmitida através de movimentos da boca, asas e garras — em essência, a linguagem dracônica de sinais.

COMBATE

Um escalamadrião não teme quase nada, pois é naturalmente agressivo. Caso estejam guardando um livro mágico ativamente (consulte Sociedade, a seguir), eles se lançarão ao combate sem hesitar. Um escalamadrião prefere dilacerar os guerreiros e outros especialistas em combate corporal primeiro, confiando em sua habilidade de reverter magias para neutralizar os atacantes mágicos.

Dilacerar (Ext): Um escalamadrião que acertar seu ataque com ambas as garras se prende ao adversário e rasga sua carne. Este ataque causa 2d6+6 pontos de dano automaticamente.

Imunidades (Ext): Os escalamadriões são imunes ao fogo e ao frio.

Silêncio (Sob): Esta habilidade duplica constantemente os efeitos da magia homônima, centralizada no escalamadrião. A criatura é capaz de suprimir essa habilidade conforme desejar.

Reverter Magia (Sob): Esta habilidade duplica constantemente os efeitos da magia homônima e visa apenas o escalamadrião. Diferente da

Escalamadrião



magia, a capacidade de reverter magias da criatura não apresenta um limite pré-estabelecido (é impossível exauri-la).

SOCIEDADE

O conhecimento geral sobre os escalamadriões foi revelado originalmente no compêndio denominado *O Escalamadrião*. Entre as diversas magias registradas nesse livro, existe uma única ilustração de uma criatura semelhante a um dragão. Essa criatura é um escalamadrião e, sob um exame minucioso, é possível perceber que a figura se movimenta. Na verdade, a página atua como um *portal* para o plano ou local habitado pelo monstro. De acordo com a lenda, qualquer uso não autorizado do livro invocará o escalamadrião guardião. O método para fazer um contato amistoso com o dragão e barganhar por seus serviços é uma informação secreta conhecida por poucos magos.

Um escalamadrião também costuma ser chamado de “guardião do livro” pelos indivíduos familiarizados com sua utilidade como protetores de tomos arcanos. Quando não estão expulsando ladrões de grêmios em potencial, as criaturas habitam uma extensa rede de cavernas, provavelmente abaixo da Grande Geleira ou no interior de um espaço extradimensional distinto. Quando atuam como guardiões, somente os escalamadriões têm a capacidade de ativar o *portal* vinculado ao grêmio e a ele; caso não seja ativada, a ilustração não sofrerá qualquer alteração. Os escalamadriões que derrotam os pretensos ladrões de livros carregam os espólios de suas vitórias através do *portal*.

ESCARAVELHO DE TESOURO

Um escaravelho de tesouro é uma criatura sem olhos, semelhante a um besouro, que se esconde em montes de tesouro. Graças ao seu tamanho e sua carapaça prateada ou dourada, ele se assemelha a uma moeda quando está dormindo (mas um exame cuidadoso revela sua natureza). Um enxame parece uma pilha de moedas de ouro e prata.

Os escaravelhos de tesouro frequentemente se encontram escondidos no meio do tesouro de um dragão (daí seu nome). Muitas vezes vivem em relação simbiótica com o dragão, mantendo as escamas de um ancião livres de animais nocivos (a armadura natural do dragão o mantém a salvo da habilidade de escavação do inseto).

Os escaravelhos de tesouro não são inteligentes e não falam nem compreendem qualquer idioma.

COMBATE

Um escaravelho de tesouro individual procura se alojar na carne de seu alvo. No entanto, os escaravelhos de tesouro preferem atacar em massa, envolvendo o alvo e mastigando-o por completo.

Escavar (Ext): Se um escaravelho de tesouro atingir uma criatura viva Pequena ou maior com a mordida (ou se um enxame de escaravelhos atingir o alvo com seu ataque de enxame), no próximo turno o inseto tentará se alojar na carne da vítima. O alvo deve realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 11 para uma criatura individual ou CD 14 para um enxame) para impedir que o escaravelho se instale em sua musculatura (uma vítima indefesa não pode impedir a habilidade). Se o teste de resistência fracassar, o alvo sofrerá

1d2 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada subsequente (de um escaravelho individual) ou 2d4 pontos de dano temporário de Constituição (de um enxame).

Um escaravelho não abandona a vítima até que ela esteja morta. Uma vez que o inseto se aloja no alvo com esta habilidade, ele somente pode ser destruído por efeitos que curariam uma doença, como *remover doença* ou *cura completa*. Uma única magia elimina todos os escaravelhos, mas não concede proteção contra ataques subsequentes.

As criaturas com imunidade a doenças, bem como aquelas com +3 de bônus de armadura natural (incluindo bônus de melhoria) ou superior, são imunes ao ataque de escavar dos escaravelhos de tesouro.

Distração (Ext): Qualquer criatura viva e vulnerável ao dano do escaravelho que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame, deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14), ou ficará enjoada durante 1 rodada. Mesmo se obtiver sucesso no teste de resistência, a conjuração ou sustentação de magias dentro da área do enxame exige um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). O uso de qualquer perícia que envolva paciência e concentração exige um teste de Concentração (CD 20). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Características de Enxame: Um enxame não apresenta laterais ou anatomia distinguível, é imune a sucessos decisivos e não pode ser flanqueado. Os enxames de escaravelhos ignoram qualquer tipo de dano causado por armas.

Reduzir os PVs de um enxame a 0 ou menos dissipa a aglomeração de criaturas, embora o dano sofrido até esse ponto não seja capaz de afetar a habilidade de combate ou resistência do enxame. Os enxames nunca são atordoados ou estão morrendo em função de um total negativo de pontos de vida. Eles não podem ser vítimas das manobras Imobilização, Agarrar ou Encontrar e são incapazes de Agarrar seus adversários.

Um enxame de escaravelhos é imune a qualquer magia ou efeito que tenha um determinado número de alvos (incluindo as magias direcionadas a um único alvo, como *desintegrar*). O enxame sofre 1,5 vezes (+50%) o dano causado por magias ou efeitos de área, projéteis de área e a maioria das magias de evocação. Se o efeito não permitir um teste de resistência, o enxame sofrerá o dobro do dano.

Os enxames de escaravelhos são vulneráveis a ventos muito fortes, gerados

Escaravelho de Tesouro



	Escaravelho de Tesouro Inseto (Minúsculo)	Enxame de Escaravelhos de Tesouro Inseto (Minúsculo — Enxame)
Dados de Vida:	1/8 d8+1 (2 PV)	6d8+6 (33 PV)
Iniciativa:	+1	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalar 6 m	6 m (4 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	21 (+8 tamanho, +1 Des, +2 natural), toque 19, surpresa 20	13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+0/-21	+4/—
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +3 (1d2–5)	Enxame (2d6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +3 (1d2–5)	Enxame (2d6)
Espaço/Alcance:	0,3 m/0 m	3 m/—
Ataques Especiais:	Escavar	Escavar, distração
Qualidades Especiais:	Sentido sísmico 6 m, características de inseto	Sentido sísmico 6 m, características de enxame, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +1, Von +1	Fort +6, Ref +3, Von +3
Habilidades:	For 1, Des 13, Con 13, Int —, Sab 12, Car 2	For 11, Des 13, Con 13, Int —, Sab 12, Car 2
Perícias:	Esconder-se +13*, Ouvir +5	Esconder-se +13*, Ouvir +5
Ambiente:	Desertos quentes	Desertos quentes
Organização:	Solitário ou enxame (2–5)	Enxame individual ou grupo de enxames (2–5)
Nível de Desafio:	1/2	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Nenhuma	Nenhuma
Ajuste de Nível:	—	—

pela magia *lufada de vento*, por exemplo. Para determinar os efeitos dos ventos contra o enxame, trate-o como se fosse uma criatura Minúscula (consulte Ventos no *Livro do Mestre*). Os efeitos do vento causam 1d6 pontos de dano por contusão ao enxame por nível da magia (ou para cada DV da criatura que está gerando o efeito, como no caso de um vendaval gerado por um elemental do ar, por exemplo). Um enxame inconsciente devido ao dano por contusão estará desorganizado e disperso — ele não conseguirá se reorganizar até que sua quantidade de PV exceda o dano por contusão.

Para informações completas sobre o subtipo Enxame, consulte o Glossário do *Livro dos Monstros*.

Características de Inseto: Um escaravelho de tesouro é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral). Possui visão no escuro 18 metros.

Perícias: Os escaravelhos de tesouro recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão ocultos entre moedas (no mínimo 10 moedas para um único escaravelho, ou 10.000 moedas para um enxame). Um escaravelho de tesouro recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10' nesses testes, mesmo quando estiver distraído ou ameaçado.

ESCAVADOR

Aberração (Enorme)

Dados de Vida: 15d8+78 (145 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 3 m

Classe de Armadura: 24 (–2 tamanho, +1 Des, +15 natural), toque 9, surpresa 23

Ataque Base/Agarrar: +11 /+27

Ataque: Corpo a corpo: pancada +17 (dano: 1d6+8/+2d6 de ácido)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +17 (dano: 1d6+8/+2d6 de ácido)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Muco corrosivo

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, *moldar rochas*, sentido sísmico 18 m

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +6, Von +11

Habilidades: For 27, Des 13, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 12

Perícias: Conhecimento (masmorras) +14, Conhecimento (natureza) +4, Furtividade +17, Observar +20, Ouvir +20, Sobrevivência +14 (+16 nos subterrâneos)

Talentos: Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Vitalidade

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 16–30 DV (Enorme); 31–45 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Surge uma criatura enorme, demolindo a parede de rocha sólida. Seu corpo rochoso, em forma de gota, brilha devido ao muco que o recobre, e ele utiliza as garras cegas de duas grandes nadadeiras para remover os detritos.

Estas criaturas bizarras vivem nas profundezas da terra, cavando entre as rochas sólidas com o muco corrosivo que secretam de sua *pele rochosa*.

Os escavadores são tímidos e quase sempre inofensivos, mas já foram encontrados alguns espécimes enlouquecidos, com instintos assassinos. Eles se alimentam de rochas e podem até devorar criaturas como os xorn e os elementais da terra. Ao escavar as rochas, a criatura deixa um túnel com cerca de 3 m de diâmetro, que pode ser utilizado por outros personagens.

O limo que recobre o corpo do escavador é altamente corrosivo. A criatura alimenta-se dissolvendo as rochas e arrastando a massa resultante para a parte inferior de seu próprio corpo, que é praticamente uma só bocarra.

Um escavador digere rochas, mas aprecia diversos tipos de minerais não-metálicos como tempero, da mesma forma que os humanos gostam de especiarias. Os aventureiros podem conseguir assistência e informações legítimas de um escavador caso ofereçam minerais apetitosos (quase sempre gemas preciosas) ou petiscos (como moedas). Os metais embriagam os escavadores e alguns se viciam neles, representando uma ameaça para os mineiros e qualquer um que carregue equipamento de metal.

Um escavador tem cerca de 4,5 m de comprimento e 3 m de largura, e pesa em torno de 3 toneladas.

Os escavadores falam os idiomas Terran e Subterrâneo.



Escavador

COMBATE

Os escavadores preferem lutar dentro de seus túneis, onde conseguem proteger seus flancos com eficiência enquanto atacam com suas nadadeiras.

Um escavador que esteja esperando problemas é capaz de perfurar toda a região com túneis, lacrando-os com paredes rochosas de até 5 cm de espessura. A criatura consegue dissolver rapidamente essa cobertura e saltar de surpresa sobre o adversário.

Muco Corrosivo (Ext): Os escavadores produzem um muco gosmento que contém substâncias altamente corrosivas. Este muco é particularmente efetivo contra rochas.

O mero toque de um escavador causa 2d6 pontos de dano a criaturas e objetos orgânicos. As criaturas ou objetos metálicos em contato com o muco sofrem 4d8 pontos de dano; os objetos ou criaturas de pedra (inclusive os elementais da terra) sofrem 8d10 pontos de dano. Um golpe da nadadeira do escavador recobre a vítima com o visco e causa 2d6 pontos de dano adicional ao contato, mais 2d6 pontos de dano durante as 2 rodadas subsequentes. Uma grande quantidade (mais de 1 litro) de água ou ácido fraco, como vinagre, dissolverá o muco.

As roupas e a armadura de um oponente dissolverão e se tornarão inúteis caso o alvo não obtenha sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 22). As armas que atingirem o escavador também se dissolverão automaticamente caso o atacante não obtenha sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 22).

As criaturas que ataquem o escavador usando armas naturais sofrerão o dano do muco a cada golpe bem-sucedido, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 22). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constituição.

Moldar Rochas (Ext): O escavador pode alterar temporariamente a composição de seu muco para somente amolecer a rocha, em vez de dissolvê-la. Uma vez a cada 10 minutos, o escavador é capaz de amolecer e moldar um cubo de 7,5 m de aresta de rocha, semelhante à magia *moldar rochas* (Nível de Conjurador: 15°).

ESCOLHIDO

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 13 (+1 Des, +2 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+3

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +3; mordida +1

Dano: Garra 1d4; mordida 1d8 mais veneno

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno

Qualidades Especiais: visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +4

Habilidades: For 11, Des 13, Con 11, Int 6, Sab 12, Car 10

Perícias: Escalar +2, Ouvir +5, Observar +5

Talentos: Prontidão, Ataques Múltiplos

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário, gangue (3–8), bando (9–20) ou praga (21–40)

Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: +4

Os escolhidos são um escárnio distorcido da humanidade, criados a partir de escravos para servir como guarda-costas e soldados.

As magias que geram os escolhidos transformam sua aparência em uma caricatura hedionda: as faces são contorcidas, os dentes são longos e afiados e a pele é emborrachada e áspera. As mãos são nodosas e alongadas, terminadas em garras terríveis e sujas.

Assolados pelo ódio, os escolhidos tentam se vingar das criaturas que lhes causaram dor e sofrimento, mas sua raiva é desviada magicamente dos seus criadores. De fato, um escolhido sofre de uma compulsão e considera todos os seres, com exceção de seus criadores e aliados, como responsáveis pela sua própria dor. Por conseguinte, ele atacará a todos com fúria irrefreável.

COMBATE

Os escolhidos atacam sem hesitar, mordendo com as presas e rasgando com as garras imundas. Eles obedecem aos comandos do seu criador usando o melhor de suas habilidades. No entanto, algumas vezes o escolhido se torna incontrolável, recuperando parte das memórias de sua antiga vida e das torturas que suportou nas mãos de seu mestre. A cada rodada consecutiva de combate depois da 5ª, o escolhido terá 1% de chance cumulativa de perder o controle, gritando de horror e fúria e abandonando o confronto em busca de seu criador.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Constituição.

NOS REINOS

Os escolhidos são criados pelos Magos Vermelhos de Thay, para servirem como guardas de seus lares ou locais importantes como laboratórios, cofres de tesouros e masmorras. A instabilidade esporádica dos escravos é um preço que o conjurador está disposto a pagar pela utilidade desses soldados. Muitos Magos Vermelhos e tharchions já pensaram em criar legiões de escolhidos para aniquilar Rashemen e Aglarond, mas a instabilidade política de Thay impediu a conclusão do plano até hoje. Conforme os Magos Vermelhos estabelecem postos comerciais nas maiores cidades dos Reinos, os escolhidos escravizados os acompanham, e podem ser encontrados em todas as regiões em que os mantos escarlates são vistos com frequência.

CRIAR ESCOLHIDO

Transmutação
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 hora
Alcance: Toque
Alvo: Um humano
Duração: Instantâneo
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência a Magia: Sim

Somente conjuradores malignos podem aprender esta magia e os Magos Vermelhos de Thay não a ensinam para estrangeiros. A conjuração envolve uma série de rituais arcanos desenvolvidos para transformar um humano normal (3º nível ou inferior) em uma criatura enlouquecida e assassina. A vítima deve estar amarrada e indefesa para que a magia funcione. Depois do teste de execução, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou será transformada em um escolhido sob o controle do seu criador.



ESFINGE

As esfinges são criaturas enigmáticas com grandes asas repletas de penas e corpos leoninos. Todas as esfinges são territoriais, mas as espécies mais inteligentes sabem diferenciar a invasão deliberada da passagem temporária ou inadvertida.

Uma esfinge típica mede cerca de 3 m de comprimento e pesa 400 kg.

As esfinges falam um idioma próprio (Esfinge), Comum e Dracônico.

Combate

A maioria das esfinges combate no solo, usando suas asas para saltar sobre os oponentes de forma similar aos leões. Caso sejam superadas em quantidade por criaturas terrestres, a esfinge alçará voo e lutará nos céus.

Bote (Ext): Caso uma esfinge use a manobra Investida contra um oponente, poderá executar um Ataque Total,

incluindo seus dois ataques de Rasgar com as patas traseiras.

Rasgar (Ext): Uma esfinge que investir contra um inimigo poderá desferir dois ataques adicionais com as patas traseiras. A descrição da criatura indicará o bônus de ataque e o dano.

ANDRO-ESFINGE

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 12d10+48 (114 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 15 m (10 quadrados), voo 24 m (ruim)

Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +13 natural), toque 9, surpresa 22

Ataque Base/Agarrar: +12/+23

Ataque: Corpo a corpo: garra +18 (dano: 2d4+7)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +18 (dano: 2d4+7)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, rasgar 2d4+3, rugido, magias

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +8, Von +7

Habilidades: For 25, Des 10, Con 19, Int 16, Sab 17, Car 17

Perícias: Conhecimento (qualquer um) +18, Intimidar +17, Observar +18.

Ouvir +18, Sobrevivência +18

Talento: Ataque Poderoso, Investida Aérea, Prontidão, Rastrear, Trespasar, Trespasar Aprimorado

Ambiente: Desertos quentes

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Bom

Progressão: 13–18 DV (Grande); 19–36 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +5 (parceiro)

Esta criatura é maior que um cavalo comum e tem o corpo leonino de pelagem espessa, grandes asas de falcão e um rosto humanoide.

Estas esfinges sempre são machos. Os andro-esfinges são espertos e geralmente bondosos, mas podem ser oponentes selvagens.

Embora demonstrem ser rudes e mal-humorados, os andro-esfinges possuem corações nobres e são um pouco tímidos. Eles apreciam pequenas cortesias, mas raramente as admitem e sentem-se desconfortáveis quando são elogiados.

Combate

Em combate, um andro-esfinge rasga seus inimigos com suas garras afiadas. Como utiliza suas armas naturais para lutar, usará suas magias para defender-se e curar-se.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +18, dano 2d4+3.

Rugido (Sob): Três vezes por dia, um andro-esfinge é capaz de emitir um terrível rugido. Durante o primeiro rugido, todas as criaturas num raio de 150 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 19) ou serão afetadas pela magia *medo* durante 2d6 rodadas.

Se a esfinge rugir uma segunda vez no mesmo encontro, todas as criaturas num raio de 75 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude

(CD 19) ou ficarão paralisadas durante 1d4 rodadas; todas num raio de 27 m ficarão ensurdecidas durante 2d6 rodadas (sem teste de resistência).

Caso a criatura emita um terceiro rugido no mesmo encontro, todas as criaturas num raio de 75 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou sofrerão 2d4 pontos de dano de Força durante 2d4 rodadas; além disso, qualquer criatura Média ou menor num raio de 27 m deverá obter sucesso em outro teste de Fortitude (CD 19) para evitar ser arremessada ao solo e sofrer 2d8 pontos de dano. A força desse rugido é tão grande que causa 50 pontos de dano a qualquer objeto cristalino ou rochoso num raio de 27 m. Os itens mágicos e o equipamento guardado ou empunhado pelos personagens poderão evitar o dano caso obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 19).

Todos os andro-esfinges são imunes a esses efeitos. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Magias: Os andro-esfinges conjuram magias divinas como um clérigo de 6º nível, usando as magias da lista dessa classe e dos domínios do Bem, Cura e Proteção.

Magias Típicas de Clérigo Preparadas (5/5/5/4; CD do teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 — curar ferimentos mínimos, detectar magia, guia, luz, resistência; 1º — auxílio divino, escudo da fé, invocar criaturas I, proteção contra o mal*, remover medo; 2º — força do touro, invocar criaturas II, proteger outro*, remover paralisia, resistência a energia; 3º — curar ferimentos graves*, luz cegante, luz do dia, purgar invisibilidade.

* Magia de Domínio. Domínios: Bem e Cura.

CRIO-ESFINGE

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 10d10+30 (85 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 18 m (ruim)

Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +11 natural), toque 9, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +10/+20

Ataque: Corpo a corpo: chifres +15 (dano: 2d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: chifres +15 (dano: 2d6+6) e 2 garras +10 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, Rasgar 1d6+3

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 23, Des 10, Con 17, Int 10, Sab 11, Car 1

Perícias: Intimidar +8, Observar +1, Ouvir +11

Talentos: Ataque Poderoso, Investida Aérea, Prontidão, Trespasar

Ambiente: Desertos quentes

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 11–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura é maior que um cavalo comum e tem o corpo leonino de pelagem espessa, grandes asas de falcão e uma cabeça de bode.

Essas esfinges são sempre machos. Além de não possuírem a inteligência de um andro-esfinge, eles não são nem bons, nem maus.

Os crio-esfinges estão em constante busca por gino-esfinges; caso não possam encontrá-las, tentarão acumular riquezas a qualquer custo. A melhor barganha que um aventureiro poderia conseguir de uma criatura dessas seria deixar todos os seus itens e tesouros em troca de sua passagem.

Combate

Um crio-esfinge ataca com suas garras afiadas, semelhante ao resto da espécie, mas também utiliza seus chifres. Eles são incapazes de conjurar magias e aprendem somente as táticas mais básicas de combate.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +15, dano 1d6+3.

GINO-ESFINGE

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 8d10+8 (52 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 18 m (ruim)

Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +1 Des, +11 natural), toque 10, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +8/+16

Ataque: Corpo a corpo: garra –11 (dano: 1d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 1d6+4)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, Rasgar 1d6+2, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +8

Habilidades: For 19, Des 12, Con 13, Int 18, Sab 19, Car 19

Perícias: Blear +15, Concentração +12, Diplomacia +8, Disfarce +4 (+6 fingindo), Intimidar +13, Ouvir +17, Sentir Motivação +15, Observar +17

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Vontade de Ferro

Ambiente: Desertos quentes

Organização: Solitário ou covil (2–4)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +4 (parceiro)



Gino-Esfinge

Esta criatura é maior que um cavalo comum e tem o corpo leonino de pelagem espessa, grandes asas de falcão e uma cabeça humanoide feminina.

Essas criaturas são as contrapartes femininas dos andro-esfinges.

Elas negociam com prazer por tesouros ou serviços, mas buscam constantemente novos desafios intelectuais — enigmas, quebra-cabeças e similares são seu principal prazer. Elas consideram crio-esfinges e hieraco-esfinges seres detestáveis.

Combate

Em combate corporal, as gino-esfinges utilizam suas poderosas garras para arrancar a carne de seus inimigos. A despeito de suas naturezas mortíferas, elas preferem evitar o combate sempre que possível.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +11, dano 1d6+2.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — clariaudiência/clarividência, detectar magia, ler magia, ver o invisível; 1/dia — compreender idiomas, dissipar magia, localizar objetos, remover maldição (CD 18), lendas e histórias. Nível de Conjurador: 14º. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Uma vez por semana, a gino-esfinge pode criar os seguintes símbolos: morte, medo, insanidade, dor, persuasão, sono e atordoamento (um de cada), similares às magias homônimas (18º nível de conjurador), mas os testes de resistência têm CD 22 e cada símbolo permanece ativo durante uma semana depois de inscrito. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

HIERACO-ESFINGE

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 9d10+18 (67 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 27 m (ruim)

Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +9/+18

Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d10+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d10+5) e 2 garras +8 (dano: 1d6+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, Rasgar 1d6+2

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +5

Habilidades: For 21, Des 14, Con 15, Int 6, Sab 15, Car 10
Perícias: Ouvir +10, Observar +14
Talentos: Ataque Poderoso, Investida Aérea, Prontidão, Trespasar
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário, casal ou revoada (4–7)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 10–14 DV (Grande); 15–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura é maior que um cavalo comum e tem o corpo leonino de pelagem espessa, grandes asas de falcão e uma cabeça de falcão.

De todas as esfinges, apenas essas criaturas possuem corações malignos. Eles são sempre machos e estão em constante busca por gino-esfinges, mas também se sentem satisfeitos em esmagar alguns infelizes.

Combate

Os hieraco-esfinges podem eliminar a maioria de seus oponentes (mesmo os mais perigosos) apenas com suas garras.

Eles não são muito inteligentes, mas são espertos o bastante para mergulhar contra seus inimigos, mesmo com sua capacidade de voo limitada.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +13, dano 1d6+2.

Perícias: Os hieraco-esfinges recebem +4 de bônus racial em testes de Observar.

ESPECTRO

Morto-vivo (Médio — Incorpóreo)

Dados de Vida: 7d12 (45 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 24 m (perfeito)

Classe de Armadura: 15 (+3 Des, +2 deflexão), toque 15, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +3/—

Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (dano: 1d8 mais drenar energia)

Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (dano: 1d8 mais drenar energia)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Drenar Energia, Cria

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de incorpóreo, resistência à expulsão +2, vulnerabilidade à luz do sol, características de morto-vivo, aura antinatural

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +7

Habilidades: For—, Des 16, Con—, Int 14, Sab 14, Car 15

Perícias: Esconder-se +13, Intimidar +12, Conhecimento (re-ligação) +12, Ouvir +14, Procurar +12, Observar +14, Sobrevivência +2 (+4 pra seguir rastros)

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutarás Cegas, Prontidão

Ambiente: Qualquer (terrestre ou subterrâneo)

Organização: Solitário, gangue (2–4) ou turba (6–11)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 8–14 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Esta entidade se parece com um humano, de corpo translúcido que emite uma luminosidade tênue.

Os espectros são mortos-vivos incorpóreos, frequentemente confundidos com fantasmas. Eles assombram os locais de suas mortes, pois conservam sua consciência — mas agora odeiam todas as coisas vivas.

Um espectro tem a mesma aparência que tinha em vida, portanto seria facilmente reconhecido por qualquer amigo ou colega, assim como por qualquer pessoa que tenha visto uma pintura ou retrato dele. Em muitos casos, a prova de uma morte violenta é visível em seus corpos semitransparentes e de brilho opaco. Um calafrio de morte preenche o ar em torno dos espectros e assola o local onde estiverem.

Estas criaturas possuem o tamanho de um ser humano e não têm peso.

COMBATE

Em combate corporal, os espectros atacam com seu toque gelido, capaz de drenar a vida alheia. Ele tentará obter vantagem de sua natureza incorpórea, atravessando paredes, teto e assoalhos enquanto luta.

Drenar Energia (Sob): Os espectros impõem dois níveis negativos a qualquer criatura viva atingida por seus ataques de toque incorpóreo. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 15. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Para cada nível negativo imposto, o espectro adquire 5 PV temporários.

Cria (Sob): Qualquer humanoide morto por um espectro se tornará um espectro após 1d4 rodadas. A cria se erguerá sob o comando do espectro que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Aura antinatural (Sob): Quaisquer animais, domesticados ou selvagens, são capazes de sentir a presença antinatural dos espectros num raio de 9 m. Eles não se aproximarão voluntariamente e entrarão em pânico caso sejam forçados; eles permanecem apavorados enquanto ficarem na área.

Vulnerabilidade à Luz do Dia (Ext): Os espectros ficam absolutamente sem poderes sob a luz solar natural (mas não sob a magia *luz do dia*) e a evitam. Um espectro capturado sob a luz do sol não consegue atacar e somente pode realizar uma única ação (de movimento ou de ataque) a cada rodada.

ESPECTRO DO VÁCUO

Morto-Vivo (Grande — Incorpóreo, Frio)

Dados de Vida: 35d12 (227 PV)

Iniciativa: +17 (+9 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 9 m, voo 18 m (perfeito)

Classe de Armadura: 48 (–1 tamanho, +9 Des, +10 deflexão, +20 intuição)

Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +25

Dano: Toque incorpóreo 2d6 mais fogo gelido

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Fogo gelido, cria, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +6, subtipo frio, aura gelida, RM 36, RD 10/épico

Testes de Resistência: For +13, Ref +20, Von +26

Habilidades: For—, Des 29, Con—, Int 17, Sab 25, Car 31

Perícias: Diplomacia +12, Esconder-se +25, Intimidar +24, Observar +47, Ouvir +36, Procurar +17, Senso de Direção +17, Sentir

Motivação +15

Talentos: Ataque Giratório, Deslocamento, Especialização, Esquiva, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas (talento racial bônus), Mobilidade, Reflexos de Combate

Talentos Épico: Bloquear Conjuração, Iniciativa Superior, Reflexos de Combate Aprimorados, Velocidade Ofuscante.

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou gangue (2–5)

Nível de Desafio: 26

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 36–42 DV (Grande); 43–70 DV (Enorme)

Um espectro do vácuo é uma manifestação de malevolência gelida, um espírito condenado a uma pós-vida de sofrimento gelido e eterno.

Um espectro do vácuo parece um humanoide incorpóreo de 3 m de altura, composto de chamas sem qualquer calor, labaredas negras que crepitam com uma energia gelida. A única característica discernível do espectro do vácuo são dois olhos azuis e penetrantes. Esses espectros geralmente são encontrados longe do Plano Material, quase sempre acompanhados de inumanos invernaes.

As criaturas denominadas inumanos invernaes originalmente são criadas pelos espectros do vácuo, embora alguns desses inumanos superiores tenham sido criados artificialmente por demílicos poderosos. Sempre que um espectro do vácuo descobre um inumano invernal artificial, ele tenta matá-lo.

COMBATE

Os espectros do vácuo preferem se aproximar de seus adversários devido ao seu mortífero fogo gélido.

Fogo Gélido (Sob): As criaturas vivas que sofrerem dano dos ataques de toque incorpóreos de um espectro do vácuo entram em combustão com chamas sobrenaturais, geladas e negras que envolvem todo o seu corpo, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 37) ou perdem 6 pontos de Constituição permanentemente. A vítima deve realizar um novo teste de resistência durante as 6 rodadas subsequentes (um efeito total de 7 turnos) para evitar a perda permanente de mais 6 pontos de Constituição. O espectro recupera 30 pontos de vida sempre que os pontos de Constituição da vítima são perdidos dessa forma, convertendo o excesso em pontos de vida temporários, que permanecem ativos durante 1 hora, no máximo. Se um oponente for destruído devido ao fogo gélido, restarão apenas fragmentos de gelo, que se erguerão posteriormente como um inumano invernal.

Cria (Sob): Qualquer humanoide morto por um espectro do vácuo se ergue como um inumano invernal em 1d4 rodadas. Os inumanos inverniais estão sob o comando do espectro do vácuo que os criou e permanecem escravizados até a morte. Eles não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida, mas conservam os conhecimentos gerais da criatura original. Esse conhecimento é usado para objetivos maléficos, se possível.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *escuridão profunda*, *esfera gélida de Otiluke*. Nível de conjurador: 24º; resistência CD 20 + nível da magia.

Incorpóreo: Afetada apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Subtipo (Frio): As criaturas com esse subtipo são imunes ao frio e vulneráveis ao fogo, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por fogo, independente do resultado (ou da possibilidade) de um teste de resistência.

Aura Gélida (Sob): O espectro do vácuo está envolvido por uma aura gélida com uma dispersão de 3 m de raio. Considere que todas as criaturas com o subtipo (frio) na área (incluindo o espectro do vácuo) possuem resistência a expulsão +6 (se forem mortos-vivos) e cura acelerada 10. As criaturas suscetíveis ao frio sofrem 2d10 pontos de dano por frio a cada rodada em que permanecerem na aura gélida.



Espectro do Vácuo

ESPÍRITO DA NATUREZA

Os espíritos da natureza encarnam a essência de certos lugares, objetos ou plantas naturais do mesmo modo que os elementais são as encarnações dos elementos. Como os elementais, eles podem ser selvagens e perigosos — mas também são geralmente sábios e inteligentes, e personagens que os tratam com respeito podem receber sua ajuda.

A força vital de um espírito da natureza é vinculada a um objeto ou característica do mundo natural — uma pedra, árvore, córrego, lago, rio, montanha ou ilha. Um espírito da natureza raramente se move para longe do seu objeto ou local no Plano Material ou Mundo Espiritual. Na sua forma natural, raramente vista exceto no Mundo Espiritual, um espírito da natureza se parece com a característica à qual é associado. Esses espíritos são mais encontrados metamorfoseados numa forma humana atrativa.

Os espíritos da natureza falam o Comum e o Idioma Espiritual.

Combate

Um espírito da natureza possui dois aspectos — um bondoso e um maligno. O aspecto bondoso conduz o espírito da natureza e a ser prestativo e amável, enquanto o aspecto maligno o faz selvagem e cruel. Na maioria das vezes, os

dois aspectos coexistem em uma tensão harmônica, sem que nenhum seja dominante. Entretanto, magias e sacrifícios algumas vezes são capazes de persuadir o aspecto à dominância. Um espírito da natureza cujo aspecto maligno é dominante ataca qualquer um que invada seu território ou ameace seu local ou objeto ao qual sua força vital está vinculada. Um espírito da natureza ataca com suas mãos ou outros membros. Todos os espíritos da natureza compartilham certas qualidades.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *detectar o mal*, *detectar o bem*, *detectar magia*, *invisibilidade*, *viagem planar* (somente entre o Mundo Espiritual e o Plano Material), *metamorfosear-se*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro com tantos níveis quanto o espírito da natureza possui DV (CD do teste de resistência 10 + modificador de Carisma do espírito + nível da magia).

Conhecimento Local (Ext): Um espírito da natureza é intimamente familiar com o mundo natural na área onde vive. Ele automaticamente possui acesso à informação aprendida da magia *comunhão com a natureza*, efetivo em uma área com raio de 1,5 km por DV que possua.

Simbiose (Sob): Cada espírito da natureza é vinculado a uma característica natural — espíritos pequenos para um ramo de árvore, pedra pequena ou córrego, espíritos médios para uma árvore, flor, rocha ou um pequeno bambuzal e espíritos grandes para uma montanha, seixo, árvore antiga ou pequena ilha. O espírito da natureza não é capaz de se afastar mais do que 270 metros do seu vínculo. Se o fizer, ele ficará doente e morrerá dentro de 4d6 horas. Se um vínculo ao qual ele está ligado for destruído, o espírito da natureza morre.

Empatia com a Natureza (Ext): Esta habilidade funciona exatamente como a característica de classe empatia com a natureza do druida. O nível efetivo de druida do espírito da natureza é igual a Dados de Vida.

ESPÍRITOS DA NATUREZA PEQUENOS

Os espíritos da natureza pequenos incluem aqueles dos ramos, pedras pequenas e córregos. São mais comumente encontrados na forma de uma pequena criança. Seus aspectos malignos frequentemente levam-nos a pregar peças incômodas e travessas. Eles não possuem nenhum ataque especial ou qualidades além daqueles comuns a todos os espíritos da natureza.

ESPÍRITOS DA NATUREZA MÉDIOS

Os espíritos da natureza médios são a espécie mais comum. São as manifestações das árvores, flores, pedras e pequenos bambuzais. Geralmente tomam a forma de um humano atrativo e normalmente se casam com mortais (produzindo filhos do povo-espírito). Eles não possuem ataques especiais ou qualidades além daqueles comuns a todos os espíritos da natureza.

ESPÍRITOS DA NATUREZA GRANDES

Os espíritos da natureza grandes — aqueles que habitam montanhas, seixos, árvores antigas e pequenas ilhas — são os mais poderosos da sua espécie. Eles tendem a ser mais orgulhosos e irritáveis do que seus irmãos menores. Os mortais geralmente andam grandes distâncias para evitar transtornar espíritos da natureza grandes, presenteando-os com sacrifícios frequentes e consultando xamãs antes de fazer algo que possa enfurecê-los.

Combate

Os espíritos da natureza Grandes comandam grandes poderes proporcionais ao seu alto status.

Habilidades Similares a Magias: Além das habilidades similares a magias comuns a todos os espíritos da natureza, os espíritos da natureza grandes são capazes de usar *alterar forma* cinco vezes por dia. Um espírito da natureza grande também é capaz de usar qualquer magia wu jen associado como o elemento mais relacionado com a essência do espírito. Assim, um espírito da montanha é capaz de usar qualquer magia da terra, enquanto um espírito da ilha é capaz de usar qualquer magia da água. Um espírito da natureza grande é capaz de usar qualquer magia uma vez por dia.

Imunidade à Magia: Os espíritos da natureza grandes são imunes a ataques mágicos que dependem da sua própria natureza elemental. Cada espírito da natureza é imune a um tipo de energia apropriado ao seu ambiente: fogo, frio, sônico ou eletricidade. Por exemplo, espíritos do vulcão são imunes ao fogo.

	Espírito da Natureza Pequeno Fada (Espírito) Pequeno	Espírito da Natureza Médio Fada (Espírito) Médio	Espírito da Natureza Grande Fada (Espírito) Grande
Dados de Vida:	2d6 (7 PV)	4d6 (14 PV)	8d6+8 (36 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m	9 m	9 m
CA:	14 (+1 tamanho, +3 Des)	13 (+3 Des)	18 (-1 tamanho, +2 Des, +7 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Pancada +0	corpo a corpo: Pancada +2	corpo a corpo: 2 pancadas +5
Dano:	Pancada 1d2-2	Pancada 1d3	Pancada 1d4+2
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia	Habilidades similares a magia	Habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Conhecimento local, simbiose, RM 5/ferro frio	Conhecimento local, simbiose, RM 5/ferro frio	Conhecimento local, simbiose, redução de dano 5/ferro frio, imunidade à magia, RM 16
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +6, Vontade +3	Fort +1, Ref +7, Vontade +7	Fort +3, Ref +8, Vontade +10
Habilidades:	For 6, Des 17, Cons 10, Int 9, Sab 10, Car 11	For 10, Des 17, Cons 11, Int 14, Sab 16, Car 17	For 14, Des 15, Cons 12, Int 17, Sab 18, Car 19
Perícias:	Esconder-se +10, Furtividade +6, Observar +5, Ouvir +4, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +5	Conhecimento (natureza) +11, Diplomacia +12, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +10	Conhecimento (natureza) +16, Diplomacia +17, Esconder-se +13, Furtividade +13, Intimidação +15, Observar +17, Ouvir +17, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +15
Talentos:	Esquiva	Prontidão, Esquiva, Iniciativa Aprimorada	Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Terreno/Clima:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Normalmente Neutro	Normalmente Neutro	Normalmente Neutro
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5-7 DV (Médio) 16-4 DV (Enorme)	9-15 DV (Grande)

ESPORO MI

Planta (Colossal)

Dados de Vida: 35d8+315 (532 PV)

Iniciativa: -3 (Des)

Deslocamento: 12 m

Classe de Armadura: 27 (-3 Des, -8 tamanho, +28 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 4 tentáculos +31, mordida +26

Dano: Tentáculo 2d6+13, mordida 4d6+6

Face/Alcance: 9 m/9 m

Ataques Especiais: Nuvem de esporos, agarrar aprimorado, engolir

Qualidades Especiais: Resistência a ácido 20, percepção às cegas 63 m, RD 10/épico, cura acelerada 10, características de planta, pegajoso

Testes de Resistência: For +28, Ref +8, Von +20

Habilidades: For 36, Des 5, Con 29, Int 18, Sab 28, Car 28

Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Sucesso Decisivo Aprimorado (tentáculo), Trespasar, Trespasar Maior

Talentos Épicos: Iniciativa Superior, Reflexos Épicos, Vitalidade Épica (x3)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, par ou pólipos (3-7)

Nível de Desafio: 21

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 36+ HD (Colossal)

Os esporo mi são criaturas do tamanho de uma sequoia, compostas de um fungo nocivo, que caminham nas terras de escuridão perpétua.

Um esporo mi parece um cogumelo ambulante com 18 m de altura ou mais. O píleo (ou chapéu) imenso e mosqueado do esporo mi é invertido — em comparação a um cogumelo normal; ele aponta para cima e serve como a enorme boca da criatura. Uma infinidade de tentáculos com esporos se estende nas laterais da criatura. Os esporos mi vagam na escuridão a maior parte do tempo e apresentam um tomalidade negra; no entanto, sob a luz é possível distinguir a coloração vermelha e brilhante do fungo.

Essas plantas vagam nos mundos onde a luz direta do sol raramente brilha — em geral, isso indica vastos domínios subterrâneos, mas alguns esporos mi vivem sob fabulosas folhagens densas (mais fantásticas que eles em estatura) ou nas sombras de montanhas e estruturas gigantescas. Eles atacam qualquer criatura que encontram, em busca de alimento.

Os esporos mi falam os idiomas Comum e Terran.

COMBATE

É muito difícil de se aproximar de um esporo mi devido à sua nuvem de esporos — e as criaturas que conseguem se aproximar para um combate corporal normalmente são imobilizadas ou engolidas.

Nuvem de Esporos (Sob): A cada 1d4 rodadas, o esporo mi pode liberar uma nuvem de esporos subterrâneos. Esses esporos são considerados um sopro em um cone de 30 m. Os esporos causam 20d8 pontos de dano em todas as criaturas e estruturas da área afetada; as vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 36) para reduzir o dano à metade.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o esporo mi precisa atingir um oponente Imenso ou menor com seu tentáculo. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano do tentáculo a cada rodada, e poderá tentar iniciar a manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. O esporo tem a opção de concluir a manobra normalmente, utilizando seu tentáculo para imobilizar o oponente, ou tentar engolir o inimigo. Cada sucesso obtido no teste de Agarrar nas rodadas subsequentes automaticamente causa o dano normal do tentáculo.

Engolir (Ext): Um esporo mi pode tentar engolir um oponente aprisionado na rodada anterior com um teste de Agarrar. Se obtiver sucesso, o esporo causará o dano da mordida e engolirá a vítima.

Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre o dobro do dano da mordida a cada rodada. A criatura estará presa na manobra Agarrar, mas o esporo estará livre para agir. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 33

Esporo Mi



pontos de dano ao sistema digestivo do fungo ou obtendo sucesso em um teste resistido de Agarrar. Nesse último caso, a vítima retorna para a boca do esporo mi, onde poderá ser engolida ou sofrer o dano da mordida normalmente.

Pegajoso (Ext): Tentáculos pegajosos recobrem o corpo do esporo mi, em quantidade imensamente superior aos quatro tentáculos usados no combate. Qualquer criatura que tocar ou obtiver sucesso em um ataque corporal contra o esporo deverá realizar um teste resistido de Agarrar contra a planta, como se o esporo tivesse atacado o adversário com seus tentáculos. A criatura que estiver empunhando a arma branca pode soltar imediatamente o equipamento para evitar o teste resistido. Caso solte a arma, ela será engolida pelo fungo na rodada subsequente. As criaturas que atacarem o esporo mi sem qualquer arma (caso somente disponham de ataques naturais, por exemplo) não podem usar esta opção e devem realizar o teste resistido de Agarrar.

Características de Planta: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. Imune a sucessos decisivos e efeitos de ação mental.

Esqueleto

ESQUELETO

Esta criatura é apenas uma ossada com vida. Pontos de luz avermelhada cintilam em suas cavidades oculares vazias.

Os esqueletos são os ossos animados dos mortos — autômatos irracionais que obedecem as ordens de seus mestres malignos. Esses mortos-vivos geralmente possuem apenas os restos apodrecidos da armadura ou roupas que vestiam quando morreram.

Os esqueletos apenas obedecem ordens, pois não conseguem tirar conclusões e não têm vontade própria. Em vista disso, as instruções sempre devem ser simples, como “mate qualquer um que

entrar nessa câmara”. Estes seres atacam até serem destruídos, pois é para isso que foram criados. A ameaça que um grupo de esqueletos representa depende principalmente do seu tamanho.

COMO CRIAR UM ESQUELETO

“Esqueleto” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (exceto mortos-vivos) que tenha um esqueleto, (daqui por diante denominada “criatura-base”).

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. Ela conserva todos seus subtipos que não sejam relacionados com tendência (como Bem, Caos ou Mal, por exemplo) ou com um subgrupo (como goblinóide, orc ou réptil). Ela não adquire o subtipo Avançado. O esqueleto apresentará todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: Elimine todos os DV provenientes de classes de personagem (até 1, no mínimo) e substitua os Dados de Vida remanescentes por d12. Se a criatura-base tiver mais de 20 DV ela não pode ser transformada num esqueleto através da magia *criar mortos-vivos menores*.

Deslocamento: Os esqueletos de criaturas aladas não serão capazes de voar. Se a criatura-base voava por meio de magia, o esqueleto ainda será capaz de fazê-lo.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura-base aumenta conforme o tamanho do esqueleto.

Miúdo ou menor	+0
Pequeno	+1
Médio ou Grande	+2
Enorme	+3
Imenso	+6
Colossal	+10

Ataques: Um esqueleto conserva todos os ataques com armas naturais e manufaturadas que a criatura-base possuía, exceto pelos ataques que necessitam da carne para funcionar (como os ataques de tentáculos de um devorador de mentes). O esqueleto também saberá usar as mesmas armas que a criatura-base. Uma criatura dotada de mãos adquire um ataque de garra por mão e poderá atacar com cada uma delas usando seu bônus de ataque mais elevado. O bônus base de ataque de um esqueleto equivale à metade da sua quantidade de DV.

Dano: As armas naturais e manufaturadas causam o dano normal. O dano causado pelas garras depende do tamanho do esqueleto (caso a criatura-base já tivesse ataques de garra, ela só causará o dano indicado na tabela a seguir quando este for superior ao dano original).

	Esqueleto de Combatente Humano Morto-vivo (Médio)	Esqueleto de Lobo Morto-vivo (Médio)	Esqueleto de Urso-coruja Morto-vivo (Grande)
Dados de Vida:	1d12 (6 PV)	2d12 (13 PV)	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+5	+7	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	15 m (10 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+1 Des, +2 natural, +2 escudo pesado de aço), toque 11, surpresa 14	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12	13 (–1 tamanho, +2 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+0/+1	+1/+2	+2/+11
Ataque:	Corpo a corpo: cimitarra +1 (dano: 1d6+1; dec. 18–20) ou garra +1 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d6+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: cimitarra +1 (dano: 1d6+1; dec. 18–20) ou 2 garras +1 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d6+5) e mordida +1 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +1, Von +2	Fort +0, Ref +3, Von +3	Fort +1, Ref +3, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 13, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 13, Des 17, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 21, Des 14, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Talentos:	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Planícies temperadas	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Nível de Desafio:	1/3	1	2
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—	3 DV (Médio); 4–6 DV (Grande)	6–8 DV (Grande); 9–15 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Esqueleto de Troll Morto-vivo (Grande)	Esqueleto de Quimera Morto-vivo (Grande)	Esqueleto de Ettin Morto-vivo (Grande)
Dados de Vida:	6d12 (39 PV)	9d12 (58 PV)	10d12 (65 PV)
Iniciativa:	+7	+6	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	14 (+3 Des, -1 tamanho, +2 natural), toque 12, surpresa 11	13 (+2 Des, -1 tamanho, +2 natural), toque 11, surpresa 11	11 (-1 tamanho, +2 natural), toque 9, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+3/+13	+4/+12	+5/+15
Ataque:	Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d6+6)	Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+4)	Corpo a corpo: maçã estrela +10 (dano: 2d6+6) ou garra +10 (dano: 1d6+6) ou à distância: azagaia +4 (dano: 1d8+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d6+6) e mordida +3 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+4) e mordida +7 (dano: 1d8+4) e chifrada +7 (dano: 1d8+4) e 2 garras +2 (1d6+2)	Corpo a corpo: 2 maçãs estrelas +10 (dano: 2d6+6) ou 2 garras +10 (dano: 1d6+6) ou à distância: 2 azagaia +4 (dano: 1d8+6)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, combater com duas armas superior, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +5	Fort +3, Ref +5, Von +6	Fort +3, Ref +3, Von +7
Habilidades:	For 23, Des 16, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 19, Des 15, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 23, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Talentos:	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Montanhas frias	Colinas temperadas	Colinas frias
Organização:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Nível de Desafio:	3	4	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—	10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)	—
Ajuste de Nível:	—	—	—
	Esqueleto de Megaraptor Avançado Morto-vivo (Enorme)	Esqueleto de Gigante das Nuvens Morto-vivo (Enorme)	Esqueleto de Dragão Vermelho Jovem Adulto Morto-vivo (Enorme — Fogo)
Dados de Vida:	12d12 (78 PV)	17d12 (110 PV)	19d12 (123 PV)
Iniciativa:	+7	+6	+5
Deslocamento:	18 m (12 quadrados)	15 m (10 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	14 (-2 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 11	13 (-2 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 11	12 (-2 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 9, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+6/+19	+8/+28	+9/+27
Ataque:	Corpo a corpo: garras +9 (dano: 2d8+5)	Corpo a corpo: maçã estrela imensa +18 (dano: 4d6+18) ou garra +18 (dano: 1d8+12) ou à distância: rocha +8 (dano: 2d8+12)	Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 2d8+10) e 2 garras +12 (dano: 2d6+5) e 2 asas +12 (dano: 1d8+5) e golpe de cauda +12 (dano: 2d6+15)
Ataque Total:	Corpo a corpo: garras +9 (dano: 2d8+5) e 2 garras +4 (dano: 1d8+2) e mordida +4 (dano: 2d6+2)	Corpo a corpo: maçã estrela imensa +18/+13 (dano: 4d6+18) ou 2 garras +18 (dano: 1d8+12) ou à distância: rocha +8 (dano: 2d8+12)	Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 2d8+10) e 2 garras +12 (dano: 2d6+5) e 2 asas +12 (dano: 1d8+5) e golpe de cauda +12 (dano: 2d6+15)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, arma gigante, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio e fogo, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +7, Von +8	Fort +5, Ref +7, Von +10	Fort +6, Ref +7, Von +8
Habilidades:	For 21, Des 17, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 35, Des 15, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 31, Des 12, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Talentos:	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Florestas temperadas	Montanhas temperadas	Montanhas quentes
Organização:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Nível de Desafio:	6	7	8
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	13–16 DV (Enorme); 17–20 DV (Imenso)	—	20 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Diminuto ou Minúsculo	1
Miúdo	1d2
Pequeno	1d3
Médio	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Imenso	2d6
Colossal	2d8

Ataques Especiais: O esqueleto conserva todos os ataques especiais da criatura-base.

Qualidades Especiais: O esqueleto perderá quase todas as qualidades especiais da criatura-base. Ele conserva todas as qualidades especiais extraordinárias que aprimoram seus ataques corpo a corpo ou à distância. Eles também adquirem as seguintes qualidades especiais:

Imunidade a Frio (Ext): O frio não afeta estas criaturas.

Redução de Dano 5/concussão: Um esqueleto não tem carne ou órgãos internos.

Testes de Resistência: Os bônus base de resistência dos esqueletos são Fort +1/3 DV Ref +1/3 DV e Von +1/3 DV +2.

Habilidades: A Destreza da criatura-base aumenta em 2 pontos. Os esqueletos não possuem valores de Constituição e Inteligência. A Sabedoria muda para 10 e seu Carisma será sempre 1.

Perícias: Estas criaturas não têm perícias.

Talentos: Um esqueleto não conserva nenhum dos talentos da criatura-base, mas adquire Iniciativa Aprimorada.

Ambiente: Qualquer, geralmente o mesmo da criatura-base.

Organização: Qualquer.

Nível de Desafio: Depende da quantidade de DV veja a seguir:

— de DV	Nível de Desafio
1/2	1/6
1	1/3
2-3	1
4-5	2
6-7	3
8-9	4
10-11	5
12-14	6
15-17	7
18-20	8

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: A mesma da criatura-base (ou se ela progredir conforme a classe de personagem).

Ajuste de Nível: —

ESTRANGULADOR

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 10d10+30 (85 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 3 m (2 quadrados)

Classe de Armadura: 24 (–1 tamanho, +1 Des, +14 natural), toque 10, surpresa 23

Ataque Base/Agarrar: +10/+18

Ataque: Toque à distância: tentáculo +11 (dano: veja texto) ou corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d6+6)

Ataque Total: Toque à distância: 6 tentáculos +11 (dano: veja texto) e corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d6+6)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m (15 m com os tentáculos)

Ataques Especiais: Arrastar, tentáculos, fraqueza

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade à eletricidade, visão na penumbra, resistência a frio 10, Resistência à Magia 30, vulnerabilidade a fogo

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +8, Von +8

Habilidades: For 19, Des 13, Con 17, Int 12, Sab 16, Car 12

Perícias: Escalar +12, Esconder-se +10*, Ouvir +13, Observar +13

Talentos: Foco em Arma (tentáculo), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário, casal ou nicho (3–6)

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Nenhuma moeda; 50% bens (apenas rochosos); nenhum item

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 11–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura se parece com uma estalagmite natural com cerca de 3 m de altura. Sua boca é grande e circular, repleta de dentes cristalinos que sugerem que ele seja carnívoro.

Os estranguladores são criaturas furtivas que espreitam nas cavernas profundas do submundo. Eles são malignos e mais inteligentes do que muitas pessoas poderiam julgar pela sua aparência.



Estrangulador

Um estrangulador tem pouco mais de 2,5 m de altura e a base em forma cônica, com cerca de 1 m de diâmetro, e 30 cm no topo. Ele pesa 1,10 tonelada. A coloração e a temperatura do estrangulador se equiparam ao ambiente subterrâneo a sua volta. Os estranguladores falam os idiomas Terran e Subterrâneo.

COMBATE

Um estrangulador costuma permanecer imóvel, imitando um pedaço de rocha. Normalmente, esta tática lhe permite atacar suas vítimas de surpresa. Quando ele avista uma presa, chicoteia com os seus tentáculos e morde os oponentes mais próximos com a sua poderosa mandíbula.

Arrastar (Ext): Caso o estrangulador atinja um oponente com um dos seus tentáculos, ele prenderá o apêndice na criatura. O golpe não causa dano, mas arrastará a criatura por 3 metros a cada rodada subsequente, sem provocar ataques de oportunidade. Para se libertar, a criatura deve obter sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 23) ou Força (CD 19). A CD do teste de resistência é baseada em Força e a CD do teste de Arte da Fuga inclui +4 de bônus racial. O estrangulador tentará arrastar a vítima para um raio de 3 m e atacará com sua mordida; nessa rodada, ele recebe +4 de bônus de ataque. Um tentáculo tem 10 pontos de vida e pode ser decepado através da manobra Separar. Atacar o tentáculo de um estrangulador não provoca ataques de oportunidade. Se o tentáculo estiver preso a uma vítima, o estrangulador sofre –4 de penalidade no teste resistido de ataque da manobra Separar. Decepar um tentáculo não causa dano ao estrangulador.

Tentáculos (Ext): Grande parte dos encontros com um estrangulador começam quando ele dispara seus poderosos tentáculos aderentes. A criatura tem seis apêndices, que alcançam 15 m de distância (sem incremento de distância). Se um tentáculo for decepado, outro crescerá no mesmo lugar durante o próximo turno, como uma ação livre.

Fraqueza (Ext): Os cordões do estrangulador são capazes de enfraquecer o inimigo. Qualquer criatura agarrada pelo cordão deve obter sucesso num teste de Fortitude (CD 18) ou sofrerá 2d8 pontos de dano temporário de Força. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: *Os estranguladores recebem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se em áreas rochosas ou congeladas.

ETTERCAP

Aberração (Média)

Dados de Vida: 5d8+5 (27 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 9 m

Classe de Armadura: 14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +3/+5

Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+2 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+2 mais veneno)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, teia

Qualidades Especiais: Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +6

Habilidades: For 14, Des 17, Con 13, Int 6, Sab 15, Car 8

Perícias: Escalar +10, Esconder-se +9, Observar +8, Ofícios (armadilheiro) +4, Ouvir +4

Talentos: Ataques Múltiplos, Fortitude Maior

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário, casal ou trupe (1–2 mais 2–4 aranhas monstruosas Médias)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 6–7 DV (Médio); 8–15 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +4

Esta criatura asquerosa parece um cruzamento entre um humano desajeitado e uma aranha inchada. Ela tem pernas e braços longos e delgados projetando-se de um corpo arredondado e volumoso. Sua cabeça é semelhante à cabeça de uma aranha, com um par de olhos negros, redondos e saltados.

Ainda que não sejam muito inteligentes, os ettercap são predadores astutos. Assim como as aranhas monstruosas que geralmente os acompanham, eles são habilidosos em caçar e preparar armadilhas. Espreitando na escuridão das sombras, os ettercap são criaturas solitárias, que existem apenas para se alimentar e reproduzir. Muitas

vezes, constroem seus lares perto de trilhas ou caminhos muito frequentados, onde a comida é farta. Eles apreciam o gosto da carne de seres ainda vivos, e algumas vezes consomem suas presas incapacitadas antes de estarem mortas.

Os ettercap gostam da companhia das aranhas e criam-nas como os seres humanos criam abelhas. Em certas ocasiões, um ettercap terá várias aranhas monstruosas como animais de estimação; estas serão leais como um cachorro é fiel ao seu dono. Um ettercap tem cerca de 1,80 m de altura e pesa quase 100 kg.

Os ettercap falam o idioma Comum.

COMBATE

Os ettercap não são criaturas corajosas, mas suas armadilhas bem colocadas quase sempre asseguram que a vítima sequer desembainhe suas armas. Quando um ettercap for obrigado a lutar, atacará com suas garras articuladas e afiadas e sua mordida venenosa. Geralmente, ele não se aproximará do alcance corporal de inimigos que ainda sejam capazes de se mover.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +2 de bônus racial.

Teia (Ext): Um ettercap é capaz de expelir sua teia oito vezes por dia. A emissão da substância equivale a um ataque com uma rede, mas seu alcance máximo é de 15 m, com incremento de distância de 3 m. O ataque é eficiente contra alvos Médios ou menores. A teia prende o alvo no lugar e impede qualquer movimentação. Uma criatura enredada pode escapar da teia obtendo sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 13) ou rompendo-a com um teste Força (CD 17). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constituição e a CD do teste de Força inclui +4 de bônus racial. A teia possui 6 Pontos de Vida, dureza 0 e sofre o dobro do dano por fogo.

Os ettercap também criam círculos de teia, que cobrem entre 1,5 m e 18 m de área. Geralmente, essas armadilhas são posicionadas de forma a capturar criaturas voadoras, mas é possível tecê-las sobre o solo. As criaturas que entrarem na área da teia devem obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para percebê-la; caso fracassem, esbarrarão no círculo e ficarão imobilizadas, conforme descrito no ataque teia, acima. As tentativas de escapar ou rasgar a teia recebem +5 de bônus caso a criatura aprisionada tenha um local para se apoiar ou agarrar enquanto se liberta. Cada segmento quadrangular com 1,5 m de lado de teia tem 6 Pontos de Vida, dureza 0 e sofre o dobro do dano por fogo.

Um ettercap é capaz de caminhar em sua própria teia usando seu deslocamento de escalada e consegue determinar a posição exata de qualquer criatura aprisionada.

Perícias: Os ettercap recebem +4 de bônus racial nos testes de Ofícios (armadilheiro), Esconder-se e Observar. Eles recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nestes testes, mesmo se estiverem com pressa ou ameaçados.



Ettercap

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, combater com duas armas superior

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +2, Von +5

Habilidades: For 23, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Caril

Perícias: Procurar +1, Observar +10, Ouvir +10

Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro

Ambiente: Colinas frias

Organização: Solitário, gangue (2–4), trupe (1–2 mais 1–2 ursos marrons), bando (3–5 mais 1–2 ursos marrons) ou colônia (3–5 mais 1–2 ursos marrons e 7–12 orcs ou 9–16 goblins)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +5

Este gigante enorme tem duas cabeças. Ambas possuem rostos suínos, com queixos quadrados e caninos inferiores proeminentes, como as presas de um javali. Os outros dentes são grandes e cariados. Seu cabelo fino, bem como o resto do seu corpo, está completamente encardido.

Os ettin, ou gigantes de duas cabeças, são caçadores ferozes e imprevisíveis que espereitam na noite. As duas cabeças da criatura tornam excepcionalmente alerta e uma ótima observadora. Eles são excelentes guardiões e batedores.

Um ettin nunca toma banho se puder evitar e isso o deixa tão sujo e encardido que sua pele parece um couro duro e cinzento (os ettin que não cheiram mal são realmente raros). Os adultos atingem 4 m de altura e pesam 2,6 toneladas. Em média, vivem 75 anos.

Os ettin não possuem uma linguagem própria, mas se utilizam de um dialeto que mistura os idiomas Orc, Goblin e Gigante. As criaturas capazes de entender qualquer um desses idiomas devem obter sucesso num teste de Inteligência (CD 15) para se comunicar com um ettin. Realize um teste para cada parte da informação: se o interlocutor conhecer dois desses idiomas, a CD será 10; caso conheça os três, a CD será 5. Os ettin conversam entre si sem dificuldade, apesar de sua baixa Inteligência; um ettin solitário geralmente passa muitas horas conversando consigo mesmo.

COMBATE

Embora não sejam muito inteligentes, os ettin são guerreiros perspicazes.

Eles preferem emboscar suas vítimas a atacá-las diretamente; contudo, quando uma batalha começa, o ettin quase sempre luta furiosamente até que todos os seus inimigos estejam mortos.

Combater com Duas Armas Superior (Ext): Um ettin luta com uma maça-estrela ou uma azagaia em cada mão.

Uma vez que cada cabeça controla um braço, o gigante não sofre penalidades no dano ou no ataque por utilizar duas armas.

Perícias: As duas cabeças de um ettin lhe concedem +2 de bônus racial em testes de Ouvir, Observar e Procurar.

SOCIEDADE DOS ETTIN

Os ettins gostam de estabelecer seus covis em áreas rochosas e remotas. Eles habitam cavernas escuras no subsolo, que cheiram a comida podre e dejetos. Eles toleram outras criaturas, como os orcs, se estes puderem ser úteis de alguma forma.

Caso contrário, são violentamente territoriais e esmagam qualquer invasor sem fazer perguntas.

Em geral, os ettin são solitários; mesmo os casais permanecem juntos apenas alguns meses após o nascimento do filhote. Os jovens ettin amadurecem rapidamente: entre 8 e 10 meses depois do nascimento, eles são autossuficientes e conseguem viver sozinhos.

Em casos raros, um ettin particularmente forte pode liderar um pequeno grupo ou gangue. Esses grupos permanecem unidos até que o líder seja derrotado. Uma grande derrota



Ettin

ETTIN

Gigante (Grande)

Dados de Vida: 10d8+20 (65 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m com gibão de peles (6 quadrados); deslocamento base 12 m

Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, –1 Des, +7 natural, +3 gibão de peles), toque 8, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +7/+17

Ataque: Corpo a corpo: maça-estrela +12 (dano: 2d6+6); ou à distância: azagaia +5 (dano: 1d8+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: maça-estrela +12/+7 (dano: 2d6+6); ou à distância: 2 azagaias +5 (dano: 1d8+6)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

destruirá a confiança dos outros no líder e, então, eles seguirão caminhos separados. Os ettin não valorizam a riqueza, mas conseguem entender seu valor para as demais raças. Eles acumulam tesouros somente para contratar os serviços de goblins ou orcs. Essas criaturas menores geralmente constroem armadilhas ao redor dos covis dos ettin ou auxiliam a criatura a enfrentar adversários poderosos.

FADA

As fadas são um povo recluso. Elas abandonam seus lares apenas para combater o mal, corrigir a ausência de beleza e proteger seu território. As lendas dizem que as fadas somente morrem em função de doenças ou ferimentos graves.

COMBATE

As fadas enfrentam seus oponentes com habilidades similares a magias e armas pequenas, mas precisas. Elas preferem realizar emboscadas e outros truques ao confronto direto.

Perícias: Todas as fadas recebem +2 de bônus racial em testes de Procurar, Observar e Ouvir.

GRIG

Fada (Miúdo)

Dados de Vida: 1/2d6+1 (2 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 12 m (pobre)

Classe de Armadura: 18 (+2 tamanho, +4 Des, +2 natural), toque 16, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +0/-11

Ataque: Corpo a corpo: espada curta +6 (dano: 1d3-3; dec. 19-20/x2) ou à distância: arco longo +6 (dano: 1d4-3; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta +6 (dano: 1d3-3; dec. 19-20/x2) ou à distância: arco longo +6 (dano: 1d4-3; dec. x3)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, rabeca

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/ferro frio, visão na penumbra, Resistência à Magia 17

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 5, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 13, Car 14

Perícias: Ofícios (um qualquer) +4, Arte da Fuga +8, Esconder-se +16, Saltar +3, Ouvir +3, Furtividade +8*, Atuação (instrumentos de corda) +6, Procurar +2, Observar +3

Talentos: Esquiva^B, Acuidade com Arma

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Gangue (2-4), bando (6-11) ou tribo (20-80)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhuma moeda; 50% bens; 50% itens

Tendência: Sempre Neutro e Bom

Progressão: 1-3 DV (Miúdo)

Ajuste de Nível: +3

Este pequeno ser tem a cabeça, o torso e os braços humanoides, com as antenas e as patas de um grilo.

Os grig são sagazes e tolerantes. Eles não temem as criaturas maiores e adoram pregar peças. As travessuras favoritas incluem roubar sua comida, derrubar tendas e usar ventriloquismo para fazer os objetos falarem.

Estas criaturas são capazes de saltar enormes distâncias. Eles têm a pele azul clara, cabelos verde-folha e patas castanho-escuras. Em geral, vestem túnicas ou indumentárias de cores claras, com botões feitos de pequeninas gemas.

Eles têm 45 cm de altura e pesam cerca de 0,5 kg.

Os grig falam o idioma Silvestre. Alguns também conhecem o Comum.

Combate

Os grig são bem ferozes para o padrão das fadas e atacam seus oponentes sem temor usando espadas curtas e arcos.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — transformação momentânea, constrição (CD 13), invisibilidade (pessoal), pirotecnia (CD 14), ventriloquismo. Nível de Conjurador: 9º. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Rabeca (Sob): Um grig de cada bando carrega uma rabeca Miúda, adequada ao seu tamanho. Quando toca o instrumento, qualquer criatura num raio de 9 m (exceto outras fadas) deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 12) ou será afetada pela *dança irresistível* de Otto enquanto o grig continuar tocando. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Perícias: Os grig recebem +8 de bônus racial em testes de Saltar.

* Eles também recebem +5 de bônus racial em testes de Furtividade nas florestas.

NIXIE

Fada (Pequeno — Aquático)

Dados de Vida: 1d6 (3 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 9 m

Classe de Armadura: 14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +0/-6

Ataque: Corpo a corpo: espada curta +4 (dano: 1d4-2; dec. 19-20/x2) ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d6; dec. 19-20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta +4 (dano: 1d4-2; dec. 19-20/x2) ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d6; dec. 19-20/x2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Enfeitiçar pessoa

Qualidades Especiais: Anfíbio, Redução de Dano 5/ferro frio, visão na penumbra, Resistência à Magia 16, respirar na água, empatia selvagem

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +5, Von +3

Habilidades: For 7, Des 16, Con 11, Int 12, Sab 13, Car 18

Perícias: Bfear +8, Ofícios (um qualquer) +5, Arte da Fuga +6, Adestrar Animais +8, Esconder-se +7*, Ouvir +6, Atuação (canto) +7, Procurar +3, Sentir Motivação +5, Observar +6, Natação +6

Talentos: Esquiva^B, Acuidade com Arma

Ambiente: Águas temperadas

Organização: Gangue (2-4), bando (6-11) ou tribo (20-80)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhuma moeda; 50% bens (só metais ou pedras); 50% itens (sem pergaminhos)

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 2-3 DV (Pequeno)

Ajuste de Nível: +3

Estas criaturas parecem elfos diminutos, mas sua pele é esverdeada, as mãos e pés têm patágios, suas orelhas são pontiagudas e seus olhos são grandes e prateados.

As nixie são fadas aquáticas que habitam e protegem as fontes e os lagos límpidos. Elas são ainda mais isoladas que a maioria das fadas e tendem a tratar os intrusos com suspeita e hostilidade.

A maioria é magra e esbelta e sua pele é verde clara e suave; seus cabelos são verde-escuros. As mulheres geralmente possuem pequenas conchas e pérolas em seu cabelo e vestem-se com roupas tecidas de algas coloridas. Os homens vestem pequenas proteções do mesmo material.

Uma nixie tem quase 1,20 m de altura e pesa cerca de 20 kg.

Estas criaturas falam o idioma Silvestre. Algumas também falam o idioma Comum.

Combate

As nixie confiam em sua habilidade *enfeitiçar pessoas* para deter seus inimigos e somente entram em combate para proteger seu território e suas vidas.

Enfeitiçar Pessoa (SM): Uma nixie é capaz de *enfeitiçar pessoas* três vezes por dia, com efeitos idênticos à magia homônima (4º nível de conjurador). As criaturas afetadas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou ficarão *enfeitiçadas* durante 24 horas, executando tarefas pesadas, montando guarda e quaisquer outras funções cansativas para a comunidade das



nixie. Pouco antes do efeito se dissipar, a nixie escoltará a criatura *enfeitada* para longe e ordenará que ela siga seu caminho. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticas, estas fadas podem sobreviver indefinidamente fora d'água.

Respirar na Água (SM): Uma vez por dia, uma nixie é capaz de conjurar a magia *respirar na água* (12º nível de conjurador). Em geral, elas concedem esse benefício para uma criatura enfeitada.

Empatia Selvagem (Ext): Esta habilidade é semelhante à habilidade de classe dos druidas, mas as nixie recebem +6 de bônus racial nos testes pertinentes.

Perícias: Uma nixie recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode escolher 10º nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

*As nixie recebem +5 de bônus racial em testes de Esconder-se enquanto estiverem na água.

PIXIE

Fada (Pequeno)

Dados de Vida: 1d6 (3 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 18 m (bom)

Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +4 Des, +1 natural), toque 15, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/-6

Ataque: Corpo a corpo: espada curta +5 (dano: 1d4-2; dec. 19-20/x2) ou à distância: arco longo +5 (dano: 1d6-2; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta +5 (dano: 1d4-2; dec. 19-20/x2) ou à distância: arco longo +5 (dano: 1d6-2; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, flechas especiais

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio, invisibilidade maior, visão na penumbra, Resistência à Magia 15

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +6, Von +4

Habilidades: For 7, Des 18, Con 11, Int 16, Sab 15, Car 16

Perícias: Blefar +7, Concentração +4, Arte da Fuga +8, Esconder-se +8, Ouvir +8, Furtividade +8, Cavalgar +8, Procurar +9, Sentir Motivação +6, Observar +8

Talentos: Esquiva², Acuidade com Arma

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Gangue (2-4), bando (6-11) ou tribo (20-80)

Nível de Desafio: 4 (5 com a *dança irresistível de Otto*)

Tesouro: Nenhuma moeda; 50% bens; 50% itens

Tendência: Sempre Neutro e Bom

Progressão: 2-3 DV (Míudo)

Ajuste de Nível: +4 (+6 com a *dança irresistível de Otto*)

Esta criatura parece um elfo diminuto, mas suas orelhas são maiores e elas têm asas translúcidas.

As pixie são pregadoras de peças alegres, que adoram deixar os viajantes perdidos. No entanto, elas são capazes de demonstrar uma ira surpreendente contra criaturas malignas.

Essas fadas gostam de enganar os aventureiros com sua própria riqueza. Elas não apreciam o tesouro em si, mas usam-no para irritar e frustrar as pessoas gananciosas. Se a vítima de uma brincadeira pixie não demonstrar cobiça ou tiver um excelente senso de humor, a fada provavelmente deixará que escolha uma recompensa entre seus pertences.

As pixie vestem roupas claras, quase sempre com uma capa e sapatos de pontas encurvadas.

Elas têm cerca de 75 cm de altura e pesam 15 kg.

Estas criaturas falam o idioma Silvestre e Comum. Elas também podem conhecer outros idiomas.

Combate

As pixie, normalmente descuidadas e irresponsáveis, atacam ferozmente as criaturas malignas e os intrusos indesejados. Elas utilizam sua invisibilidade para obter vantagem e as demais habilidades para incapacitar ou expulsar seus adversários.

Invisibilidade Maior (Sob): Uma pixie permanece invisível mesmo enquanto ataca. Essa habilidade é constante, mas a fada é capaz de desativá-la ou ativá-la como uma ação livre.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — *confusão menor* (CD 14), *construção* (CD 14), *detectar o bem*, *detectar o caos*, *detectar o mal*, *detectar a ordem*, *detectar pensamentos* (CI 15), *dissipar magia*, *globos de luz*, *imagem permanente* (CD 19;

apenas elementos auditivos e visuais), *metamorfose* (pessoal). Nível de Conjurador: 8º. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Uma entre cada dez pixie é capaz de conjurar a *dança irresistível de Otto* (8º nível de conjurador) uma vez por dia.

Flechas Especiais (Ext): Algumas vezes, as pixie utilizam flechas que não causam dano, mas são capazes de apagar a memória ou adormecer uma criatura.

Amnésia: Qualquer oponente atingido por essa flecha especial deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou perderá a memória. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma e inclui +2 de bônus racial. O alvo conserva suas perícias, idiomas e habilidades de classe, mas esquecerá todo o restante até que seja alvo da magia *cuma completa* ou tenha a memória restaurada por um *desejo restrito* ou *milagre*.

Sono: Qualquer oponente atingido por essa flecha especial, independente de sua quantidade de Dados de Vida, deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofrerá os efeitos da magia *sono*. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma e inclui +2 de bônus racial.

Personagens Pixie

Um personagem dessa raça substitui seu primeiro DV de fada pelo 1º nível da classe de personagem selecionada. Por exemplo, um feiticeiro pixie de 1º nível terá 1d4 como Dado de Vida, bônus base de ataque +0 e os mesmos bônus dos testes de resistências, pontos de perícia e perícias de classe dos feiticeiros.

Os personagens pixie apresentam as características raciais a seguir:

— 4 For, +8 Des, +6 Int, +4 Sab, +6 Car.

— Tamanho Pequeno: +1 de bônus na CA e nas jogadas de ataque, +4 nos testes de Esconder-se e -4 nos testes de Agarrar, 3/4 da capacidade de carga.

— O deslocamento básico terrestre de uma pixie é 6 m. Eles também podem voar com deslocamento de 18 m (bom).

— Visão na penumbra.

— Perícias raciais: Todas as pixie recebem +2 de bônus racial em testes de Procurar, Observar e Ouvir.

— Talentos raciais: Recebem Esquiva como talento adicional.

— +1 de bônus de armadura natural.

— Ataques Especiais (veja acima): Habilidades similares à magia.

— Qualidades Especiais (veja acima): Redução de Dano 10/ferro frio, *invisibilidade maior*, Resistência à Magia igual a 15 + níveis de classe.

— Idiomas Automáticos: Comum, Silvestre. Idiomas Adicionais: Élfico, Gnomo e Halfling.

— Classe Favorecida: Feiticeiro.

— Ajuste de Nível: +4 (+6 se for capaz de usar a *dança irresistível de Otto*).

FANTASMA

Os fantasmas são os resquícios espectrais de seres inteligentes que, por alguma razão, não podem descansar em paz em seus túmulos.

Alguns fantasmas cuidam de seus interesses sem demonstrar qualquer preocupação com os seres vivos. Outros, entretanto, são espíritos maléficos que odeiam todas as coisas vivas e buscam destruí-las sempre que possível. Embora os fantasmas possam ser expulsos ou destruídos, eles retornarão interminavelmente até resolverem o motivo de sua existência.

Um fantasma se parece bastante com a forma corpórea que possuía em vida, mas em alguns casos sua aparência se deforma. Alguns fantasmas parecem doces e angelicais, enquanto outros são seres distorcidos e horríveis, mostrando claramente a agonia dos mortos-vivos. Frequentemente — mas nem sempre — há uma correlação entre o aspecto de um fantasma e sua tendência. No entanto, as suposições são sempre perigosas.

O comportamento de um fantasma geralmente corresponde ao seu antigo modo de vida. Por exemplo, o espírito de uma pessoa avarosa pode continuar a acumular riquezas, mesmo que não seja capaz de utilizá-las para nada. Da mesma forma, um fantasma quase sempre está vinculado ao lugar onde morreu. Se o avaroso foi assassinado durante um assalto, seu fantasma permanecerá no local, atormentando o novo proprietário e todos os visitantes. Contudo, essa não é uma regra inflexível — muitos fantasmas perambulam pelo mundo.

EXEMPLO DE FANTASMA

Esta criatura se parece com um soldado ou guarda humano, vestindo uma armadura pesada e um escudo. Sua imagem é enevoadada e translúcida, sugerindo algo sobrenatural.

Este exemplo utiliza um guerreiro humano de 5º nível como criatura-base.

Fantasma Guerreiro Humano de 5º Nível

Morto-vivo (Médio — Humanóide Avançado, Incorpóreo)

Dados de Vida: 5d12 (32 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: Voo 9 m (perfeito) (6 quadrados)

Classe de Armadura: 12 (+1 Des, +1 deflexão), toque 12, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +5/+8

Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 ou +8 contra inimigos etéreos (dano: 1d6 ou 1d6+3 contra inimigos etéreos), ou espada bastarda (obra-prima) +10 (dano: 1d10+3; dec. 19–20); ou à distância: arco curto (obra-prima) +7 (dano: 1d6; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 ou +8 contra inimigos etéreos (dano: 1d6 ou 1d6+3 contra inimigos etéreos), ou espada bastarda (obra-prima) +10 (dano: 1d10+3; dec. 19–20); ou à distância: arco curto (obra-prima) +7 (dano: 1d6; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Toque da corrupção, posseção, manifestação

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de incorpóreo, restauração, resistência a expulsão +4, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +2

Habilidades: For 16, Des 13, Con —, Int 10, Sab 12, Car 12

Perícias: Escalar +1, Esconder-se –1, Ouvir +11, Cavalgar +9, Procurar +8, Observar +11

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Trespasar, Usar Arma Exótica (espada bastarda)

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário, gangue (2–4) ou turba (7–12)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Tendência: Qualquer

Progressão: +5

Ajuste de Nível: —

A CD para o teste de resistência de Vontade contra a posseção deste fantasma será 16.

COMO CRIAR UM FANTASMA

“Fantasma” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer aberração, animal, dragão, gigante, humanoide, besta mágica, humanoide monstruoso ou planta. A criatura (daqui por diante denominada “criatura-base”) precisa ter Carisma 6 ou superior.

O fantasma conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não altere o valor de seu bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de perícia. Ela recebe o sub-tipo (Incorpóreo). O tamanho permanece inalterado.

Dado de Vida: Todos os Dados de Vida atuais e futuros tornam-se d12.

Deslocamento: Os fantasmas adquirem um deslocamento de voo de 9 m, com capacidade de manobra perfeita, a menos que a criatura-base tenha um deslocamento superior.

Classe de Armadura: A armadura natural é a mesma da criatura-base, mas só funciona contra oponentes etéreos. Quando o fantasma se manifesta (veja adiante), seu bônus de armadura natural é +0, mas ele recebe um bônus de deflexão equivalente ao seu modificador de Carisma ou +1, o que for maior.

Ataques: O fantasma conserva todos os ataques da criatura-base, mas caso estes requeiram contato físico, afetarão somente as criaturas etéreas.

Dano: Um fantasma causa a mesma quantidade de dano da criatura-base contra outras criaturas incorpóreas. Normalmente, ele não causa qualquer dano às criaturas corpóreas, mas pode usar seus ataques especiais, se houver, quando se manifestar (veja a seguir).

Ataques Especiais: O fantasma conserva todos os ataques especiais da criatura-base, mas os que requerem contato físico não afetarão as criaturas corpóreas. O fantasma também adquire a habilidade especial manifestação, além de dois ou três outros ataques especiais descritos adiante. Exceto quando especificado o contrário, a CD para o teste de resistência contra um determinado ataque será 10 + 1/2 dos DV do fantasma + modificador de Carisma.

Olhar da Corrupção (Sob): O fantasma é capaz de fulminar os seres vivos com um mero olhar (alcance de 9 m). As criaturas que fitarem seus olhos devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerão 2d10 pontos de dano e 1d4 pontos de dano temporário de Carisma.

Toque da Corrupção (Sob): Quando atingir uma criatura viva com seu toque incorpóreo, o fantasma inflige 1d6 pontos de dano. Contra oponentes etéreos, ele acrescenta seu modificador de Força nas jogadas de ataque e dano. Contra oponentes corpóreos, ele adiciona seu modificador de Destreza apenas nas jogadas de ataque.

Toque Absorvente (Sob): Quando atingir uma criatura viva com seu toque incorpóreo, o fantasma inflige 1d4 pontos de dano permanente a qualquer habilidade (à critério do Mestre). Cada ataque bem-sucedido recupera 5 pontos de dano do fantasma. Contra inimigos etéreos, ele acrescenta seu modificador de Força apenas nas jogadas de ataque. Contra inimigos corpóreos, adiciona seu modificador de Destreza somente nas jogadas de ataque.

Gemido Aterrador (Sob): O fantasma é capaz de gemer de forma apavorante como uma ação padrão. Todas as criaturas vivas numa dispersão de 9 m devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão em pânico durante 2d4 rodadas. Este é um efeito sônico, de necromancia, de ação mental e de medo. Qualquer oponente bem-sucedido no teste de resistência não será afetado pelo gemido do mesmo fantasma durante 24 horas.

Aparência Horripilante (Sob): Qualquer criatura viva num raio de 18 m capaz de enxergar o fantasma deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou sofrerá

1d4 pontos de dano temporário de Força, 1d4 pontos de dano temporário de Destreza e 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. Qualquer oponente bem-sucedido no teste de resistência não será afetado pela aparência horripilante do mesmo fantasma durante um dia inteiro.

Posseção (Sob): Um ver por rodada, um fantasma etéreo é capaz de possuir o corpo de uma criatura do Plano Material. Esta habilidade é similar à magia *recipiente arcano* (Nível de Conjurador: 10º ou a quantidade de DV do fantasma, o que for maior), mas não exige um receptáculo. Para utilizar esta habilidade, o fantasma deve estar manifestado e ingressar no espaço do alvo. Este deslocamento não provoca um ataque de oportunidade. O alvo pode resistir ao ataque obtendo sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15 + modificador de Carisma do fantasma). Qualquer oponente bem-sucedido no teste de resistência não será afetado pela posseção do mesmo fantasma durante 24 horas, e este não conseguirá ingressar em seu espaço. Se a criatura fracassar no teste, o fantasma desaparecerá dentro do corpo da vítima.

Fantasma

Manifestação (Sob): Todos os fantasmas possuem esta habilidade. Um fantasma vive no Plano Etéreo e, portanto, não é capaz de afetar ou ser afetado por qualquer coisa material. Ao se manifestar, ele ingressa parcialmente no Plano Material, tornando-se visível, mas incorpóreo. Um fantasma nesta situação só pode ser afetado por outros seres incorpóreos, armas mágicas ou magias, com 50% de chance de ignorar qualquer dano de origem material. Um fantasma manifestado consegue atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras. Um fantasma manifestado sempre se desloca em silêncio.

Um fantasma manifestado pode atacar com seu toque ou com uma arma de toque espectral (veja Equipamento Fantasmagórico, a seguir). Ele continua parcialmente no Plano Etéreo, onde não é incorpóreo, e pode ser atacado por adversários que estejam no Plano Material e/ou no Plano Etéreo. Seu estado incorpóreo costuma protegê-lo contra os inimigos no Plano Material, mas nunca contra os oponentes do Plano Etéreo.

Quando um fantasma conjurador não estiver manifestado, permanecendo no Plano Etéreo, suas magias não podem afetar alvos no Plano Material, mas funcionam normalmente contra alvos etéreos. Ao se manifestar, suas magias



ainda afetarão alvos etéreos, mas também serão eficazes contra adversários no Plano Material (exceto quando dependerem de toque). As magias de toque dos fantasmas manifestados não afetam alvos corpóreos.

Um fantasma é nativo do Plano Material e do Plano Etéreo, e não é considerado um extra-planar em nenhum deles.

Telecinésia (Sob): O fantasma pode conjurar *telecinésia* como uma ação padrão (Nível de Conjurador: 12º ou a quantidade de DV do fantasma, o que for maior). Esta habilidade somente pode ser utilizada uma vez a cada 1d4 rodadas.

Qualidades Especiais: O fantasma conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes.

Restauração (Sob): Na maioria dos casos, é muito difícil destruir um fantasma por meio do combate direto: o espírito "destruído" será capaz de se restaurar depois de 2d4 dias. Mesmo as magias poderosas são apenas soluções temporárias. Qualquer fantasma prestes a ser destruído retornará para seu antigo local assombrado caso obtenha sucesso num teste especial de nível (1d20 + número de DV do fantasma, CD 16). Via de regra, o único meio de realmente se livrar de um fantasma é descobrir a verdadeira razão de sua existência e corrigir a injustiça que o impede de descansar em paz. Os meios exatos de fazê-lo variam conforme cada espírito e podem exigir muito tempo de pesquisa.

Resistência à Expulsão (Ext): Os fantasmas possuem +4 de resistência à expulsão.

Habilidades: Idênticas à criatura-base, mas o fantasma não possui valor de Constituição e seu valor de Carisma aumenta em +4.

Perícias: Os fantasmas recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Procurar e Observar. As demais perícias são idênticas à criatura-base.

Ambiente: Qualquer, frequentemente igual à criatura-base.

Organização: Solitário, gangue (2–4) ou turba (7–12).

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Qualquer.

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura-base +5.

Equipamento Fantasmagórico

Quando um fantasma passa a existir, todo o seu equipamento e os itens que possuía também se tornam etéreos. Além disso, o fantasma carrega consigo 2d4 objetos particularmente valorizados durante sua vida (desde que não estejam em posse de outra criatura). O equipamento funciona normalmente no Plano Etéreo, mas será inútil e inofensivo contra objetos e criaturas materiais. Contudo, uma arma mágica +1 ou superior será capaz de afetar criaturas materiais quando o fantasma se manifesta, mas este ataque tem 50% de chance de fracassar, exceto se a arma tiver a habilidade especial toque espectral (da mesma forma que as armas mágicas podem fracassar quando atingem o fantasma).

Assim como os restos materiais do fantasma, os itens originais permanecem no local de sua morte. Caso outra criatura roube o original, a cópia etérea desaparecerá. Isso invariavelmente enfurece o fantasma, que fará todo o possível para recuperar o objeto e devolvê-lo ao seu lugar de descanso original.

FANTASMA (AVENTURAS ORIENTAIS)

Em *Aventuras Orientais*, os fantasmas (yorei) possuem o subtipo espírito. Um fantasma — seja ele etéreo ou manifesto — não é capaz de passar através de jade ou cristal, nem de levantar objetos feitos dessas substâncias. O *Livro dos Monstros* descreve muitos poderes comuns de fantasmas, incluindo o toque da Mácula, o gemido aterrador e o olhar corruptor. Certos fantasmas em *Aventuras Orientais* possuem poderes incomuns não descritos naquele livro. Poderes de fantasmas adicionais são descritos abaixo.

Ataques Especiais: Se um ataque especial permite um teste de resistência, o CD é de 10 + metade do DV do fantasma + seu modificador de Carisma.

Doença (SM): Muitos espíritos possessivos causam doenças nas pessoas que eles possuem. Os fantasmas com essa habilidade possuem o poder de malevolência, mas quando possuem um personagem não exercem controle sobre ele. Ao invés disso, infligem uma doença (qualquer doença descrita no *Livro do Mestre*) que não pode ser curada até o espírito ser esconjurado do corpo da vítima.

Drenar Energia (Sob): Alguns fantasmas drenam energia vital, exatamente como outros mortos-vivos como os vampiros ou aparições. Com um ataque de toque bem sucedido, o fantasma inflige um ou dois níveis negativos.

Empalidecer (Sob): O toque de um fantasma age como uma magia *palma lívida* (veja o Capítulo 7), infligindo 1d4 pontos de dano de Força temporários e 1d4 pontos de dano de Constituição temporários com um ataque de toque bem sucedido. Se o fantasma conseguir um sucesso decisivo, o dano de habilidade será permanente. Um teste de resistência de Fortitude nega o efeito.

Risada da Loucura (Sob): O fantasma é capaz de rir como uma ação padrão. Todas as criaturas vivas num raio de 6 m devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Vontade ou sofrer 2d6 pontos de dano de Inteligência temporários e 2d6 pontos de dano de Sabedoria temporários.

Toque Vampírico (Sob): O toque do fantasma age como uma magia *toque vampírico*, infligindo 2d6 pontos de dano para cada 2 DV e dá ao fantasma pontos de vida temporários igual ao dano que ele inflige. Os pontos de vida temporários duram por 1 hora.

Qualidades Especiais: Alguns fantasmas em *Aventuras Orientais* possuem defesas adicionais além daqueles comuns aos mortos-vivos e criaturas incorpóreas além das defesas adicionais descritas no *Livro dos Monstros*. Esses podem incluir um ou mais dos seguintes:

Resistência à Magia (Ext): Certos fantasmas possuem resistência à magia igual a 12 mais seus DV.

Resistência ou Imunidade (Ext): Os fantasmas às vezes são imunes ou resistentes a uma ou mais formas de energia, incluindo ácido, frio, fogo e eletricidade.

FANTASMAS COMUNS DE AVENTURAS ORIENTAIS

Akikage: Um akikage é um espírito morto-vivo de um assassino ninja que morreu enquanto espionava uma vítima importante. Em vida, o ninja foi obcecado com o dever e a disciplina e essa obsessão o impede de descansar na morte até que ele complete sua última missão. Ele retém suas habilidades de classe, normalmente incluindo os ataques múltiplos desarmados de um monge e o ataque de morte de um assassino. Além disso, ele possui os ataques especiais dos fantasmas de manifestação e *toque vampírico* e as qualidades especiais de rejuvenescimento, resistência à expulsão e imunidade ao frio. O único meio de destruir um akikage permanentemente é matar ou permitir a morte da sua vítima ou enganar o espírito a acreditar que sua vítima está morta.

Chu-u: Um chu-u, ou fantasma sem pernas, é um espírito sem descanso de um mortal que nem foi virtuoso o suficiente para ser recompensado, nem perverso o suficiente para ser punido na vida após a morte. Como resultado, ele vaga pela terra, puxando a si mesmo junto com seus braços em terrível agonia, esperando convencer alguém a testemunhar para os juízes dos mortos a seu favor, persuadindo os juízes a deixá-lo entrar na vida após a morte. Quando ele encontra prováveis esperanças, implora para escutarem a sua história de vida. Se eles se recusarem a escutar, interromper a história (que normalmente dura 2d4 horas), atacar o chu-u ou se recusar a interceder com os juízes a seu favor uma vez que a história for contada, o chu-u jura vingança a eles e desaparece. A vingança pode levar anos para chegar, mas um chu-u nunca se esquece de uma pessoa que o prejudicou.

Um chu-u é capaz de usar *luz fantasmagórica* (veja o Capítulo 7) como uma habilidade similar à magia sem limite. Além disso, ele possui a habilidade de *toque vampírico*, como descrito acima e a habilidade de manifestação descrita no *Livro dos Monstros*.

Con-tinh: Os maliciosos con-tinh são os espíritos das donzelas que morreram antes do seu tempo — normalmente como resultado de um amor ilícito que terminou em assassinato. Ela se parece como em vida, mas vestida em trajes de princesa e carrega um leque grande e uma cesta de frutas. É normalmente acompanhada por um par de pombas ou garças, que servem como seus familiares (como se a con-tinh fosse uma maga ou feiticeira com tantos níveis quanto a con-tinh possui DV). Ela possui as qualidades especiais risada da loucura e malevolência.

O espírito de uma con-tinh é vinculado à fruta de uma árvore e ela carrega a fruta dessa árvore na sua cesta. Ela não é capaz de se afastar mais do que 30 m da sua árvore, nem é capaz de usar sua habilidade de malevolência em vítimas fora desse raio. Se a árvore for destruída (cortada, queimada ou apodrecida com magia), a con-tinh também é destruída imediatamente.

Fantasma Enforcado: Aqueles que cometem suicídio são destinados a se tornarem fantasmas, seus espíritos ficam sofrendo no Plano Material até convencerem outra pessoa a se matar. Fantasmas enforcados usam poderes de ilusão para atormentar pessoas que já estão desequilibradas, mostrando a elas como uma morte rápida resolve seus problemas. Um fantasma enforcado é capaz de usar as seguintes habilidades similares a magia sem limite: *imagem silenciosa*, *pesadelo* e *ilusão programada*. Ele não possui habilidade de compêlir outra criatura a cometer suicídio.

Fantasmas enforcados possuem os ataques especiais manifestação, gemido aterrador e olhar corruptor descritos no *Livro dos Monstros*.

Kuei: Um kuei, ou phii ha, é um espírito de um humanoide que morreu por uma violência que não foi vingada ou com um propósito não cumprido. Ele possui a habilidade especial malevolência.

Ubume: Os "lamentadores" são os espíritos de mulheres que morreram no parto ou enquanto grávidas. A mãe e a criança não são capazes de passar para a vida após a morte até que a criança "nasça". Um ubume se parece com uma mulher lamentadora vestida de branco, seu cabelo longo e solto, nor-

malmente é agitado como se estivesse sob um vento forte. Ela é muitas vezes encontrada assombrando a margem de uma estrada, perguntando aos passantes se podem segurar sua criança. Se um personagem se recusar a segurar a criança, o ubume grita e sua aparência muda para uma visão de horror, com o efeito da habilidade aparência horripilante descrita no *Livro dos Monstros*. Se um personagem aceita segurar a criança, ela cresce ficando cada vez mais pesada, forçando o personagem a fazer três testes de Força bem sucedidos (CD 10, 15 e 20). Um teste falho significa que o personagem derrubou a criança extremamente pesada, provocando novamente o grito do ubume e a transformação horripilante. Se um personagem for bem sucedido em todos os três testes, ele se encontra com uma criança recém nascida nos braços, enquanto o ubume passa para a vida após a morte. Um ubume normalmente dá a um personagem bem sucedido alguma recompensa.

FANTASMA (MONSTROS DE FAERÛN)

Determinados fantasmas no mundo de FORGOTTEN REALM têm poderes incomuns, que não são mencionados naquele livro. Os poderes adicionais dos fantasmas de Faerûn são descritos a seguir.

Ataques Especiais: Se um ataque especial permitir um teste de resistência, a CD será $10 + 1/2$ dos Dados de Vida do fantasma + modificador de Carisma.

Raio Gélido (Sob): Doze vezes por dia, um fantasma é capaz de disparar um raio de luz gélida, que afeta uma única criatura num raio de 27 m; o fantasma deve obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir o alvo. A vítima sofre 2d6 pontos de dano temporário de Constituição. Além disso, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou sofrerá os efeitos da magia *lentidão* durante uma quantidade de rodadas equivalente ao total de DV do fantasma.

Canção da Morte (Sob): Uma vez por dia, o fantasma é capaz de entoar um cântico fúnebre durante 4 rodadas ou menos (a critério do monstro). Todas as criaturas vivas num raio de 27 m do fantasma devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão apavoradas. Uma criatura apavorada sofre -2 de penalidade de moral nos testes de resistência, foge usando seu deslocamento total durante 10 rodadas e tem 50% de chance de largar o que estiver segurando. A canção também gera um campo de 3 m de raio que neutraliza todos os efeitos de encantamento enquanto a habilidade permanecer ativa e nas 6 rodadas subsequentes. Qualquer ataque físico desferido pelo fantasma enquanto a *canção da morte* estiver sendo entoada causa o triplo do dano normal.

Drenar Energia (Sob): Alguns fantasmas drenam a essência vital dos alvos, similar a outros mortos-vivos (como vampiros ou aparições). Se obtiver sucesso em um ataque de toque corporal, o fantasma impõe 1d2 níveis negativos na vítima.

Drenar Pontos de Vida (Sob): O toque do fantasma elimina os pontos de vida da vítima; cada golpe bem-sucedido absorve 1d8 PV. A perda desses pontos de vida será permanente contra os alvos da vingança do fantasma (seu assassino ou malfeitores), mas será temporária contra os demais alvos, que recuperam os pontos de vida absorvidos normalmente.

Envelhecimento (Sob): O toque do fantasma é similar aos efeitos de um *bastão do envelhecimento*. Se obtiver sucesso em um ataque de toque corporal, o fantasma causa 1d4 pontos de dano de Força e 1d4 pontos de dano de Constituição (ambos temporários), a menos que a vítima obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude. Um sucesso decisivo transformará o dano de habilidade em permanente.

Qualidades Especiais: Alguns fantasmas dos Reinos têm qualidades adicionais, além daquelas comuns aos mortos-vivos e criaturas incorpóreas e àquelas descritas para os fantasmas no *Livro dos Monstros*. Elas podem incluir uma ou mais entre as seguintes:

Resistência à Magia (Ext): Certos fantasmas têm Resistência à Magia 12 + Dados de Vida.

Resistência ou Imunidade (Ext): Alguns fantasmas são imunes ou resistentes a uma ou mais formas de energia, incluindo ácido, frio, fogo e eletricidade.

Brilho Mágico (Sob): O fantasma é capaz de afetar quaisquer itens mágicos numa esfera de 18 m de diâmetro, fazendo-os emitir uma luminosidade branca e fria. Os itens iluminam 1,5 m de raio e brilham durante 2d4 x 10 minutos.

FANTASMAS COMUNS DOS REINOS

Esfera da Ruína: Estes beholder mortos-vivos são criaturas de terror e reverência, particularmente entre certas tribos primitivas que os veneram como divindades. Suas habilidades de fantasma incluem uma mordida da corrupção (um ataque de toque) e imunidade a frio e eletricidade. Alguns dos seus olhos terríveis conservam as habilidades que tinham em vida: o *cone antimagia* do olho central e os raios de *medo* e *lentidão* de dois tentáculos oculares. Os oito tentáculos restantes têm poderes diferentes, descritos a seguir. Similar ao beholder comum, os efeitos dos raios ópticos são similares às magias conjuradas por um feitiçeiro de 13º nível, mas utilizam as regras dos raios ópticos (consulte *Mirando uma Magia* no *Livro do Jogador*). Todos os raios ópticos têm alcance de 45 m. A CD dos testes de resistência (se houver) será 20, presumindo um fantasma com 11 DV e Carisma 19.

Raio Gélido (Sob): Conforme descrito no texto acima.

Envelhecimento (Sob): Conforme descrito no texto acima.

Imobilizar Monstros (SM): A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou será afetada pela magia *homônima*.

Drenar Temporário (SM): A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou será afetada pela magia *homônima*.

Criar Mortos-Vivos Menores (SM): Similar a magia, mas a esfera da ruína utiliza um raio no lugar de um toque.

Estilhaçar Ossos (Ext): Este raio quebra os ossos, a cartilagem ou a quitina de uma criatura, causando dano e reduzindo o deslocamento pela metade. A vítima deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 20): se obtiver sucesso, sofrerá 2d6 pontos de dano; se fracassar, sofrerá 3d6 pontos de dano na primeira rodada e 1d8 pontos de dano adicionais na rodada subsequente, conforme os ossos quebrados causam ferimentos internos.

As criaturas incorpóreas, gasosas ou invertibradas (incluindo plantas, limos, elementais, vermes e moluscos sem conchas, como lulas e polvos) não são afetadas.

Incinerar a Carne (Ext): A carne do alvo é cauterizada magicamente e arrancada dos ossos da vítima, causando dano como a *flecha ácida de Melf* (2d4 pontos de dano a cada rodada durante 5 rodadas).

Nuvem Profana (SM): Similar à magia *homônima*. Os personagens Bons sofrem 5d8 pontos de dano e ficam enjoados durante 1d4 rodadas; as criaturas Neutras sofrem metade deste dano e não ficam enjoadas. Os alvos devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) para reduzir o dano à metade e anular o efeito de enjoo.

Dragão Fantasma: Criados quando um dragão venerável é morto e sua riqueza acumulada é pilhada, os dragões fantasmas só conseguem descansar se o tesouro roubado (ou um valor equivalente) for devolvido ao covil da criatura. Os dragões fantasmas possuem os ataques especiais aparência horripilante, drenar energia (dois níveis negativos) e envelhecimento. Além disso, o dragão fantasma adquire um sopro especial: uma nuvem de fumaça cinzenta em forma de cone que envelhece as criaturas na área afetada em 1d% anos. O dragão fantasma é capaz de usar este ataque 3 vezes a cada 12 rodadas (ou uma vez a cada 1d4+2 rodadas). A extensão do cone varia conforme o tamanho do dragão; consulte a descrição dos dragões para obter detalhes.

Harpista Espectral: Estes fantasmas são os espíritos dos Mestres Harpistas que morreram enquanto tentavam cumprir uma missão para os Harpistas, mas não conseguiram. Eles possuem o ataque especial *canção da morte* e as qualidades especiais Resistência à Magia, brilho mágico e imunidade a frio e eletricidade.

Fantasma Vigilante: Estes mortos-vivos, muitas vezes chamados de "guardiões sem descanso", são criados por uma magia necromântica poderosa (8º nível) para atuarem como sentinelas. Eles possuem o ataque especial *raio gélido* e as qualidades especiais Resistência à Magia, imunidade a frio e brilho mágico.



Fantasmas

Espírito Zhentarim: Estes fantasmas são a essência dos magos Zhentarim que enfrentaram uma morte horrível nas mãos de seus inimigos ou de seus camaradas traçoeiros. Eles permanecem nesse plano em busca de vingança e seus ataques mais letais são reservados aos responsáveis por suas mortes. Eles têm os ataques especiais drenar pontos de vida e possessão (descrita no *Livro dos Monstros*).

FERA DO CAOS

Extra-Planar (Médio — Caótico, Planar)

Dados de Vida: 8d8+8 (44 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 16 (+1

Des, +5 natural), toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +8/+10

Ataque: Corpo a corpo: garra +10 (dano: 1d3+2 mais instabilidade corpórea)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +10 (dano: 1d3+2 mais instabilidade corpórea)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Instabilidade corpórea

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a sucessos decisivos e metamorfose, Resistência à Magia 15

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +6

Habilidades: For 14, Des 13, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 10

Perícias: Acrobacia +14, Arte da Fuga +12, Escalar +13, Esconder-se +12, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +11, Saltar +9, Sobrevivência +0 (+2 seguindo rastros), Usar Corda +1 (+3 para amarrar)

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade

Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: 9–12 DV (Médio); 13–24 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Grotesca e terrível, a criatura à sua frente é desprovida de forma. Ela se desfaz e se recompõe o tempo todo, aparentemente extraindo cada formato de um pesadelo antigo que já atormentou a humanidade. Ela transita caoticamente entre uma dúzia de configurações monstruosas diferentes, antes de se estabilizar em uma coisa arredondada, com dez olhos fluando em órbitas viscosas e um corpo rodeado por um anel de bocas ruidosas.

As horrendas criaturas conhecidas como feras do caos são formadas por mutações constantes. Seu toque letal é capaz de dissolver suas vítimas numa gosma disforme e asquerosa.

Não há como prever a aparência de uma fera do caos. Num momento, a criatura pode ser um horror constituído de garras e presas, carne pulsante e veias expostas; em outro, uma massa serpenteante de tentáculos escarlates. Alguns instantes depois, é possível que se transforme numa criatura poderosa, repleta de músculos e fúria. O tamanho e a forma de uma fera do caos variam, mas seu peso gira em torno de 100 kg.

As feras do caos não falam.

COMBATE

Quanto ataques diferentes uma criatura capaz de assumir qualquer forma conseguiria desferir? Neste caso, apenas dois.

Independente de quão assustadora seja a sua aparência, quer tenha garras, presas, tenazes, tentáculos ou espinhos, uma fera do caos não consegue infligir uma grande quantidade de dano. Não importa a sua forma, esta criatura é incapaz de executar mais de dois ataques a cada rodada. Sua contínua mudança de forma não fornece a coordenação necessária para realizar essa façanha.

Instabilidade Corpórea (Sob): O ataque de uma fera do caos contra uma criatura viva causa uma terrível transformação. Qualquer ser vivo atingido deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou se tornará uma massa esponjosa e amorfa. A menos que consiga controlar

o efeito (veja adiante), a forma da vítima derreterá, escorrerá, se retorcerá e ferverá. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

A vítima é incapaz de segurar ou utilizar qualquer item. As roupas, armaduras, anéis e elmos se tornarão inúteis; os itens maiores — armaduras, mochilas e até mesmo camisões de cota de malha — atrapalharão ainda mais, reduzindo em 4 pontos o valor da Destreza efetiva da criatura. O amolecimento e deformação das pernas e dos pés reduzirão o deslocamento para 3 m ou 1/4 do normal, o que for menor. A dor que percorrerá os nervos da criatura será tão grande que ela não poderá agir com coerência, não conseguirá conjurar magias ou ativar itens mágicos. Ela atacará às cegas, incapaz de distinguir aliados de inimigos (–4 de penalidade na jogada de ataque e 50% de chance de falha, não importa o resultado da jogada).

A cada rodada que a criatura permanecer neste estado amorfo, ela sofrerá 1 ponto de dano permanente de Sabedoria devido ao choque mental. Caso sua Sabedoria seja reduzida a 0, ela se tornará uma fera do caos.

A vítima pode reassumir sua forma utilizando uma ação padrão para realizar um teste de Carisma (CD 15; não há variação para feras do caos com mais DV ou valores de habilidade maiores). Um sucesso permitirá que sua forma permaneça estável durante 1 minuto. Caso fracasse, a criatura poderá tentar novamente nas rodadas subsequentes. A instabilidade corpórea não é uma doença ou maldição, portanto é muito difícil removê-la. As magias *alterar forma* e *pele rochosa* não curam a criatura afetada, mas são capazes de estabilizá-la na sua forma natural enquanto permanecerem ativas. As magias *restauração*, *cura completa* e *restauração aprimorada* removem o efeito completamente (para recuperar os pontos de Sabedoria perdidos, será necessária outra magia *restauração*).

Imune a Metamorfose (Ext): Nenhuma magia mortal conseguirá afetar ou estabilizar a forma de uma fera do caos. Os efeitos de metamorfose ou petrificação congelam a criatura numa determinada forma por alguns momentos, mas ela retornará para seu estado mutável como uma ação livre em seu próximo turno.

FERA OBSCURA

Besta Mágica (Média)

Dados de Vida: 5d10+15 (42 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 1,5 m, voo 12 m (ruim)

CA: 15 (+2 Des, +3 natural)

Ataque Base/Agarrar: +5/+8

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +8, mordida +3

Dano: Garra 1d4+3, mordida 1d6+1

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Registrar magia

Qualidades Especiais: Imunidades, vulnerabilidade a luz, RM 15, visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +1

Habilidades: For 16, Des 15, Con 16, Int 5, Sab 11, Car 4

Perícias: Esconder-se +4, Ouvir +2, Furtividade +4, Observar +2

Talentos: Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário, casal ou revoada (3–4)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: —

Ajuste de Nível: +5

As feras obscuras são criadas por conjuradores malignos, que transformam animais comuns em horrores com asas de morcego para servir como guardiões, mensageiros e outros tipos de laçao.

As feras obscuras têm entre 1,20 m e 1,50 m de altura e asas com envergadura entre 2,40 m e 3 m. Elas possuem cabeças de répteis, pescoços curvados e

CRIAR FERA OBSCURA

Transmutação [Mal]

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um animal de 2 DV ou menos

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

O conjurador pode transformar um animal Médio ou Pequeno, com 2 Dados de Vida ou menos, em uma fera obscura. Um alvo com Inteligência 5 ou superior é capaz de realizar um teste de resistência de Vontade para anular o efeito; as criaturas que tenham Inteligência 4 ou inferior são transmutadas automaticamente.

A magia somente pode ser conjurada na escuridão: a noite, em locais fechados ou no subterrâneo. Seus efeitos permanecem ativos enquanto a criatura estiver viva ou até que a exposição à luz do sol (veja acima) dissipe a transmutação. O efeito também pode ser

línguas compridas e oscilantes. A carne parca de seus corpos está apertada e esticada sobre os ossos e os esqueletos brilham em verde ou púrpura através da pele. As duas garras da criatura estão na primeira articulação das asas. Algumas vezes, há algum vestígio do animal original que sobrevive à transmutação, e essas variações asseguram que duas feras obscuras nunca sejam idênticas.

As feras obscuras não suportam a luz do dia. A cada 10 minutos consecutivos em que a criatura estiver sob a luz do sol, ou aos efeitos da magia *luz do dia*, há 25% de chances de que a magia responsável pela transformação seja anulada e o animal consiga reverter para sua forma original. A magia *raio de sol* dissipa a alteração automaticamente. Os conjuradores que enviam suas feras obscuras em missões sob a luz do sol normalmente lançam escuridão sobre as criaturas.

COMBATE

As feras obscuras lutam a partir do ar, mergulhando contra os inimigos usando a ação Investida na sua primeira rodada de combate, e depois golpeiam com suas garras e mordida. A habilidade "primária" de combate das feras obscuras envolve resistência suficiente para suportar grandes quantidades de dano que poderiam ser causadas ao seu mestre. Mesmo que portem uma magia realmente valiosa, as feras costumam lutar como se fossem descartáveis. Os conjuradores que desejam utilizar a magia registrada na fera obscura normalmente devem retirá-las de um combate corporal impossível de vencer.

Registrar Magia (Sob): Quando uma fera obscura é criada, o conjurador pode selecionar uma magia que será "registrada" na besta mágica, até que seja necessária. Durante a ação do mestre da fera obscura, como uma habilidade similar a magia, o conjurador poderá lançar uma única magia registrada numa fera obscura que estiver num raio de 9 m, como se estivesse executando a conjuração normalmente.

O efeito tem 25% de chance de falha arcana,

dissipado através de *dissipar magia*, embora a tentativa tenha que superar a Resistência à Magia da fera obscura. A magia raio de sol anula automaticamente a transmutação, ignorando a RM.

Se o conjurador deseja registrar outra magia na fera obscura, ele deve lançá-la imediatamente após o término de *criar fera obscura*, e obter sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 12 + nível da magia registrada). A magia registrada não gera qualquer efeito — ela apenas está "dentro" da criatura.

Qualquer conjurador analisando a criatura com *detectar magia* durante uma rodada poderá determinar se a fera tem uma magia registrada. Depois de três rodadas de análise com *detectar magia*, um sucesso num teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia registrada) identificará a magia no interior do monstro.

A fera obscura criada está sob o comando telepático do conjurador. Não há limite para o número de feras obscuras que um mago ou feiticeiro é capaz de controlar, mas ele somente pode registrar uma quantidade de magias nas criaturas equivalente ao seu nível de conjurador.

Componentes Materiais: Sangue seco de wyvern, esfregado no alvo da magia, e uma pérola negra com valor de 200 PO.

mais 10% adicional cumulativo para cada magia registrada que o conjurador tentou lançar naquele dia a partir de uma fera obscura. Não importa se a magia obteve sucesso ou fracassou, a fera é imediatamente destruída em um jorro de energia arcana púrpura, revertendo para sua forma original.

Imunidades (Ext): As feras obscuras são imunes a efeitos de ação mental.

Vulnerabilidade a Luz (Ext): Quando são expostas à luz solar ou aos efeitos da magia *luz do dia* e similares, as feras obscuras sofrem -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência.

NOS REINOS

Os Magos Vermelhos de Thay são famosos pela sua utilização indiscriminada das feras obscuras. Em Rashemen, alvo frequente dos ataques dos magos vermelhos, a expressão "queria que chovesse animais!" é uma piada sarcástica indicando o desejo do povo de que os Magos Vermelhos esquecessem de convocar suas feras obscuras para o Subterrâneo antes de amanhecer.

FLAGELO DAS PROFUNDEZAS

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 14d8+42 (105 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 6 m, natação 6 m

CA: 14 (+1 Des, -1 tamanho, +4 natural)

Ataque Base/Agarrar: +10/+18

Ataques: Corpo a corpo: 3 mordidas +13, 3 pancadas +11; ou Corpo a corpo: arma branca (Média ou menor) +9/+4, 2 armas brancas (Médias ou menores) +5, 3 mordidas +11

Dano: Mordida 2d6+4; ou arma branca +4, arma branca +2, mordida 2d6+2

Face/Alcance: 4,5 m/6 m

Ataques Especiais: Imobilizar monstros, agarrar aprimorado, contração

Qualidades Especiais: Cobertura, habilidades similares a magia, imunidade a veneno, RM 27, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +12

Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 17, Sab 16, Car 4

Perícias: Ofícios (armadilheiro) +20, Diplomacia +2, Esconder-se +10, Conhecimento (masmorras) +10, Ouvir +18, Sentir Motivação +13, Observar +18, Sobrevivência +3 (subterrâneo +5), Natação +17

Talentos: Trespasar, Encontrar Aprimorado, Ataques Múltiplos, Combater com Múltiplas Armas, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou ninhada (1 mais 3-24 proles)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 15-16 DV (Grande); 17-32 DV (Enorme); 33-42 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —



Fera Obscura

Os flagelos das profundezas são horrores infames que geram uma grande variedade de outros monstros; um único flagelo é capaz de tornar uma imensa área extremamente perigosa, mesmo para aventureiros alertas e bem armados.

Um flagelo das profundezas é uma esfera de couro de 4,20 m de diâmetro, com a carne mosqueada de cinza a marrom. Seis braços se projetam do corpo, com alcance de até 6 m. Três deles são tentáculos habilidosos, capazes de empunhar armas, manipular objetos pequenos ou envolver um adversário, e três são apêndices ofídios terminados em mandíbulas com presas. Dezenas de tentáculos oculares, compridos, retráteis e flexíveis recobrem o corpo do monstro, embora o flagelo estenda somente três ou quatro deles simultaneamente, conservando os demais em segurança.

COMBATE

Os flagelos das profundezas habitam cavernas, masmorras e ruínas, mas preferem deixar a defesa a cargo de suas proles, além de instalar uma série de armadilhas letais e astutas. Se os personagens conseguirem ultrapassar esses obstáculos, geralmente encontrarão o flagelo numa sala preparada para a defesa, com duas ou mais rotas de fuga disponíveis.

Um flagelo das profundezas ataca com os seis membros simultaneamente. Seus tentáculos podem empunhar armas, causar dano de concussão ou envolver uma vítima. Ele utiliza as mandíbulas para flanquear os oponentes que estiverem combatendo os tentáculos armados, recebendo +2 de bônus nas jogadas de ataque.

Imobilizar Monstros (SM): Uma vez a cada 3 rodadas, um flagelo das profundezas pode lançar *imobilizar monstros* como um feitiçeiro de 14º nível. Os flagelos das profundezas utilizam seus tentáculos para constrição os adversários imobilizados.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o flagelo das profundezas precisa atingir um oponente com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um flagelo das profundezas causa 1d4+4 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Médias ou menores. O flagelo ainda é capaz de se deslocar.

Cobertura: Quase sempre, um flagelo das profundezas está parcialmente enterrado em uma pilha instável de moedas e outros tesouros. Esses objetos concedem meia-cobertura para o monstro (+4 de bônus na CA, +2 nos testes de resistência de Reflexos) até que ele saia da pilha ou se desloque.

Habilidades Similares a Magia (SM): Sem limite — *detectar pensamentos e respirar na água*; 1/dia: *cura completa*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feitiçeiro de 14º nível.

PROLE

Através de métodos naturais e inexplicáveis, os flagelos das profundezas são capazes de desenvolver e parir qualquer criatura nativa do Plano Material que tenham devorado (exceto extra-planares, elementais, mortos-vivos e outras criaturas dimensionais). A prole terá o mesmo tipo, ataques naturais, habilidades mágicas, tendência e atributos mentais do monstro devorado pelo flagelo, e conservará todas as suas habilidades adquiridas (características de classe, perícias e talentos), além de uma memória vaga de sua existência anterior. A prole se desenvolve durante 1d4 dias no corpo do flagelo das profundezas, então emerge completa e pronta para agir de imediato. As proles são absolutamente leais ao flagelo que as gerou, e jamais atacarão seu "pai", nem mesmo sob compulsão mágica.

NOS REINOS

Descobertos originalmente pelos anões dourados do Reino Profundo, nas cavernas subterrâneas do Shaar Oriental, os flagelos das profundezas resistiram durante séculos às tentativas dos anões, drow, duergar,

mantor, ilitides e abolete de exterminá-los. Recentemente, alguns foram capturados e transferidos de local por agentes Zhenarim para bloquear as rotas de caravanas de mercadores concorrentes.

Um grupo de magos da cidade de Porto da Caveira, localizada muito abaixo de Águas Profundas, conseguiu reproduzir os flagelos das profundezas em cativeiro, vendendo-os para clientes ricos com necessidades ou gostos incomuns. Nessa loja — um armazém convertido em "curral" batizado de Horrores de Aluguel — os flagelos são vendidos a 10.000 PO cada.

Entretanto, os flagelos das profundezas são mais do que fábricas de monstros — sua aparência perturbadora oculta um intelecto superior. Nas terras sulistas de Calimshan, Tethyr, Amn e da Orla de Vilhon, um flagelo das profundezas (chamado de Muitas Presas, numa tradução errônea de seu nome original) trabalha em conjunto com uma cabala de criaturas mágicas malignas, batizada de Runa Distorcida. Suas motivações são desconhecidas, mas é óbvio que este monstro acredita na existência de vantagens em cooperar com esses vilões.



Flagelo das Profundezas

FOGO-FÁTUA

Aberração (Pequeno — Ar)

Dados de Vida: 9d8 (40 PV)

Iniciativa: +13

Deslocamento: Voo 15 m (perfeito) (10 quadrados)

Classe de Armadura: 29 (+1 tamanho, +9 Des, +9 deflexão), toque 29, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +6/−3

Ataque: Toque corpo a corpo: choque +16 (dano: 2d8 por eletricidade)

Ataque Total: Toque corpo a corpo: choque +16 (dano: 2d8 por eletricidade)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imune a magia, invisibilidade natural

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +12, Von +9

Habilidades: For 1, Des 29, Con 10, Int 15, Sab 16, Car 12

Perícias: Blefar +13, Diplomacia +3, Disfarce +1 (+3 fingindo), Intimidar +3, Ouvir +17, Procurar +14, Observar +17, Sobrevivência +3 (+5 rastreando)

Talentos: Acuidade com Arma^B, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão

Ambiente: Pântanos temperados

Organização: Solitário, casal ou cordel (3–4)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: 1/10 moedas; 50% equipamento; 50% itens

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 10–18 DV (Pequeno)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece uma esfera incandescente de luz.

Os fogos-fátuos são criaturas malignas que se alimentam das poderosas emoções associadas ao pânico, horror e morte. Eles se deliciam ao atrair viajantes para perigos mortais e então absorver as emanções resultantes.

Um fogo-fátuo pode ser amarelo, branco, verde ou azul. Estas criaturas são facilmente confundidas com lanternas ou lampiões, especialmente sob a densa neblina dos charcos e pântanos onde vivem.

Um fogo-fátuo é um globo de material esponjoso, de aproximadamente 30 centímetros de diâmetro e pesa cerca de 1,5 kg; seu corpo luminoso emite tanta luz quanto uma tocha.

Os fogos-fátuos "falam" Comum e Auran. Estes seres não possuem nenhum tipo de aparelho vocal, mas podem vibrar no ar para criar uma voz fantasmagórica.

COMBATE

Em geral, os fogos-fátuos evitam o combate. Eles preferem confundir e desorientar os aventureiros, atraindo-os



Fogo-Fátuo

para lugares perigosos. Quando são forçados a lutar, eles emitem pequenas descargas elétricas, que funcionam como um ataque de toque corpo a corpo.

Imunidade à Magia (Ext): Estas criaturas são imunes à maioria das magias e habilidades similares sujeitas a Resistência à Magia, exceto *misséis mágicos* e *labirinto*.

Invisibilidade Natural (Ext): Um fogo-fátuo surpreendido ou assustado consegue extinguir seu brilho, tornando-se invisível de modo idêntico à magia.

FORMA FLAMEJANTE

Morto-Vivo (Grande — Fogo, Incorpóreo)

Dados de Vida: 35d12 (227 PV)

Iniciativa: +17 (+9 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 9 m, voo 18 m (perfeito)

Classe de Armadura: 48 (–1 tamanho, +9 Des, +10 deflexão, +20 intuição)

Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +25

Dano: Toque incorpóreo 2d6 mais chama incandescente

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Chama incandescente, cria, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +6, subtipo fogo, aura de calor, RM 36, RD 10/épico

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +20, Von +26

Habilidades: For —, Des 29, Con —, Int 17, Sab 25, Car 31

Perícias: Diplomacia +13, Esconder-se +25, Intimidar +24, Observar +47, Ouvir +36, Procurar +17, Senso de Direção +17, Sentir Motivação +15

Talentos: Ataque Giratório, Ataque em Movimento, Especialização, Esquiva, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas (talento racial bônus), Mobilidade, Reflexos de Combate.

Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante, Reflexos de Combate Aprimorados, Bloquear Conjuração, Iniciativa Superior

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou grupo (2–5)

Nível de Desafio: 26

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 36–42 DV (Grande); 43–70 DV (Enorme)

Uma forma flamejante é uma manifestação de malevolência causticante e branca, o espírito condenado a uma pós-vida de sofrimento eterno nas chamas.

Uma forma flamejante parece um humanoide incorpóreo de 3 m de altura, composto de chamas incandescentes, labaredas brancas que crepitam com energia causticante. A única característica discernível de uma forma flamejante são dois olhos vermelhos e penetrantes. Essas criaturas geralmente são encontradas longe do Plano Material, quase sempre acompanhadas de inumanos magmáticos.

COMBATE

As formas flamejantes preferem se aproximar de seus adversários devido a suas mortíferas chamas incandescentes.

Chama Incandescente (Sob): As criaturas vivas que sofrerem dano dos ataques de toque incorpóreos de uma forma flamejante entram em combustão com chamas incandescentes, brancas e bruxuleantes que envolvem todo o seu corpo, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 37) ou perdem 10 Pontos de Vida permanentes. A vítima deve realizar um novo teste de resistência durante as 6 rodadas subsequentes (um efeito total de 7 turnos) para evitar a perda permanente de mais 10 Pontos de Vida por rodada. A forma flamejante recupera a mesma quantidade de pontos de vida sempre que os Pontos de Vida da vítima são perdidos dessa forma, convertendo o excesso em pontos de vida temporários, que permanecem ativos durante 1 hora, no máximo. Se um oponente for destruído devido às chamas incandescentes, restarão apenas cinzas enegrecidas.

Os Pontos de Vida consumidos pela ação da chama incandescente nunca se curam naturalmente e não podem ser restaurados por magias — eles são realmente perdidos.

Cria (Sob): Qualquer humanoide destruído por uma forma flamejante se ergue como um inumano magmático em 1d4 rodadas. Os inumanos estão sob comando da forma flamejante que os criou e permanecem escravizados até a morte. Eles não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *tempestade de fogo, nuvem incendiária*. Nível de Conjuração: 24º; resistência CD 20 + nível da magia.

Incorpóreo: Afetada apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz

de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Subtipo (Fogo): As criaturas com esse subtipo são imunes ao fogo e vulneráveis ao frio, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por frio, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

Aura de Calor (Sob): A forma flamejante está envolvida por uma aura de calor com uma dispersão de 3 m de raio. Considere que todas as criaturas com o subtipo (fogo) na área (incluindo a forma flamejante) possuem resistência a expulsão +6 (se forem mortos-vivos) e cura acelerada 10. As criaturas suscetíveis ao fogo sofrem 2d10 pontos de dano de fogo a cada rodada em que permanecerem na aura de calor.

FORMIAN

Os formian são nativos do plano de Mecânus. Eles almejam colonizar tudo o que encontram e incorporar todos os seres vivos como operários das suas colmeias.

Extremamente expansionistas, o objetivo dos formian é espalhar colônias em todos os lugares, até que tenham dominado tudo e sua ordem seja inquestionável. Para isso, eles atacam todas as demais criaturas, muitas vezes para forçá-las a trabalhar na construção e expansão de suas cidades. Os formian aprisionam esses trabalhadores “recrutados” da mesma forma que mantêm as criaturas dominadas mentalmente pelos capatazes.

Um formian lembra um cruzamento entre uma formiga e um centauro. Todos são recobertos por uma carapaça marrom avermelhada — seu tamanho e aparência varia conforme o tipo.

COMBATE

Geralmente, os formian são agressivos e procuram subjugar todos que encontram. Se eles perceberem qualquer tipo de ameaça às suas cidades-colmeia ou à sua rainha, atacarão imediatamente e lutarão até a morte. Qualquer formian também atacará imediatamente se receber esta ordem de um superior.

Mente Coletiva (Ext): Todos os formian num raio de 75 km a partir da sua rainha estão em comunicação constante. Se um estiver ciente de um perigo específico, todos estarão. Se um integrante de uma equipe não for surpreendido, nenhum deles será. Nenhum formian numa equipe é considerado flanqueado, a menos que todos estejam.

SOCIEDADE DOS FORMIAN

Os formian erguem cidades-colmeia fabulosas, habitadas por centenas de criaturas. Eles já nascem nos seus devidos cargos e não existe qualquer possibilidade de progresso. Os operários recebem ordens dos soldados, dos marechais ou da rainha. Os soldados cumprem os desejos dos marechais e da rainha. Os marechais recebem apenas ordens diretas da rainha, embora ocupem postos diferentes de acordo com as suas obrigações. Essas posições não representam poder, mas prestígio. Os marechais mais prestigiados são a guarda pessoal da rainha. Os capatazes estão em posição idêntica aos soldados, mas raramente interagem com outros formian.

OPERÁRIO

Esta criatura tem o tamanho aproximado de um chagal ou de um buldogue. Ela se parece com uma formiga, mas conserva o tórax e a cabeça eretos. Seus ombros e braços são humanoides, terminando em mãos rudimentares com garras cegas.

Os operários são os formian da casta mais baixa e também os mais comuns. Eles existem apenas para servir e executar todas as tarefas essenciais e pouco especializadas da colmeia. Embora sejam mudos, são capazes de transmitir conceitos simples como perigo) através de movimentos corporais. Entretanto, em função da Mente Coletiva, conseguem se comunicar facilmente — embora sua inteligência ainda limite a complexidade dos conceitos que podem compreender.

Um operário tem cerca de 90 cm de comprimento, aproximadamente 75 cm de altura e pesa cerca de 30 kg. Suas mãos servem apenas para trabalhos braçais.

Combate

Os operários formian lutam apenas para defender as cidades-colmeia, usando suas mandíbulas.

	Operário Formian Extra-Planar (Pequeno — Leal, Planar)	Soldado Formian Extra-Planar (Médio — Leal, Planar)	Capataz Formian Extra-Planar (Médio — Leal, Planar)
Dados de Vida:	1d8+1 (5 PV)	4d8+8 (26 PV)	6d8+12 (39 PV)
Iniciativa:	+2	+3	+7
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)	12 m (8 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 15	18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15	19 (+3 Des, +6 natural), toque 13, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+1/–2	+4/+7	+6/+10
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: ferrão +7 (dano: 2d4+3 mais veneno)	Corpo a corpo: ferrão +10 (dano: 2d4+4 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: ferrão +7 (dano: 2d4+3 mais veneno), 2 garras +5 (dano: 1d6+1) e mordida +5 (1d4+1)	Corpo a corpo: ferrão +10 (dano: 2d4+4 mais veneno), 2 garras +8 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Veneno	Dominar monstro, criaturas dominadas, veneno
Qualidades Especiais:	Curar ferimentos graves, mente coletiva, imunidade a veneno, petrificação e frio, tornar inteiro, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10	Mente coletiva, imunidade a veneno, petrificação e frio, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10, Resistência à Magia 18	Mente coletiva, imunidade a veneno, petrificação e frio, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10, Resistência à Magia 21, telepatia 30 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +2	Fort +6, Ref +7, Von +5	Fort +7, Ref +8, Von +8
Habilidades:	For 13, Des 14, Con 13, Int 6, Sab 10, Car 9	For 17, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 11	For 18, Des 16, Con 14, Int 11, Sab 16, Car 19
Perícias:	Escalar +10, Esconder-se +6, Observar +4, Ofícios (qualquer) +5, Ouvir +4, Procurar +2	Acrobacia +12, Escalar +10, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +7, Saltar +14, Sobrevivência +1 (+3 para seguir rastros)	Diplomacia +6, Escalar +13, Esconder-se +12, Furtividade +12, Intimidar +13, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +9, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +3 (+5 para seguir rastros)
Talentos:	Foco em Perícia (Ofícios [perícia selecionada])	Ataques Múltiplos, Esquiva	Ataques Múltiplos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Nirvana Tecnológico de Mecânis	Nirvana Tecnológico de Mecânis	Nirvana Tecnológico de Mecânis
Organização:	Time (2–4) ou equipe (7–18)	Solitário, equipe (2–4) ou trupe (6–11)	Solitário (1 mais 1 criatura dominada) ou equipe de recrutamento (2–4 mais 1 criatura dominada por integrante)
Nível de Desafio:	1/2	3	7
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Neutro	Sempre Leal e Neutro	Sempre Leal e Neutro
Progressão:	2–3 DV (Médio)	5–8 DV (Médio); 9–12 DV (Grande)	7–9 DV (Médio); 10–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

As armas naturais de um operário formian, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Curar Ferimentos Graves (SM): Oito operários em conjunto são capazes de curar os ferimentos de uma criatura, com efeitos idênticos à magia *curar ferimentos graves* (Nível de Conjurador: 7º). Isso exige uma ação de rodada completa dos oito operários.

Tornar Inteiro (SM): Três operários em conjunto são capazes de consertar um objeto, com efeitos idênticos à magia *tornar inteiro* (Nível de Conjurador: 7º). Isso exige uma ação de rodada completa dos três operários.

SOLDADO

Esta criatura tem o tamanho aproximado de um pônei. Ela se parece com uma formiga, mas conserva o tórax e a cabeça eretos. Sua boca ostenta mandíbulas poderosas. Seus ombros e braços são humanoides, terminando em mãos poderosas com garras afiadas. Há um ferrão no final de seu abdômen.

Os soldados existem apenas para lutar. Uma casta acima dos operários, esses formian podem se comunicar através da Mente Coletiva para informar seus planos de batalha e enviar relatórios aos seus comandantes, mas não falam usando outros métodos.

Um soldado tem cerca de 1,5 m de comprimento, aproximadamente 1,35 m de altura e pesa cerca de 90 kg.

Combate

Os soldados são combatentes impiedosos e utilizam suas garras, mordida e ferrões envenenados simultaneamente. Através da Mente Coletiva, elas atacam usando táticas coordenadas e extremamente eficientes.

As armas naturais de um soldado formian, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

CAPATAZ

Esta criatura tem o tamanho aproximado de um pônei. Ela se parece com uma formiga, mas conserva o tórax e a cabeça eretos. Aparentemente, ela não possui uma boca. Seus ombros e braços são humanoides, terminando em mãos poderosas com garras afiadas. Há um ferrão no final de seu abdômen.

Os capatazes se parecem com soldados formian sem mandíbulas — na verdade, não têm nenhuma boca aparente. Estes formian se comunicam somente por telepatia e obtêm seu sustento da energia mental absorvida das criaturas que dominam.

A função de um capataz é encontrar e controlar seres de outras raças para integrá-los à colmeia. Em suma, os capatazes escravizam outras criaturas. Eles não apreciam controlar outros seres vivos, mas acreditam que esta é a única forma eficiente de suas colmeias atingirem todos os lugares, um fim benéfico para todas as criaturas racionais. Caso seja possível para um capataz “recrutar” um trabalhador sem utilizar sua habilidade de *dominar monstros*, ele o fará.

As poucas almas que escapam dessa escravidão se referem às cidades-colmeia como “fossos de trabalho”. Embora os formian não sejam cruéis, eles não possuem emoções — nem piedade.

Um capataz tem aproximadamente o mesmo tamanho de um soldado.

Combate

Os capatazes utilizam seus escravos para lutar em seu lugar sempre que possível. Contudo, caso seja necessário, eles conseguirão se defender com suas garras e um ferrão venenoso.

As armas naturais de um capataz formian, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Dominar monstro (Sob): Os capatazes podem conjurar *dominar monstro* em qualquer criatura, com efeitos idênticos à magia homônima de um conjurador de 10º nível (Vontade anula, CD 17), mas o alvo pode pertencer a qualquer tipo e qualquer categoria de tamanho igual ou inferior a Grande. As criaturas que obtiverem sucesso no teste de resistência não serão afetadas

	Marechal Formian Extra-Planar (Grande — Leal, Planar)	Rainha Formian Extra-Planar (Grande — Leal, Planar)
Dados de Vida:	12d8+48 (102 PV)	20d8+100 (190 PV)
Iniciativa:	+8	-5
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)	0 m
Classe de Armadura:	28 (-1 tamanho, +4 Des, +15 natural), toque 13, surpresa 24	23 (-1 tamanho, +14 natural), toque 9, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar:	+12/+20	+20/+24
Ataque:	Corpo a corpo: ferrão +15 (2d4+4 mais veneno); ou à distância: azagaia +15 (dano: 1d6+4)	—
Ataque Total:	Corpo a corpo: ferrão +15 (2d4+4 mais veneno) e mordida +13 (dano: 2d6+2); ou à distância: azagaia +15/+10 (dano: 1d6+4)	—
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno, habilidades similares a magia	Habilidades similares a magia, magias
Qualidades Especiais:	Cura acelerada 2, mente coletiva, imunidade a veneno, petrificação e frio, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10, Resistência à Magia 25	Cura acelerada 2, mente coletiva, imunidade a veneno, petrificação e frio, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10, Resistência à Magia 30, telepatia
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +12, Von +11	Fort +19, Ref —, Von +19
Habilidades:	For 19, Des 18, Con 18, Int 16, Sab 16, Car 17	For —, Des —, Con 20, Int 20, Sab 20, Car 21
Perícias:	Concentração +18, Conhecimento (qualquer) +18, Diplomacia +20, Escalar +19, Esconder-se +15, Furtividade +19, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +18, Sobrevivência +3 (+5 para seguir rastros)	Avaliação +28, Blefar +28, Concentração +28, Conhecimento (três quaisquer) +28, Diplomacia +32, Disfarces +5 (+7 atuando), Identificar Magia +28 (+30 para pergaminhos), Intimidar +30, Observar +30, Ouvir +30, Sentir Motivação +28, Usar Instrumento Mágico +28 (+30 para pergaminhos)
Talentos:	Ataque em Movimento, Ataques Múltiplos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade	Contramágica Aprimorada, Foco em Magia (Encantamento), Fortitude Maior, Ignorar Componentes Materiais ^B , Maximizar Magia, Prontidão, Talento de criação de item (qualquer um), Vontade de Ferro
Ambiente:	Nirvana Tecnológico de Mecânus	Nirvana Tecnológico de Mecânus
Organização:	Solitário, time (2–4) ou pelotão (1 mais 7–18 operários e 6–11 soldados)	Colmeia (1 mais 100–400 operários, 11–40 soldados, 4–7 sargentos, cada um com 1 criatura dominada, e 5–8 marechais)
Nível de Desafio:	10	17
Tesouro:	Padrão	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Leal e Neutro	Sempre Leal e Neutro
Progressão:	13–18 DV (Grande); 19–24 DV (Enorme)	21–30 DV (Enorme); 31–40 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	—	—

pela habilidade *dominar monstro* do mesmo capataz durante 24 horas. Um único capataz consegue dominar até quatro alvos simultaneamente. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Criaturas Dominadas (Ext): Um capataz nunca é encontrado sozinho. Uma criatura dominada de outra raça sempre o acompanha (escolha ou determine aleatoriamente qualquer criatura de ND 4).

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

MARECHAL

Esta criatura tem o tamanho aproximado de um cavalo leve. Ela se parece com uma formiga, mas conserva o tórax e a cabeça eretos. Sua boca exhibe mandíbulas poderosas e ela veste um elaborado elmo de bronze. Seus ombros e braços são humanoides, terminando em mãos humanoides. Há um ferrão no final de seu abdômen.

Os marechais são a elite da sociedade formian. De forma mais acentuada que os integrantes das castas inferiores, essas criaturas são indivíduos que possuem objetivos, desejos e pensamento criativo independente — embora seja muito raro que estes entrem em conflito com os desejos da rainha. A maioria dos marechais é extremamente leal à colmeia.

Os marechais são os comandantes dos exércitos formian e os líderes das comunidades. Eles são os braços da rainha, repassando suas ordens diretas e garantindo que tudo ocorra exatamente conforme sua vontade. Os marechais também possuem uma função secundária: sempre eliminar o caos onde ele

estiver. As criaturas que estimulam a desordem, em particular aquelas que o reverenciam ou incorporam (como os slaad) são inimigos naturais dos marechais.

Um marechal tem cerca de 2,10 m de comprimento, aproximadamente 1,65 m de altura e pesa cerca de 750 kg. Suas mãos são capazes de realizar manipulações precisas e delicadas, similar às mãos humanas. Cada marechal utiliza um elmo de bronze que denota sua posição (quanto mais elaborado o elmo, maior o prestígio do usuário).

Os marechais falam os idiomas Formian e Comum.

Combate

As garras dos marechais servem como mãos e não têm o propósito de lutar. Algumas vezes, eles utilizam azagaia banhadas com o veneno de seus ferrões para desferir ataques à distância.

Eles lutam com sagacidade, auxiliando os integrantes de casta inferior (se houver algum presente) e comandando-os através da Mente Coletiva. No entanto, se existirem criaturas anárquicas no confronto, o marechal agirá com determinação para cumprir seu dever e destruí-las.

As armas naturais de um marechal formian, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão ou azagaia; teste de resistência de Fortitude (CD 20); dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — círculo mágico contra o caos, clarividência/clairaudiência, detectar o caos, detectar pensamentos (CD 15), enfeitiçar



monstro (CD 17), teletransporte maior, 1/dia — ditado (CD 20), cólera da ordem (CD 17). Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

RAINHA

Esta criatura assemelha-se a uma formiga gigantesca e inchada. Suas pernas parecem atrofiadas e inúteis.

A rainha repousa no centro da cidade-colmeia e nunca desloca seu corpo imenso além da câmara real. Ela é servida e guardada pelos marechais mais leais.

A rainha é incapaz de se mover. Entretanto, através de suas habilidades telepáticas, ela consegue enviar instruções e obter informações de qualquer formian dentro do seu alcance. Ela tem cerca de 3 m de comprimento, quase 1,2 m de altura e pesa em torno de 1.750 kg.

A rainha fala os idiomas Formian e Comum, mas é capaz de se comunicar por telepatia com qualquer criatura.

Combate

A rainha não luta. Ela não possui nenhuma capacidade motora. Caso seja necessário, uma equipe de operários e marechais (ou escravos dominados) transportará seu corpo enorme para o local desejado. Contudo, isso é muitíssimo raro, e a rainha passa quase toda a sua vida dentro de sua câmara protegida.

A despeito da ausência total de qualquer capacidade física, a rainha consegue utilizar suas magias e habilidades similares a magia para defender a si mesma e à cidade-colmeia.

Magias: A rainha conjura magias arcanas como um feiticeiro de 17º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas {6/8/7/7/7/6/6/4, CD para o teste de resistência: 15 + nível da magia}: 0 — detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pasmarr, raio de ácido, resistência, toque da fadiga; 1º — armadura arcana, compreender idiomas, escudo arcano, identificação, misseis mágicos; 2º — invisibilidade, padrão hipnótico, proteção contra flechas, raio ardente, resistência a energia; 3º — dificultar detecção, dissipar magia, heroísmo, lentidão; 4º — confusão, detectar vidência, tentáculos negros de Evard, vidência; 5º — cone glacial, expulsão, muralha de energia, teletransporte; 6º — analisar encantamento, repulsão, tarefa/missão; 7º — invocar criaturas VII, ondas da exaustão, visão; 8º — estase temporal, muralha prismática.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — acalmar emoções (CD 17), adivinhação, círculo mágico contra o caos, clarividência/clarividência, cólera da ordem (CD 19), detectar o caos, detectar pensamentos, ditado (CD 22), enfeitiçar

monstro (CD 19), escudo da lei (CD 23), imobilizar monstro (CD 20), visão da verdade. Nível de Conjurador: 17º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Telepatia (Sob): A rainha pode se comunicar por telepatia com qualquer criatura inteligente num raio de 75 km, desde que esteja consciente da sua presença.

FUNGO

Ao contrário dos fungos comuns, que são inofensivos para outros seres vivos, essas duas espécies — o guardião e o fungo violeta — podem ser perigosas para os aventureiros descuidados.

Um fungo não possui clorofila, caule, raízes ou folhas. Como é incapaz de realizar a fotossíntese, vive como um parasita, decompondo lentamente a matéria orgânica. Apesar das duas espécies existirem em separado, os guardiões e os fungos violetas muitas vezes coexistem num mesmo habitat.

Combate

Os guardiões e os fungos violeta quase sempre operam em conjunto para atrair e matar suas presas. Quando uma criatura curiosa é atraída pelo barulho infernal emitido pelo guardião, o fungo violeta tenta matá-la. Os dois aproveitarão os frutos de uma caçada bem-sucedida.

GUARDIÃO

Esta criatura se parece com um cogumelo do tamanho de um ser humano.

Um guardião é um fungo estacionário que emite um barulho muito alto para atrair a presa ou quando é perturbado. Os guardiões vivem em lugares escuros, subterrâneos, muitas vezes em companhia do fungo violeta, e são imunes ao seu veneno.

Os guardiões têm coloração em tons de roxo.

Combate

Um guardião é incapaz de atacar. Em vez disso, ele atrai suas vítimas por meio de um barulho elevado e penetrante.

Guincho (Ext): Qualquer movimentação ou fonte de luz num raio de 3 m fará o guardião emitir um som muito alto e perfurante durante 1d3 turnos.

O som atrairá as criaturas da área que estejam dispostas a investigar. Algumas criaturas que vivem no mesmo ambiente dos guardiões aprenderam que esse barulho representa a existência de comida nos arredores.



	Guardião Planta (Média)	Fungo Violeta Planta (Média)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	2d8+6 (15 PV)
Iniciativa:	—5	—1
Deslocamento:	0 m	3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura:	8 (—5 Des, +3 natural), toque 5, surpresa 8	13 (—1 Des, +4 natural), toque 9, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/—4	+1/+3
Ataque:	—	Corpo a corpo: tentáculo +3 (dano: 1d6+2 mais veneno)
Ataque Total:	—	Corpo a corpo: 4 tentáculos +3 (dano: 1d6+2 mais veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/0 m	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Guincho	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, características de planta	Visão na penumbra, características de planta
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref —, Von —4	Fort +6, Ref —1, Von +0
Habilidades:	For —, Des —, Con 13, Int —, Sab 2, Car 1	For 14, Des 8, Con 16, Int —, Sab 11, Car 9
Perícias:	—	—
Talentos:	—	—
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário ou canteiro (3—5)	Solitário, canteiro (2—4) ou canteiro misto (2—4 fungos violetas e 3—5 guardiões)
Nível de Desafio:	1	3
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	3 DV (Médio)	3—6 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—	—

FUNGO VIOLETA

Este cogumelo do tamanho de um ser humano tem quatro tentáculos parecidos com gavinhas e vários apêndices inferiores, similares a raízes, que lhe permitem deslocar-se lentamente.

Os fungos violeta são parecidos com os guardiões e muitas vezes crescem nas proximidades deles. Sua cor varia entre completamente roxo, cinza escuro ou violeta coberto com manchas púrpuras.

Combate

Um fungo violeta ataca qualquer criatura ao seu alcance com seus tentáculos.

Veneno (Ext): Inoculação através dos tentáculos; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário: 1d4 pontos de dano temporário de Força e 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

FUNGO FANTASMA

Planta (Médio)

Dados de Vida: 2d8+6 (15 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (+4 natural), toque 10, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +1 /+3

Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/ 1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, características de planta, invisibilidade maior

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +0, Von +0

Habilidades: For 14, Des 10, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 9

Perícias: Ouvir +4, Furtividade +6, Observar +4

Talentos: Prontidão

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 3–4 DV (Médio); 5–6 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

O ruído de passos macios e umedecidos acompanha um estranho odor acre, indicando que existe uma criatura próxima — mas não se pode ver nada além disso.

Embora fique visível somente depois de morto, um fungo fantasma se parece com uma massa marrom esverdeada, com um aglomerado de nódulos em cima da massa principal, que serve como órgão sensorial. A criatura se alimenta e ataca com uma boca entreaberta, repleta de dentes calcificados. Quatro patas grossas a sustentam e lhe permitem se deslocar.

Esse fungo ambulante é naturalmente invisível, o que o torna um predador temido entre os habitantes do subterrâneo.

COMBATE

Os fungos fantasmas quase sempre se deslocam em silêncio, espreitando suas presas. Eles atacam criaturas solitárias em praticamente qualquer lugar, mas quando enfrentam um grupo preferem espaços abertos, onde sua localização não fique evidente de imediato.

Invisibilidade Maior (Sob): Esta habilidade é constante e permite que o fungo fantasma permaneça invisível, mesmo enquanto estiver atacando. Esse efeito é idêntico a magia *invisibilidade maior* (12º nível de conjurador) e estará ativa enquanto a criatura estiver viva. Essa habilidade não será afetada pela magia *purgar invisibilidade*. Um minuto depois de morrer, um fungo fantasma se tornará visível.



Fungo Fantasma

Perícias: O fungo fantasma recebe +5 de bônus racial em testes de Furtividade.

GAKI

Os gaki são espíritos mortos-vivos menores. São os espíritos de mortais perversos que retornaram para o mundo dos vivos na forma de monstros horríveis como punição por seus pecados. Eles vêm de quatro espécies distintas: os vampiros jiki-ketsu-gaki, os carniçais jiki-niku-gaki, os transmissores de doenças shikki-gaki e os ígneos shinen-gaki. Apesar de se diferenciarem em aparência e habilidades, todos eles são perigosamente odiosos e compartilham um apetite monstruoso.

Todos os gaki falam os idiomas que conheciam em vida (pelo menos o Comum). Entretanto, com a exceção do jiki-ketsu-gaki, os gaki geralmente se comunicam somente através de grunhidos e gemidos.

COMBATE

Apesar de suas diferenças, os gaki possuem certas qualidades em comum.

Qualidades Gaki

Alterar Forma (Sob): Todos os gaki são capazes de se transformar na forma de um inseto. Suas estatísticas nessa forma são as seguintes: Morto-vivo Mínusculo; Iniciativa +1 ou +5 (jiki-ketsu-gaki e shikki-gaki); Velocidade voando como gaki; CA 19 (toque 19, surpreendido 18); Ataque —; teste de resistência de Reflexos +2 ou +3 (jiki-ketsu-gaki); For 1, Des 13, Cons —.

Habilidades Similares à Magia: Todos os gaki possuem as seguintes habilidades: Sem limite — invisibilidade, 3/dia — criar passagens. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro com tantos níveis quanto o gaki possui DV (teste de resistência CD 10 + modificador de Carisma do gaki + nível da magia).

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Voo (Sob): Um gaki é capaz de cessar ou retomar o voo como uma ação livre.

JIKI-NIKU-GAKI

Os jiki-niku-gaki são os espíritos corrompidos dos humanoides que foram culpados de excessiva avareza nas suas vidas anteriores. Mercadores gananciosos e prestamistas avaros frequentemente tornam-se esses monstros repulsivos carniçais. Um jiki-niku-gaki lembra um jiki-ketsu-gaki, mas sua pele é pálida, seca e escamosa. Essas criaturas carniçais se alimentam de carne humanoide.

Combate

Os jiki-niku-gaki atacam com suas garras e presas cortantes tentando matar suas vítimas o mais rápido possível. Eles carregam as vítimas mortas para as regiões desabitadas para comê-las, muitas vezes se afastando do combate com os seus mortos se possível. Essas criaturas asquerosas preferem emboscar vítimas sob a cobertura da escuridão, mas sua fome obsessiva os compele a atacar praticamente qualquer oponente que ele encontre, independente das circunstâncias.

SHIKKI-GAKI

A maioria dos shikki-gaki é composta de espíritos corrompidos dos curandeiros irresponsáveis ou criados negligentes. Poucos foram uma vez os espíritos da natureza Pequenos que habitavam cogumelos ou outros fungos que germinavam dos troncos de árvores caídas. Esses espíritos da natureza sucumbiram completamente aos seus aspectos malignos, desenvolvendo um gosto por azulões e borboletas.

Um shikki-gaki é um humanoide esquelético com a pele corroída e deteriorada, as características faciais de um carniçal jiki-niku-gaki e dentes sem fio e podres.

Combate

Com os jiki-niku-gaki, os shikki-gaki atacam descuidadamente e com grande ferocidade, guiado por sua fome por carne humanoide.

Doença (Sob): Febre gaki — garra, teste de resistência de Fortitude (CD 20); período de incubação 2 horas; 1d6 de dano temporário de Cons. Diferente das doenças normais, a febre gaki continua até a vítima ficar com Constituição

	Jiki-Niku-Gaki Morto-Vivo (Espírito) Médio	Shikki-Gaki Morto-Vivo (Espírito) Médio
Dados de Vida:	3d12 (19 PV)	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+0	+4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, Voo 6 m (médio)	9 m, Voo 6 m (médio)
CA:	14 (+4 natural)	16 (+6 natural)
Ataques:	corpo a corpo: 2 garras +2; mordida +0	corpo a corpo: 2 garras +3
Dano:	Garra 1d4+1; mordida 1d6	Garra 1d4+1 mais doença
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Doença
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, cura acelerada 2, qualidades gaki	Redução de dano 5/honrada, morto-vivo, cura acelerada 3, qualidades gaki, forma de cogumelo
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +1, Vontade +3	Fort +1, Ref +1, Vontade +4
Habilidades:	For 13, Des 10, Con —, Int 6, Sab 11, Car 14	For 12, Des 10, Con —, Int 6, Sab 11, Car 10
Perícias:	Esconder-se +4, Furtividade +4, Observar +4, Ouvir +4	Esconder-se +3, Furtividade +4, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +1
Talentos:	Ataques Múltiplos, Prontidão	Prontidão, Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Qualquer um	Qualquer um
Organização:	Solitário ou bando (2–4)	Solitário
Nível de Desafio:	1	4
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	4–9 DV (Médio)	6–15 DV (Médio)

	Shinen-Gaki Morto-Vivo (Fogo, Espírito) Médio	Jiki-Ketsu-Gaki Morto-Vivo (Espírito) Médio
Dados de Vida:	4D12 (26 PV)	8D12 (52 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Voo 12 m (médio)	9 m, Voo 6 m (médio)
CA:	20 (+2 Des, +8 natural)	18 (+8 natural)
Ataques:	corpo a corpo: tentáculo +4	corpo a corpo: Mordida +6; 2 garras +4
Dano:	Tentáculo 1d6 e 1d6 de fogo	Mordida 1d6+2; garra 1d4+1
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Queimar	Adesão, drenar sangue, hipnotismo
Qualidades Especiais:	Redução de dano 5/honrada, morto-vivo, cura acelerada 4, subtipo fogo, qualidades gaki	Redução de dano 10/honrada, imunidade contra fogo e frio, cura acelerada 5, qualidades gaki
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Vontade +5	Fort +2, Ref +2, Vontade +7
Habilidades:	For 10, Des 14, Con —, Int 8, Sab 13, Car 12	For 14, Des 10, Con —, Int 12, Sab 13, Car 15
Perícias:	Intimidação +5, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +4, Sentir Motivação +5	Atuação (instrumentos de cordas) +13, Esconder-se +11, Furtividade +11, Observar +14, Ouvir +14
Talentos:	Acuidade com Arma (tentáculo), Prontidão	Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos
Terreno/Clima:	Qualquer um	Qualquer um
Organização:	Solitário ou bando (2^–4)	Solitário
Nível de Desafio:	4	6
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	5–12 DV (Médio)	9–24 DV (Médio)

0 (e morrer) ou receber uma magia *remover doenças* ou magia similar. (Veja Doença, no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*.)

Forma de Cogumelo (Sob): Os shikki-gaki que são espíritos da natureza transformados gastam suas horas do dia na forma de um cogumelo enorme (30 cm de altura). O cogumelo se esconde em uma caverna ou outro lugar escuro onde dorme durante o dia, roncando alto. Na forma cogumelo, o shikki-gaki não é capaz de se deslocar, atacar ou responder de qualquer outra forma e é vulnerável a todos os ataques que normalmente afetam gakis. Adicionalmente, ele pode ser destruído nessa forma sendo mergulhado com uma concha em sopa quente ou água salgada.

SHINEN-GAKI

Normalmente criados dos espíritos de soldados traidores ou covardes, os shinen-gaki são os espíritos de humanoides perversos. Eles se parecem com bolas de fogo flutuantes, normalmente vermelhos, azuis, brancos ou amarelos claros. Uma mancha negra próxima do centro da superfície da bola flamejante serve como seus olhos, mas nenhuma outra característica o distingue. O gaki queima e consome qualquer criatura viva que encontre.

Combate

Os shinen-gaki são mais frequentemente encontrados à noite, nas estradas solitárias ou nos bosques. A estranha luz que eles fazem atrai vítimas curiosas. Quando uma vítima se aproxima, o shinen-gaki inflama a área ao redor, tentando apanhar o personagem em um círculo de chamas.

Queimar (Ext): Aqueles atingidos pelo ataque de tentáculo de um shinen-gaki devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de Reflexos (CD 13) ou se inflamar. As chamas queimam por 1d4 rodadas (veja Queimando no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). Uma criatura em chamas é capaz de usar uma ação equivalente a movimento para apagar as chamas.

Subtipo Fogo: Consulte o Capítulo 7: Glossário, do *Livro dos Monstros*.

As criaturas golpeando um shinen-gaki com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano de fogo como se fossem atingidas pelo ataque do gaki e também se inflamam a não ser que sejam bem sucedidas em um teste de resistência de Reflexos.

Subtipo Fogo (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

JIKI-KETSU-GAKI

Os jiki-ketsu-gakis são os espíritos dos xamãs, monges ou outros indivíduos santos corrompidos que foram culpados de heresia em vida. Eles são humanoides esqueléticos com a carne negra e gordurosa, presas amarelas afiadas, mãos parecidas com garras e olhos sanguinolentos fixos profundamente. Eles são os mais inteligentes de todos os gakis, bem como os mais comunicativos — na verdade se comunicam em fala normal. Eles se alimentam de sangue humanoide.

Combate

Os jiki-ketsu-gakis atacam com as garras e dentes afiados, esperando sugar o sangue de quantas vítimas forem possíveis.

Adesão (Ext): Se um jiki-ketsu-gaki acertar com seu ataque de mordida, ele se prende ao corpo do oponente. Um gaki aderido é considerado agarrado, ele então perde seu bônus de Destreza para a CA (se tiver uma) e os ataques à distância que alvejam o gaki possuem uma chance de 50% de acertar o personagem em que o gaki estiver aderido.

Drenar Sangue (Ext): Um jiki-ketsu-gaki drena o sangue, infligindo 1d4 pontos de dano temporários de Constituição em cada rodada que ele permanecer aderido. Uma vez aderido, ele não soltará a não ser que a vítima morra ou seja destruída.

Hipnotismo (SM): Um jiki-ketsu-gaki frequentemente carrega uma biwa, um instrumento de corda que lembra um alaúde. Ele é capaz de usar esse instrumento para fazer as criaturas dentro de um raio de 9 m a ficarem fascinadas pela música, agindo como se fossem afetadas pela magia *hipnotismo*. As criaturas que serão fascinadas devem ser capazes de escutar a música do gaki, apesar de não serem capazes de ver o gaki (um gaki normalmente toca enquanto está invisível). O gaki faz um teste de Atuação, e o alvo é capaz de negar o efeito com um teste de resistência de Vontade igual ou maior que o resultado do teste. Se qualquer criatura fizer um teste de resistência bem sucedido, o gaki não será capaz de tentar hipnotizar aquela criatura novamente por 24 horas. As criaturas que falharem em seus testes de resistência param, ficam inexpressivamente e ouvem à canção por tanto tempo quanto o gaki tocar e se concentrar, mais 2 rodadas adicionais depois da música parar. Enquanto hipnotizado, o teste de Observar e Ouvir do alvo sofre -4 de penalidade. Qualquer ameaça potencial permite à criatura hipnotizada um segundo teste de resistência contra o resultado de um novo teste de Atuação. Qualquer ameaça óbvia automaticamente quebra o efeito. Isso é uma habilidade compulsiva similar à magia de ação mental.



Gárgula

GÁRGULA

Humanoide Monstruoso (Médio — Terra)

Dados de Vida: 4d8+19 (37 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 18 m (médio)

Classe de Armadura: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +4/+6

Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d4+2), mordida +4 (dano: 1d6+1) e chifres +4 (dano: 1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, imobilidade

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +6, Von +4

Habilidades: For 15, Des 14, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 7

Perícias: Esconder-se +7*, Ouvir +4, Observar +4

Talentos: Ataques Múltiplos, Vitalidade

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário, par ou revoada (5–16)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 5–6 DV (Médio); 7–12 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +5

Esta criatura parece um humanoide alado e grotesco, com chifres e pele rochosa.

Uma gárgula é um terrível predador alado que aprecia torturar as criaturas mais fracas que ela.

As gárgulas muitas vezes parecem estátuas aladas de pedra; elas conseguem permanecer imóveis durante longos períodos e utilizam esse disfarce para surpreender seus inimigos. Elas não precisam de alimento, água ou ar, mas costumam devorar partes de seus inimigos derrotados apenas para causar dor. Quando não estão se divertindo com seu passatempo favorito, elas podem ser encontradas aguardando silenciosamente alguma vítima ou vangloriando-se entre si.

As gárgulas falam os idiomas Comum e Terran.

COMBATE

Em geral, as gárgulas permanecem imóveis e atacam subitamente ou mergulham em direção à sua presa.

Imobilidade (Ext): Uma gárgula é capaz de permanecer tão imóvel quanto uma estátua. Um observador deve obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para perceber que a gárgula está viva.

Perícias: As gárgulas recebem +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir e Observar. *0 bônus em Esconder-se aumenta em +8 quando a gárgula se camufla contra uma superfície rochosa.

KAPOACINTH

Estes primos das gárgulas possuem o subtipo (Aquático). Seu deslocamento base terrestre é 12 m e eles possuem Natação 18 m (mas perdem o deslocamento de voo). Estas criaturas só são encontradas em ambientes aquáticos.

GÁRGULAS COMO PERSONAGENS

As gárgulas são excelentes batedoras, espãs e guerreiras. Graças à sua capacidade de atingir grandes alturas num bater de asas, elas podem atacar seus inimigos terrestres e fugir voando.

Os personagens gárgulas possuem as seguintes características raciais.

— +4 de Força, +4 de Destreza, +8 de Constituição, -4 de Inteligência, -4 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de uma gárgula é 12 m. Ela também possui um deslocamento de voo de 18 m (médio).

— Visão no escuro até 18 m.

— Dado de Vida Racial: Uma gárgula começa com quatro níveis de humanoide monstruoso, que lhe fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis de humanoide monstruoso de uma gárgula lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 x (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Esconder-se, Ouvir e Observar. Uma gárgula recebe +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir e Observar, e +8 de bônus adicional nos testes de Esconder-se quando estiver camuflada contra uma superfície rochosa.

— Talentos Raciais: Os níveis de humanoide monstruoso de uma gárgula lhe concedem 2 talentos.

— +4 de bônus de armadura natural.

— Armas Naturais: Mordida (1d8) e pancada (1d4).

— Qualidades Especiais (veja acima): Redução de Dano 10/mágica, imobilidade.

— Idioma Automático: Comum. Idiomas Adicionais: Auran, Anão, Élfico, Gnomo, Halfling, Gigante, Terran.

— Classe Favorecida: Guerreiro.

— Ajuste de Nível: +5.

GÁRGULA KIR-LANAN

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 4d8 (18 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m, voo 27 m (bom) 17 (+1 Des, +3 natural, +3 corselete de couro batido)

Ataque Base/Agarrar: +4/+6

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +6

Dano: Garras 1d4+2

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Toque de energia negativa, raio de enfraquecimento, fascinar mortos-vivos.

Qualidades Especiais: Vulnerável a energia positiva.

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +3

Habilidades: For 14, Des 12, Cons 10, Int 11, Sab 9, Car 11

Perícias: Arte da Fuga +3, Esconder-se +7, Ouvir +2, Furtividade +4, Observar +2, Usar Instrumento Mágico +2

Talentos: Investida Aérea, Furtivo

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou revoada (2–5)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

A misteriosa raça conhecida como kir-lanan — também chamada de gárgulas negras, espreitadores ou hereses — parece ter chegado recentemente em Faerûn. Essas criaturas surgiram durante o Tempo das Perturbações (1358 CV) e sua quantidade está aumentando lentamente até agora. Os sábios especulam que sua origem está relacionada de algum modo à morte dos deuses durante o Tempo das Perturbações; realmente, eles parecem guardar algum rancor contra todas as divindades de Faerûn, como se as culpassem por sua existência torturada.

Um kir-lanan é apenas vagamente semelhante a um gárgula comum — ele é humanoide e tem grandes asas de morcego. Eles são mais altos que os humanos (sempre têm mais de 1,85 m de altura) e seu corpo musculoso e elástico pesa quase 110 quilos. A coloração de sua pele espessa e escamosa varia do azul escuro até o preto, passando pelo violeta escuro; alguns indivíduos em particular apresentam coloração vermelha profunda, verde, marrom ou cinza. Eles têm dentes afiados e pontiagudos, unhas duras semelhantes a garras, e pequenos chifres azuis acima das têmporas. Em geral, eles enrolam seus corpos com tecido, mantendo os braços, pernas e asas livres. Tiras de metal, marfim ou pedra, inseridas na cobertura de pano, atuam como um corselete de couro batido.

Gárgula
Kir-Lanan



leves). Eles nunca utilizam magias divinas, pois não veneram nenhuma divindade. Embora alguns deles se tornem rangers, eles nunca adquirem a habilidade de conjuração da classe.

SOCIEDADE DOS KIR-LANAN

Os kir-lanan se reúnem em pequenos bandos, liderados pelos mais fortes — quase sempre o indivíduo capaz de dominar ou controlar os demais. Essas “revoadas” são formadas e alteradas constantemente, conforme a disputa pelo poder se aquece e a natureza dos gárgulas (essencialmente caótica) transforma a dinâmica interna dos bandos. Muitos preferem agir sozinhos, desprezando a companhia da própria espécie. Eles raramente cooperam com membros de outras raças, em geral porque a maioria das outras raças é devotada a alguma divindade.

Não existem distinções sociais entre machos e fêmeas para os kir-lanan; eles respeitam somente o poder, a despeito do sexo do gárgula que o ostenta. No entanto, eles não toleram os “escravos dos deuses”, sua denominação para as demais raças — não importa quão poderosas sejam.

Quando uma revoada kir-lanan se forma, é comum que alguns cruzamentos ocorram dentro dela. O mais fraco entre a mãe ou o pai cuidará do filhote, até que ele esteja velho o suficiente para se alimentar sozinho.

Os kir-lanan falam o idioma Comum.

COMBATE

Os kir-lanan sabem lutar com armas, mas preferem usar suas garras em combate corporal. Seus corpos estão repletos de energia negativa, tornando seu toque letal para as demais criaturas vivas.

Toque de Energia Negativa (Sob): Três vezes por dia, um kir-lanan é capaz de imbuir seu toque com energia negativa, com efeitos similares a magia *toque macabro*. Caso atinja o alvo com um ataque regular, ele causará 2d6 pontos de dano e 1 ponto de dano temporário de Força. Um teste de resistência de Fortitude (CD 12) bem-sucedido anulará o dano de Força. Os kir-lanan recuperam a mesma quantidade de pontos de dano que causam nesse ataque, embora não possam exceder seu total máximo de PV usando esse recurso.

Para liberar o efeito da energia negativa, o kir-lanan deve atingir o oponente com sua garra durante um ataque regular. Os pontos de vida recuperados não consideram o dano causado pelas garras da criatura — apenas o dano infligido pela energia negativa.

Raio de Enfraquecimento (SM): Três vezes por dia, um kir-lanan é capaz de conjurar a magia *raio de enfraquecimento* como um feiticeiro de 4º nível.

Fascinar Mortos-Vivos (Sob): Um kir-lanan é capaz de fascinar ou comandar mortos-vivos como um clérigo maligno, de nível equivalente à sua quantidade de Dados de Vida. Essa habilidade está disponível 3 vezes por dia.

Vulnerável a Energia Positiva: Em função da energia negativa que percorre seu corpo, os kir-lanan são vulneráveis a ataques de energia positiva, de forma idêntica aos mortos-vivos. Eles sofrem dano das magias de *curar ferimentos*, água benta e armas abençoadas. É impossível expulsar um kir-lanan, embora eles fiquem desconfortáveis na presença de utilizações de energia positiva e quase sempre tentem se afastar do clérigo responsável.

Assim como os mortos-vivos, os kir-lanan são curados por magias de *infligir ferimentos* e outras aplicações de energia negativa.

Perícias: Um kir-lanan recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se.

PERSONAGENS KIR-LANAN

Os kir-lanan costumam selecionar níveis de guerreiros, feiticeiros e, algumas vezes, necromantes. Sua classe favorecida é guerreiro. Eles não podem ser clérigos, druidas ou paladinos e nunca serão capazes de canalizar a energia positiva de qualquer forma (por exemplo, os bardos não conseguiriam lançar *curar ferimentos*).

GARRA RASTEJANTE

Constructo (Enxame — Mínimo)

Dados de Vida: 1d10 (5 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m

CA: 15 (+4 tamanho, +1 natural)

Ataque Base/Agarrar: +0/—

Ataques: Corpo a corpo: garra +4

Dano: Garra 1

Face/Alcance: 3 m/0 m

Ataques Especiais: Destruir indefesos, distração

Qualidades Especiais: Constructo, imunidades, RM 10, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +0, Von -3

Habilidades: For 10, Des 10, Con —, Int —, Sab 5, Car 5

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, dupla ou plateia (4-24)

Nível de Desafio: 1/3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

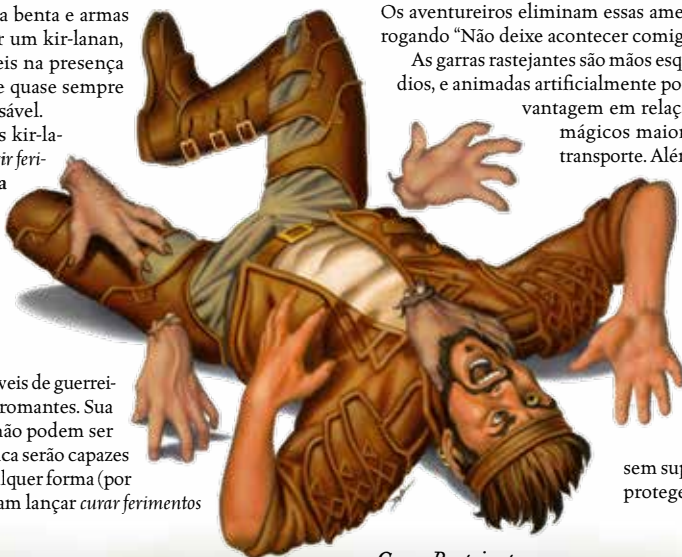
Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Os aventureiros eliminam essas ameaças em miniatura às dezenas, sempre rogando “Não deixe acontecer comigo.”

As garras rastejantes são mãos esquerdas, amputadas de humanoides Médios, e animadas artificialmente por meio de uma magia arcana. Sua única vantagem em relação aos mortos-vivos e outros serviços mágicos maiores é sua facilidade de ocultamento e transporte. Além disso, para a maioria dos necromantes, os materiais para construí-las estão sempre à mão.

As garras rastejantes se deslocam “caminhando” com os dedos ou através de espasmos estranhos capazes de impulsioná-las a até 6 m de altura. Elas “veem” e “ouvem” magicamente, como se tivessem os órgãos sensoriais do humanoide de quem foram arrancadas, mas estes sentidos são embotados. Elas são muito estúpidas para realizar qualquer tarefa sem supervisão que seja mais complexa do que proteger um local.



Garra Rastejante

CRIAR GARRA RASTEJANTE

Transmutação [Mal]

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: Mãos amputadas num círculo de 1,5 m de raio

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

O mago pode criar uma quantidade de garras rastejantes equivalente ao dobro do seu nível de conjurador. As mãos que serão transformadas devem estar dispostas em um círculo de 1,5 m de raio. Para iniciar a magia, o personagem lança um *círculo de proteção contra o bem* em volta de si e das garras. O *círculo* não precisa estar ativo durante todo o tempo de execução de *criar garra rastejante* (uma hora); basta iniciar a conjuração no interior do círculo. Uma vez criadas, as garras rastejantes estarão sob o controle telepático direto do conjurador, conquanto as instruções sejam bastante simples e os constructos estejam num raio de 30 m. Caso abandone a área, o personagem deve emitir comandos simples para que continuem no local.

A criação de uma garra rastejante com a mão amputada não impede que o "dono" anterior seja *ressuscitado*. As lendas dizem que muitos aventureiros foram revividos e posteriormente atacados por suas próprias mãos.

Componentes Materiais: Pedacos de unhas de um carniçal e um anel que foi perdido.

COMBATE

As garras rastejantes atacam em enxames, obtendo vantagem de seu tamanho diminuto para se amontoar sobre um único adversário em vez de tentar combater todos os oponentes simultaneamente.

Destruir Inefesos (Ext): As garras rastejantes causam o dobro do dano em oponentes indefesos ou caídos no solo.

Imunidades (Ext): Como não têm olhos, as garras rastejantes são imunes a ataques visuais.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

NOS REINOS

As garras rastejantes, como são constructos sem inteligência, não deveriam ser capazes de se reproduzir, mas coisas estranhas ocorrem no Subterrâneo. Os aventureiros da Orla de Vilhon e da Costa da Espada contam histórias perturbadoras, em que retornavam de missões e descobriam que os orcs e goblins eliminados anteriormente tiveram suas mãos esquerdas amputadas. A possibilidade de várias garras rastejantes perambulando e arrancando mãos para obter novos "recrutados" é o suficiente para atormentar a alma dos aventureiros mais corajosos.

GAVIÃO-SETA

A criatura possui um corpo sinuoso, semelhante a uma serpente, com pescoço comprido e cauda longa. Dois pares de asas emplumadas projetam-se do corpo, um da parte superior e outro da inferior. A maior parte da criatura é revestida de escamas azuis iridescentes,

	Gavião-Seta Adolescente Extra-Planar (Pequeno — Ar, Planar)	Gavião-Seta Adulto Extra-Planar (Médio — Ar, Planar)	Gavião-Seta Anciã Extra-Planar (Grande — Ar, Planar)
Dados de Vida:	3d8+3 (16 PV)	7d8+7 (38 PV)	15d8+45 (112 PV)
Iniciativa:	+5	+5	+5
Deslocamento:	Voo 18 m (perfeito) (12 quadrados)	Voo 18 m (perfeito) (12 quadrados)	Voo 18 m (perfeito) (12 quadrados)
Classe de Armadura:	20 (+1 tamanho, +5 Des, +4 natural), toque 16, surpresa 15	21 (+5 Des, +6 natural), toque 15, surpresa 16	22 (–1 tamanho, +5 Des, +8 natural), toque 14, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+3/+0	+7/+9	+15/+25
Ataque:	Toque à distância: raio elétrico +9 (dano: 2d6) ou mordida +9 (dano: 1d6+1)	Toque à distância: raio elétrico +12 (dano: 2d8) ou mordida +12 (dano: 1d8+3)	Toque à distância: raio elétrico +19 (dano: 2d8) ou mordida +21 (dano: 2d6+9)
Ataque Total:	Toque à distância: raio elétrico +9 (dano: 2d6) ou mordida +9 (dano: 1d6+1)	Toque à distância: raio elétrico +12 (dano: 2d8) ou mordida +12 (dano: 1d8+3)	Toque à distância: raio elétrico +19 (dano: 2d8) ou mordida +21 (dano: 2d6+9)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Raio elétrico	Raio elétrico	Raio elétrico
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a frio 10 e fogo 10	Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a frio 10 e fogo 10	Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a frio 10 e fogo 10
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +8, Von +4	Fort +6, Ref +10, Von +6	Fort +12, Ref +14, Von +10
Habilidades:	For 12, Des 21, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 13	For 14, Des 21, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 13	For 22, Des 21, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 13
Perícias:	Arte da Fuga +11, Conhecimento (planos) +6, Diplomacia +3, Furtividade +11, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +6, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +7 (+9 seguindo rastros e +9 no Plano do Ar), Usar Cordas +5 (+7 para amarrar)	Arte da Fuga +15, Conhecimento (planos) +10, Diplomacia +3, Furtividade +15, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +10, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +11 (+13 seguindo rastros e +13 no Plano do Ar), Usar Cordas +5 (+7 para amarrar)	Arte da Fuga +23, Conhecimento (planos) +18, Diplomacia +3, Furtividade +23, Observar +21, Ouvir +21, Procurar +18, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +19 (+21 seguindo rastros e +21 no Plano do Ar), Usar Cordas +5 (+7 para amarrar)
Talentos:	Acuidade com Arma, Esquiva	Acuidade com Arma, Esquiva, Investida Aérea	Acuidade com Arma, Esquiva, Foco em Arma (mordida) ⁸ Investida Aérea, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate
Ambiente:	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar
Organização:	Solitário ou revoada (2–4)	Solitário ou revoada (2–4)	Solitário ou revoada (2–4)
Nível de Desafio:	3	5	8
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	4–6 DV (Pequeno)	8–14 DV (Médio)	16–24 DV (Grande); 25–32 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	—	—	—

com tufo de penas amarelas na base do pescoço e da cauda. A cabeça possui um bico negro serrilhado e quatro olhos, um par acima do bico e outro abaixo.

Os gaviões-seta são predadores e carniceiros nativos do Plano Elemental do Ar. Eles são especialistas em voar, pois passam toda a sua vida no ar.

Os gaviões-seta estão sempre em movimento durante toda sua vida. Logo após saírem dos ovos, já são capazes de voar; a partir de então, comem, dormem e se acasalam sem jamais tocar o solo. Girando seu corpo e variando a cadência das batidas de suas asas, o gavião-seta consegue voar com velocidade máxima em qualquer direção.

Os ovos dos gaviões-seta apresentam uma habilidade inata de levitação. As fêmeas põem agrupamentos de 2d4 ovos em pleno ar e os deixam flutuando até chocar. Elas protegem seus ovos e os recolhem caso o vento os espalhe, mas eles chocam sozinhos.

Um gavião-seta adolescente (entre um e dez anos de idade) tem cerca de 1,5 m de comprimento do bico até a ponta da cauda, e o corpo representa quase um terço desse tamanho. A envergadura das asas atinge 2 m e seu peso chega a 10 kg.

Um adulto (entre onze e quarenta anos) tem cerca de 3 m de comprimento do bico até a cauda, a envergadura das asas atinge 4,5 m e seu peso passa dos 50 kg. Um ancião (entre quarenta e um e setenta e cinco anos) tem mais de 6 m de comprimento, 9 m de envergadura das asas e pesa em média 400 kg.

Os gaviões-seta falam o idioma Auran, mas não são criaturas comunicativas.

COMBATE

Os gaviões-seta são extremamente territoriais e estão sempre famintos. Eles atacam qualquer tipo de criatura que encontrarem, seja em busca de uma refeição ou simplesmente para expulsar o intruso de seu território. Seu ataque primário é um raio de eletricidade, disparado da cauda. Estas criaturas também podem bicar, mas preferem se manter afastadas.

Raio Elétrico (Sob): Um gavião-seta é capaz de disparar uma rajada de energia elétrica uma vez por rodada, com alcance de 15 m.

GÊNIO

De todas as criaturas que habitam os Planos de Elementos, os gênios são as que mais interagem com o Plano Material. Alguns vivem numa opulência tediosa, mas muitos são atraídos por diversidade e perigo.

Em suas formas naturais, os gênios têm aspectos humanoides, mas há algo que denuncia sua verdadeira natureza. Os dao, por exemplo, são atarracados e musculosos, enquanto a pele de um marid tem uma tonalidade azulada. Todos os gênios são mestres das magias de ilusão, por isso raramente pode-se confiar em sua aparência.

Seu comportamento também imita um aspecto do plano onde residem. Os dao são comerciantes ávidos por joias e ouro, enquanto os marid alteram seu humor com a mesma rapidez que o mar se transforma de calmo a tempestuoso. Entretanto, todos os gênios compartilham um temperamento curioso, muitas vezes deixando seus amplos palácios elementais para se envolver nas diversas tramas e conflitos do Plano Material.

COMBATE

Os gênios preferem manipular e enganar seus inimigos. Eles não são orgulhosos demais para fugir, caso isso signifique que viverão para lutar em outra oportunidade. Se forem capturados, tentarão negociar, oferecendo tesouros ou favores em troca de suas vidas e liberdade.

Viagem Planar (SM): Um gênio é capaz de ingressar em qualquer dos planos elementais, no Plano Astral ou no Plano Material. Esta habilidade transportará o gênio e até oito criaturas distintas, desde que todas estejam de mãos dadas. Em todos os demais aspectos, esse efeito é idêntico à magia homônima (Nível de Conjurador: 13º).

DAO

Extra-Planar (Grande — Terra, Mau)

Dados de Vida: 8d8+16 (52 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m



Gavião-Seta

Encontrão Aprimorado, Quebrar, Trespasar

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário, companhia (2–4) ou bando (6–15)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)

Os dao são gênios do Plano Elemental da Terra e muitas vezes administram operações de mineração de gemas em seu lar ou no Plano Material. Adoram negociar poder e riqueza, mas são propensos a desprezar as criaturas inferiores como meros recursos a serem explorados e descartados.

Eles parecem humanos musculosos em graciosos robes de seda, e quase sempre estão adornados com joias. Suas formas naturais são altas demais para fingirem que são humanos, mas como muitos gênios, empregam alterar-se para assumir a forma de humanos ou anões normais quando desejam.

No Plano da Terra, muitos dao vivem em um grande complexo subterrâneo conhecido como a Grande Caverna Lúgubre, onde obrigam escravos elementais a trabalharem em suas minas de joias. A Grande Caverna Lúgubre tem o tamanho de um continente e é assolada por terremotos frequentes, que os dao acham divertidos. As rivalidades entre os aspirantes a Grande Cã entre dao são intensas e eternas.

Em outros locais, os bandos de dao se organizam em vastos labirintos subterrâneos, liderados por um atamã ou hétmã, que governa com mão de ferro os demais gênios e os escravos que mineram para eles.

Os dao falam os idiomas Terran, Aquan e Comum.

Combate

Em um confronto, um dao reestrutura o campo de batalha para seus propósitos. Utilizando *muralha de pedra*, *criar passagens* e *pedra em lama*, ele divide seus inimigos, obstrui (ou cria) rotas de fuga, e impede que eles consigam manobrar eficientemente. A seguir, o dao avidamente coloca sua força à prova, mergulhando no combate mais acirrado e distribuindo golpes com os punhos.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *alterar-se*, *confundir detecção*, *criar passagens*, *detectar magia*, *detectar o bem*, *forma gasosa*, *imagem persistente*, *invisibilidade*, *muralha de pedra*; 3/dia — *mover terra*, *pedra em lama*; 1/dia — conceder até três desejos restritos (exceto para gênios). Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 19º nível (CD 12 + nível da magia).

Maestria Terrestre (Ext): Um dao recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com o solo. Caso o oponente esteja voando ou nadando, o gênio sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão inclusos no bloco de estatísticas).

Empurrar (Ext): Um dao pode iniciar a manobra Encontrão sem provocar ataques de oportunidade. Os modificadores de combate indicados sob Maestria Terrestre também se aplicam nos testes resistidos de Força do gênio.

DJINNI

Extra-Planar (Grande — Ar, Planar)

Dados de Vida: 7d8+14 (45 PV)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 18 m (perfeito)

CA: 17 (–1 tamanho, +8 natural)

Ataques: Corpo a corpo: pancada +13/+8

Dano: Pancada 1d8+9

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, maestria da terra, empurrar

Qualidades Especiais: Viagem planar, telepatia

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +8
Habilidades: For 22, Des 11, Con 14, Int 11, Sab 15, Car 15

Perícias: Avaliação +11 (+13 em especialização Ofícios), Blefar +7, Conhecimento (planos) +6, Diplomacia +6, Identificar Magia +11, Intimidação +15, Observar +13, Ofícios (lapidação) +11, Ofícios (qualquer) +11, Sentir Motivação +13

Talentos: Ataque Poderoso ,

Classe de Armadura: 16 (-1 tamanho, +4 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +7/+15

Ataque: Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 1d8+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 1d8+4)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Maestria aérea, habilidades similares a magia, vendaval
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, *viagem planar*, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +9, Von +7

Habilidades: For 18, Des 19, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 15

Perícias: Avaliação +12, Concentração +12, Ofícios (qualquer) +12, Diplomacia +4, Arte da Fuga +14, Conhecimento (qualquer um) +12, Ouvir +12, Furtividade +14, Sentir Motivação +12, Identificar Magia +12, Observar +12, Usar Cordas +4 (+6 para amarrar)

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada^B, Magias em Combate, Reflexos de Combate

Ambiente: Plano Elemental do Ar

Organização: Solitário, companhia (2-4) ou bando (6-15)

Nível de Desafio: 5 (nobre 8)

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Bom

Progressão: 8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +6

A criatura parece um ser humano bem constituído e de complexão morena, mas possui quase o dobro da altura.

Os djinn (singular djinni) são gênios do Plano Elemental do Ar. Eles vivem em ilhas flutuantes de terra ou rochas, que podem ter entre 900 metros e vários quilômetros, repletas de construções, cortes, jardins, fontes e esculturas. Cada ilha é regida por um xeique local.

A estrutura da sociedade djinn está baseada no governo de um califa, servido por vários nobres e oficiais (vizires, beis, emires, xeiques e imãs). Um califa rege todos os estados djinn numa área capaz de ser percorrida em dois dias de viagem; ele é aconselhado por seis vizires, que o ajudam a manter o equilíbrio entre os feudos.

Se uma ilha for atacada por tropas inimigas, um mensageiro (geralmente o djinni mais jovem) será enviado até a ilha mais próxima, que deverá preparar auxílio e despachar mais dois mensageiros para as duas ilhas seguintes, alertando assim toda a nação.

Um djinni tem cerca de 3 m de altura e pesa aproximadamente 500 kg. Os djinn falam os idiomas Auran, Celestial, Comum e ígneo.

Combate

Os djinn desprezam o combate físico e preferem usar seus poderes mágicos e suas habilidades aéreas contra seus inimigos. Um djinni superado em combate quase sempre alçar voo e se transformará num vendaval para derrubar os adversários que o seguirem.

Maestria Aérea (Ext): Todas as criaturas aéreas sofrem -1 de penalidade de circunstância nas jogadas de ataque e dano contra os djinn.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *invisibilidade* (pessoal); 1/dia — *caminhar no vento*, *criar alimentos*, *criar itens temporários* (matéria vegetal será permanente), *criar vinho* (como *criar água*, mas para vinho), *imagem persistente* (CD 17). Uma vez por dia, o djinni pode assumir *forma gasosa* (como a magia) durante 1 hora ou menos. Nível de Conjurador: 20°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Vendaval (Sob): O djinni é capaz de se transformar num vendaval uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 7 rodadas. Nesta forma, o gênio pode se mover com seu deslocamento de voo, seja no ar ou sobre a superfície.

O vendaval terá 1,5 m de comprimento na base e até 9 m de comprimento no topo, com até 15 m de altura. O djinni controla a altura exata, mas a base deve estar a 3 m do solo, no mínimo.

Os movimentos do djinni na forma de vendaval não provocam ataques de oportunidade, mesmo se ele invadir o espaço ocupado por outra criatura. Nesse caso, ou se a criatura tocar ou ingressar no vendaval, ela poderá ser aprisionada em seu interior.

Todas as criaturas que pertencerem a uma categoria de tamanho inferior ao djinni (ou menores) podem sofrer dano quando forem aprisionadas pelo vendaval e talvez sejam arremessadas pelo turbilhão. Uma criatura atingida pelo vendaval deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 20) ou sofrerá 3d6 pontos de dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de Reflexos para que a criatura não seja erguida e suspensa pelas violentas correntes de ar; caso fracasse, sofrerá automaticamente 1d8 pontos de dano a cada rodada. Uma criatura que saiba voar poderá realizar um teste de Reflexos (CD 20) por rodada para escapar do vendaval: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. A CD para o teste de resistência é baseada em Força e inclui +3 de ajuste racial.

As criaturas aprisionadas no turbilhão não podem se deslocar, exceto quando forem carregadas pelo djinni ou para tentar escapar do vendaval.

Elas podem realizar ações padrão normalmente, mas devem obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) para conjurar magias. As criaturas aprisionadas sofrem -4 de penalidade na Destreza e -2 de penalidade nas jogadas de ataque. O gênio somente é capaz de erguer ou aprisionar uma quantidade de criaturas que possam ser comportadas no volume total do vendaval.

O djinni é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar, derrubando-a no local onde o vendaval estiver.

Quando a base do vendaval tocar o solo, criará uma nuvem espiralada com os sedimentos do chão. Esta nuvem estará centrada no djinni e seu diâmetro equivale a metade da altura do vendaval. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total.

Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para conjurar qualquer magia (CD 15 + nível da magia). Um djinni em forma de vendaval não consegue desferir ataques corporais, nem ameaça a área ao seu redor.

Nobres Djinn

Alguns djinn (1% de toda a população) são considerados "nobres" e podem conceder 3 desejos a qualquer criatura (exceto outro gênio) que os capture.

Os nobres djinn não executam nenhum outro tipo de serviço e, após concederem o terceiro desejo, estarão livres da servidão. Os nobres djinn são tão fortes quanto os efreeti (veja adiante), com 10 DV

EFREETI

Extra-Planar (Grande — Fogo, Planar)

Dados de Vida: 10d8+20 (65 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 12 m (perfeito)

Classe de Armadura: 18 (-1 tamanho, +3 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +10/+20

Ataque: Corpo a corpo: pancada +15 (dano: 1d8+6/+1d6 de fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +15 (dano: 1d8+6/+1d6 de fogo)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: *Alterar tamanho*, calor, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, *viagem planar*, telepatia 30 m, vulnerabilidade ao frio

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +10, Von +9

Habilidades: For 23, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 15, Car 15



Perícias: Blegar +15, Ofícios (qualquer) +14, Concentração +15, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4 atuando), Intimidar +17, Ouvir +15, Furtividade +15, Identificar Magia +14, Observar +15

Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia (*raio ardente*), Esquiva, Iniciativa Aprimorada^B Magias em Combate, Reflexos de Combate

Ambiente: Plano Elemental do Fogo

Organização: Solitário, companhia (2–4) ou bando (6–15)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 11–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Este ser parece um gigante poderoso, com pele cor de tijolo, olhos flamejantes, chifres pequenos e presas proeminentes.

Os efreet (singular efreeti) são gênios do Plano Elemental do Fogo. Dizem que eles são compostos de basalto, bronze e chamas congeladas.

Essas criaturas são famosas por seu ódio contra a servidão, sua sede de vingança, sua natureza cruel e sua habilidade em enganar e iludir. Seu principal lar é a fabulosa Cidade de Bronze, mas existem postos avançados da raça espalhados em todo o Plano Elemental do Fogo, e bases militares usadas para vigiar ou atacar os demais habitantes do local. Eles são inimigos dos djinn e os atacam sempre que se encontram.

Os efreet são liderados por um grande sultão que vive na Cidade de Bronze. Ele é aconselhado por vários beis, emires e imãs, que debatem todos os assuntos pertinentes ao Plano do Fogo, e seis paxás que administram os negócios dos efreet no Plano Material.

A Cidade de Bronze é uma gigantesca cidadela que serve de lar para a maioria dos efreet. Ela encontra-se suspensa nas regiões quentes do plano e é rodeada por mares e lagos de magma fervente. A cidade se localiza sobre um hemisfério de latão brilhante, com cerca de sessenta quilômetros de diâmetro. Das torres mais altas do palácio do sultão erguem-se os grandes minaretes, que contêm riquezas fabulosas.

A população da cidade é muitíssimo superior ao contingente de qualquer uma das grandes cidades do Plano Material.

Um efreeti pode atingir 3,6 m de altura e 1 tonelada de peso. Os efreet falam os idiomas ígneo, Comum, Auran e Infernal.

Combate

Os efreet adoram enganar, frustrar e confundir seus inimigos. Eles fazem isso por diversão e também como uma tática de batalha.

Alterar Tamanho (SM): Duas vezes por dia, um efreeti pode alterar magicamente o tamanho de uma criatura. Isso funciona exatamente como as magias *aumentar pessoa* e *reduzir pessoa* (o efreeti escolhe ao ativar a habilidade), mas também pode ser conjurada sobre o próprio efreeti. Um teste de resistência de Fortitude (CD 13) anula o efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

Calor (Ext): O corpo incandescente de um efreeti causa 1d6 pontos de dano adicional por fogo sempre que ele atinge um ataque corporal ou quando usa a manobra Agarrar e mantém o adversário preso.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *criar chamas*, *detectar magia*, *pirotecnia* (CD 14), *raio ardente* (apenas 1 raio); 3/dia — *invisibilidade*, *muralha de fogo* (CD 16); 1/dia — conceder até três *desejos* (exceto para gênios), *forma gasosa*, *imagem permanente* (CD 18), *metamorfose* (pessoal). Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

JANNI

Extra-Planar (Médio — Nativo)

Dados de Vida: 6d8+6 (33 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 4,5 m (perfeito) vestindo uma cota de malha; deslocamento base terrestre 9 m, deslocamento básico de voo 6 m (perfeito)

Classe de Armadura: 18 (+2 Des, +1 natural, +5 cota de malha), toque 12, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +6/+9

Ataque: Corpo a corpo: cimitarra +9 (dano: 1d6+4; dec. 19–20); ou à distância: arco longo +8 (dano: 1d8; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra +9/+4 (dano: 1d6+4; dec. 19–20); ou à distância: arco longo +8/+3 (dano: 1d8; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: *Alterar tamanho*, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, tolerância aos elementos, *viagem planar*, resistência a fogo 10, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +7

Habilidades: For 16, Des 15, Con 12, Int 14, Sab 15, Car 13

Perícias: Avaliação +11, Concentração +10, Ofícios (dois quaisquer) +11, Diplomacia +3, Arte da Fuga +6, Ouvir +11, Furtividade +6, Cavalgar +11, Sentir Motivação +11, Observar +11, Usar Cordas +2 (+4 para amarrar)

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada^B, Mobilidade, Reflexos de Combate

Ambiente: Desertos quentes

Organização: Solitário, companhia (2–4) ou bando (6–15)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 7–9 DV (Médio); 10–18 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +5

Esta criatura se parece com um humano alto. Seu porte é orgulhoso, com uma nobreza quase palpável.



Os jann (singular janni) são os gênios mais fracos que existem. Eles são compostos de todos os quatro elementos e, portanto, precisam viver a maior parte do tempo no Plano Material. Eles preferem vagar pelos desertos desolados e oásis secretos, onde têm mais segurança e privacidade.

A sociedade dos jann é muito aberta e trata os homens e mulheres como iguais. Cada tribo é regida por um xeique e um ou dois vizires. Os xeiques excepcionalmente poderosos recebem o título de emir e, quando necessário, recrutam e comandam grandes exércitos de jann (e aliados humanos, em raras ocasiões).

Muitos bandos de jann são nômades e viajam com rebanhos de camelos, cabras ou ovelhas de oásis em oásis. Esses jann muitas vezes são confundidos com humanos — até serem atacados. O território de uma tribo jann pode se estender por centenas de quilômetros.

Os jann falam Comum, um idioma elemental (escolha entre Auran, Aquan, ígneo ou Terran) e um idioma de tendência (escolha entre Abissal, Celestial ou Infernal).

Combate

Os jann são fisicamente fortes e corajosos, e não aceitam insultos ou agressões. Caso confrontados com um inimigo impossível de vencer num combate físico, eles alçarão voo e usarão invisibilidade para se posicionar melhor e realizar manobras mais adequadas.

Alterar Tamanho (SM): Duas vezes por dia, um janni pode alterar magicamente o tamanho de uma criatura. Isso funciona exatamente como as magias *aumentar pessoa* e *reduzir pessoa* (o janni escolhe ao ativar a habilidade), mas também pode ser conjurada sobre o próprio janni. Um teste de resistência de Fortitude (CD 13) anula o efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *falar com animais*, *invisibilidade* (pessoal). Nível de Conjurador: 12º. Uma vez por dia, um janni pode *criar alimentos* (Nível de Conjurador: 7º) e *conjurar passeio etéreo* (Nível de Conjurador: 12º) durante uma hora. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Tolerância aos Elementos (Ext): Um janni pode sobreviver nos Planos Elementais do Ar, da Terra, do Fogo ou da Água durante 48 horas ou menos. Caso não consiga retornar ao Plano Material depois desse tempo, sofrerá 1 ponto de dano a cada hora, até que morra ou retorne ao Plano Material.

Janni como Personagens

Os personagens janni possuem as seguintes características raciais:

— +6 de Força, +4 de Destreza, +2 de Constituição, +4 de Inteligência, +4 de Sabedoria, +2 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um janni é 9 m. Ele também possui um deslocamento de voo de 6 m (perfeito).

— Visão no escuro até 18 m.

— Dado de Vida Racial: Um janni começa com seis níveis de extra-planar, que lhe fornecem 6d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +6 e bônus base para os testes de resistência de Fort +5, Ref +5 e Von +5.

— Perícias Raciais: Os níveis de extra-planar de um janni lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 9 x (8 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Arte da Fuga, Avaliação, Cavalgar, Concentração, Furtividade, Ofícios (qualquer um), Ouvir, Sentir Motivação e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis de extra-planar de um janni lhe concedem 3 talentos. O janni adquire Iniciativa Aprimorada como talento adicional.

— +1 de bônus de armadura natural.

— Ataques Especiais (veja acima): Alterar tamanho, habilidades similares a magia.

— Qualidades Especiais (veja acima): Tolerância aos Elementos, *viagem planar*, resistência a fogo 10, telepatia 30 m.

— Idioma Automático: Comum. Idiomas Adicionais: Abissal, Aquan, Auran, Celestial, igneo, Infernal, Terran.

— Classe Favorecida: Ladino.

— Ajuste de Nível: +5.

MARID

Extra-Planar (Grande — Caótico, Água)

Dados de Vida: 11d8+22 (71 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 6 m, natação 18 m

CA: 19 (–1 tamanho, +3 Des, +7 natural)

Ataques: Corpo a corpo: pancada +16/+11

Dano: Pancada 1d8+9

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, maestria da água, enxurrada, vórtice

Qualidades Especiais: RM 27, *viagem planar*, telepatia

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +10, Von +9

Habilidades: For 23, Des 16, Con 14, Int 16, Sab 15, Car 15

Perícias: Arte da Fuga +17, Blefar +16, Conhecimento (Arcano) +17, Diplomacia +6, Furtividade +17, Identificar Magia +19, Intimidação +18, Observar +16, Ofícios (Qualquer) +10, Ouvir +16, Sentir Motivação +16

Talentos: Trespasar, Irespasar Aprimorado, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário, companhia (2–4) ou bando (6–15)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: 12–15 DV (Grande); 16–33 DV (Enorme)

Os marid são gênios ferozmente independentes e tão difíceis de controlar como o próprio oceano. Seja em seus palácios no Plano Elemental da Água ou nos oceanos do Plano Material, eles adoram caçar por esporte nas profundezas e coletar pérolas e outros tesouros do fundo do mar. Os marid habitantes do Plano Material têm um outro passatempo: afundar navios e afogar marinheiros.

Os marid parecem humanos com 4,80 m de altura e pele azulada. Quando se dignam a usar roupas, é sempre algo que não atrapalhe a natação. Alguns marid se vestem em roupas tecidas inteiramente de algas marinhas, com brocados de corais e pérolas.

Como grupo, a estrutura social dos marid é bem mais dispersa que a sociedade dos outros gênios. No Plano Elemental da Água, existe um império governado por um padixá, mas muitos marid não reconhecem sua autoridade. Sempre existem diversos herdeiros competindo pelo Trono de Coral, e muitos não estão dispostos a esperar que o reinado do atual padixá termine naturalmente.

Combate

Todos os marid sabem que a água é mais segura, por isso raramente lutam fora de seu elemento. Entre as ondas, um marid é terrível. Suas táticas muitas vezes incluem afundar os barcos inimigos e afogar os naufragos em um vórtice.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *criar água, detectar o mal, detectar o bem, detectar magia, invisibilidade, metamorfosear-se, purificar alimentos*

(apenas água), *ver o invisível*; 5/dia — *controlar a água, forma gasosa, névoa sólida, respirar na água*; 1/ano — *desejo restrito* (exceto para gênios).

Maestria Aquática (Ext): Um marid recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com a água. Caso o gênio ou seu oponente estiver em terra firme, a criatura sofrerá –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão incluídos no bloco de estatísticas).

Um marid pode se tornar uma séria ameaça para qualquer embarcação que cruze seu caminho. O gênio pode naufragar com facilidade pequenas embarcações (16,5 m de comprimento) e impedir a passagem das maiores (33 m de comprimento). Mesmo os grandes navios (66 m de comprimento) podem ser atrasados, tendo seu deslocamento reduzido à metade.

Enxurrada (Ext): O toque de um marid apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem mundana (mas não mágica) de categoria de tamanho Grande ou menor. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia *dissipar magia* (11º nível de conjurador).

Vórtice (Sob): Caso esteja submerso, o marid é capaz de se transformar num redemoinho uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 5 rodadas. Na forma de vórtice, o marid ainda pode se mover através da água ou ao longo do leito com seu deslocamento de natação.

O vórtice tem 1,5 m de diâmetro em sua base, até 9 m no topo, e 15 m de profundidade. O marid determina a profundidade do vórtice de acordo com essas limitações. O marid controla a altura exata, mas a altura mínima será de 3 m.

Todas as criaturas Médias ou menores podem sofrer dano quando forem aprisionadas pelo vórtice e talvez sejam arrastadas pela correnteza. Uma criatura atingida pelo vórtice deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 19) ao entrar em contato com o vórtice ou sofrerá 2d6 pontos de dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de Reflexos para que a criatura não seja arrastada e submersa pelas violentas correntezas do redemoinho; caso fracasse, sofrerá automaticamente o dano indicado a cada rodada. Uma criatura que saiba nadar poderá realizar um teste de Reflexos por rodada para escapar do vórtice: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. O marid é capaz de libertar qualquer criatura presa em suas correntezas quando desejar, largando-a no local onde o redemoinho estiver.

Quando a base do vórtice tocar o solo abaixo d'água, criará uma nuvem espiralada com os detritos. Esta nuvem estará centrada no marid e seu diâmetro equivale a metade da altura do vórtice. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para lançar qualquer magia (CD 19) para conjurar magias.

GENIUS LOCI

Aberração (Colossal)

Dados de Vida: 70d10+1.400+40 (1.825 PV)

Iniciativa: –2 (Des)

Deslocamento: 1,5 m, escavar 1,5 m

Classe de Armadura: 0 (–2 Des, –8 tamanho)

Ataques: Corpo a corpo: 10 pancadas +64

Dano: Pancada 4d10+20

Face/Alcance: Variável (consulte o texto)

Ataques Especiais: Escravizar, agarrar aprimorado, constrição 4d10+30

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 60 m, cura acelerada 50, características de limo, RD/—

Testes de Resistência: Fort +43, Ref +21, Von +30

Habilidades: For 50, Des 6, Con 50, Int —, Sab 24, Car 26

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 30

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Qualquer Mau

Progressão: Nenhuma

Algumas vezes, uma parte do próprio ambiente adquire consciência e se torna uma única entidade. Um genius loci, ou “espírito do local” é um lugar assim, de natureza maligna.

É difícil perceber um genius loci, já que ele se parece com qualquer outra parte da paisagem. Talvez seja similar a uma montanha, um vale isolado, um pequeno lago, uma caverna profunda, um campo, uma lua ou até um (pequeno) semiplano. Embora seja uma criatura, sua aparência duplica quase exatamente todas as texturas e características de uma paisagem natural, tanto que animais e plantas vivem e crescem normalmente em um genius loci como se ele fosse parte do ambiente local.

Genius Loci

O próprio genius loci não possui inteligência, mas "imita" a consciência de qualquer criatura que esteja escravizando (veja adiante). Uma criatura escravizada pelo genius loci habita sua extensão da melhor forma possível — alguns escravos vivem em estruturas (na verdade, parte do monstro), enquanto outras se abrigam em árvores ou tocas. Cada genius loci escraviza apenas uma criatura de cada vez, embora outras criaturas também possam habitar sua superfície.

Qualquer criatura que caminha sobre um genius loci e obtenha sucesso em um teste de Sobrevivência (CD 31) perceberá que há algo errado, embora seja difícil distinguir exatamente o que está errado — pelo menos até que a própria paisagem ganhe vida e comece a esmurrar, agarrar e constrição os intrusos. O genius loci se alimenta absorvendo as criaturas mortas recentemente.

Os genius loci são gerados espontaneamente em áreas que ficaram isoladas durante muitas eras. Com o tempo, a personalidade do lugar deixa de ser uma metáfora e torna-se real. A maioria dessas criaturas é maligna, perseguindo os invasores com prazer, mas alguns são bondosos, oferecendo proteção para diversos povos silvestres.

Os genius loci não falam diretamente, mas podem fazê-lo através de seu servil escravizado.

COMBATE

Um genius loci pode tocar diretamente qualquer criatura sobre sua superfície usando partes animadas de si mesmo, desferindo terríveis ataques de pancada. Ele também comanda seu servil escravizado para atacar seus oponentes. Caso o escravo seja destruído, ele simplesmente escolhe um de seus inimigos como seu próximo e mais novo escravo. Assim que um genius loci animar uma parte de si para atacar, como uma árvore, uma coluna de terra, ou uma ondulação do terreno, os limites de sua forma imensa tornam-se evidentes, e a criatura fica vulnerável a ataques (os testes de Sobrevivência não são mais necessários para determinar sua extensão). A porção animada do genius loci tem alcance de 4,5 m.

Escravizar (Ext): Um genius loci pode utilizar a magia épica escravizar uma vez por rodada, como ação livre, até conseguir escravizar um inimigo (Vontade CD 53 anula). Assim que obtiver um escravo, a criatura não pode escravizar outro indivíduo até que o atual seja destruído, *aprimorado* ou retirado do seu domínio de alguma outra forma. O escravo será libertado quando seu mestre for eliminado. O genius loci obriga o escravo a permanecer ao seu lado, embora possa enviá-lo para visitar locais próximos e atrair vítimas incautas. Na verdade, o "propósito" do genius loci será influenciado (até certo ponto) por seu escravo atual. O genius loci não possui um valor próprio de Inteligência, por isso, ao imitar a inteligência de seu escravo, muitas vezes as atitudes e objetivos são transferidos. Entretanto, o escravo só pode influenciar seu mestre inerte, e não consegue tentar se libertar voluntariamente do genius loci.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o genius loci precisa atingir um oponente Imenso ou menor com sua pancada. Caso prenda a criatura, inflige dano normal e poderá tentar iniciar a manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. O genius loci tem a opção de concluir a manobra normalmente, ou simplesmente utilizar a parte animada de seu corpo para imobilizar o oponente. Cada sucesso obtido nos testes resistidos de agarrar nas rodadas sub-

sequentes automaticamente inflige o dano do ataque de pancada, além do dano da constrição.

Constrição (Ext): Um genius loci esmaga seu oponente, infligindo 4d10+30 pontos de dano por concussão caso obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Características de Limo: Um limo é uma criatura amorfa ou mutável. Eles são imunes a venenos, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. Não possuem frente e retaguarda definidas e portanto são imunes a sucessos decisivos ou flanquear. Os limos são cegos, mas possuem a qualidade especial percepção às cegas. Não têm valor de Inteligência logo são imunes a todos os efeitos de ação mental (encantamento, compulsão, fantasmas, padrões e efeitos morais)

GHAUNADAN

Aberração — Metamorfo (Médio)

Dados de Vida: 5d8+8 (30 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m

CA: 19 (+2 Des, +7 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+4

Ataques: Corpo a corpo: 2 pseudópodes +4; ou espada longa +4

Dano: Pseudópode 1d6+1 mais paralisia; ou espada longa 1d8+1

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Paralisia, olhar encantador

Qualidades Especiais: Redução de dano 5/cortante ou perfurante, desarmar, percepção às cegas, imunidades, Redução de dano 5/cortante ou perfurante, alterar forma

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +3, Von +5

Habilidades: For 13, Des 14, Con 13, Int 13, Sab 12, Car 16

Perícias: Blefar +9, Diplomacia +11, Disfarces +9*, Esconder-se +8, Intimidação +5

Talento: Iniciativa Aprimorada, Vitalidade

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: —

Ajuste de Nível: +6

Ghaunadan

Esses monstros desprezíveis e inteligentes são os servos leais de Ghaunadaur, a divindade drow dos limos e gosmas. Os ghaunadan são similares a limos, mas são perspicazes e podem alterar seus corpos para assumir uma forma humanoide.

Na sua forma natural, os ghaunadan são semelhantes a uma gosma ocre ou um limo verde. Ele consegue se movimentar, com metade do seu deslocamento, através de pequenas frestas, grades ou sob portas, e pode escalar paredes e tetos naturalmente.

Uma vez por dia, durante 15 horas, o ghaunadan é capaz de assumir a forma de uma criatura humanoide e atraente, única para cada indivíduo. A maioria escolhe um corpo humano masculino, mas alguns se transformam em elfas drow. Nesta forma, eles podem usar armas, armaduras e roupas (e preferem as cores da divindade Ghaunadaur: cobre, âmbar, laranja, ferrugem e tonalidades de púrpura). Alterar a forma exige uma rodada completa.

Os ghaunadan geralmente vivem próximos de outros limos e gosmas, atuando como líderes dessas criaturas. Eles são laiaos ativos de sua divindade horrenda.



Os ghaunadan falam os idiomas Abissal e Subterrâneo. Os indivíduos que atuam em cidades humanas quase sempre aprendem o idioma Comum.

COMBATE

Na forma de limo, o ghaunadan golpeia com dois pseudópodes, causando dano por concussão e envolvendo a vítima com um limo paralisante. Na forma humanoide, ele prefere utilizar armas, mas pode usar uma ação equivalente a movimento para transformar as mãos em pseudópodes e atacar normalmente.

Paralisia (Ext): As criaturas atingidas pelos pseudópodes do ghaunadan devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficarão paralisadas durante 1d4+1 rodadas.

Olhar Encantador (Sob): Na forma humanoide, um ghaunadan possui um ataque visual. As criaturas que fitarem os olhos do monstro devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou serão sugestionadas pelo ghaunadan. As vítimas afetadas percebem o ghaunadan como se ele tivesse 2d4 pontos adicionais de Carisma. Essa habilidade é inútil em combate, mas permite que o monstro utilize suas perícias baseadas em Carisma (Blefar, Diplomacia, Disfarces, etc.) com mais eficácia. O efeito permanece ativo enquanto o ghaunadan estiver na linha de visão do alvo e continuar na forma humanoide.

Resistência a Armas de Concussão (Ext): O ghaunadan sofre metade do dano das armas de concussão, devido ao seu corpo semilíquido.

Desarmar (Ext): Na forma de limo, o ghaunadan é capaz de substituir seus ataques regulares na mesma rodada para envolver a arma de um adversário. Quando uma arma branca golpear a criatura, ela "absorverá" o equipamento em seu corpo, solidificando-o logo em seguida e prendendo a arma. É necessário obter sucesso em um teste de Força (CD 20) para liberar a arma.

Percepção às Cegas (Ext): Semelhante aos limos, o ghaunadan não têm órgãos visuais, mas seu corpo inteiro é um órgão sensorial eficaz, permitindo que consiga distinguir o ambiente num raio de 18 m.

Imunidades (Ext): Os ghaunadan partilham as imunidades dos limos, embora tenham valores de Inteligência e mentes ativas. Eles são imunes a veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. São imunes a sucessos decisivos e não podem ser flanqueados. Essas imunidades estão ativas nas formas humanoide e de limo.

Alterar Forma (Sob): Uma vez por dia, durante 15 horas, o ghaunadan é capaz de assumir a forma de uma criatura humanoide e atraente, única para cada indivíduo. A maioria escolhe um corpo humano masculino, mas alguns se transformam em elfas drow. Nesta forma, eles podem usar armas, armaduras e roupas (e preferem as cores da divindade Ghaunadaur: cobre, âmbar, laranja, ferrugem e tonalidades de púrpura). Consulte o *Livro dos Monstros* para obter mais informações.

NOS REINOS

É possível encontrar bandos de ghaunadan nas regiões em que os adversários de Ghaunadaur — incluindo todo o panteão drow e a maioria das divindades

raciais do Subterrâneo — são mais ativos. Vários ghaunadan habitam a Montanha Subterrânea, uma imensa masmorra sob Águas Profundas, onde vigiam atentamente o Templo de Eilistraee nas proximidades da cidade subterrânea de Porto da Caveira. Há algum tempo, há rumores de que ghaunadan disfarçados como humanos estariam atuando em Águas Profundas.

GIGANTE

Os gigantes combinam um enorme tamanho com uma força descomunal, o que lhes concede uma incomparável capacidade para gerar destruição em qualquer lugar ou criaturas infelizes que cruzarem seus caminhos.

Os gigantes têm a reputação, não totalmente falsa, em especial no caso das variedades malignas, de serem estúpidos e rudes. A maioria depende de sua tremenda força para resolver seus problemas: qualquer dificuldade impossível de sucumbir à força bruta não é digna de preocupação. Os gigantes normalmente sobrevivem da caça e do roubo, pegando o que desejam das criaturas mais fracas.

Os gigantes falam o idioma Gigante. Caso o indivíduo tenha Inteligência igual ou superior a 10, também falará o idioma Comum.

COMBATE

Os gigantes apreciam o combate corporal. Eles preferem armas maciças de duas mãos e são capazes de brandi-las com uma perícia incrível. Eles são espertos o suficiente para primeiro minar as forças do inimigo com ataques à distância, quando possível. Para essa tática, a arma predileta dos gigantes é uma grande rocha.

Arremessar Rochas (Ext): Os gigantes adultos são excelentes arremessadores de pedras e recebem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque ao atirar-las. Um gigante Grande ou maior é capaz de lançar pedras entre 20 e 25 kg cada (um objeto Pequeno) a até 5 incrementos de distância. O alcance do incremento de distância varia conforme o tipo do gigante. Um gigante Enorme pode lançar pedras entre 30 e 40 kg (objetos Médios).

Apanhar Rochas (Ext): Um gigante Grande ou maior é capaz de agarrar pedras (ou projéteis de formato similar) Pequenas, Médias ou Grandes. Uma vez por rodada, quando o gigante se tornar alvo de uma rocha ou projétil similar, ele poderá realizar um teste de resistência de Reflexos para agarrá-la como uma ação livre. A CD será 15 para uma rocha Pequena, 20 para uma Média e 25 para uma rocha Grande. Se o projétil tiver um bônus mágico de ataque, a CD será elevada com o valor pertinente. O gigante precisa estar ciente do ataque.

SOCIEDADE DOS GIGANTES

Os gigantes solitários normalmente são jovens adultos que abandonaram seus grupos. As gangues quase sempre são compostas por jovens adultos que caçam ou saqueiam (ou ambos) em conjunto. Em geral, os bandos de gigantes são famílias ou grupos grandes. Algumas vezes, um bando contém jovens que não estão relacionados à família, aceitos como companheiros, servos ou guardas.

AS BOLSAS DOS GIGANTES

A maioria dos gigantes carrega grandes bolsas onde transportam seus objetos pessoais. É um mito difundido que elas são repletas de ouro (sempre no mínimo 1.000 PO, de acordo com alguns relatos). Na verdade, elas geralmente contêm alguns objetos pessoais surrados e malcheirosos, um suprimento de rochas para arremessar, alguns alimentos não muito frescos, e outras bugigangas. Entretanto, os gigantes muitas vezes carregam tesouros mágicos pequenos demais para serem usados, e muitos aventureiros descobrem que saquear suas bolsas pode valer a pena. A tabela abaixo relaciona itens mundanos típicos; jogue 1d% ou escolha individualmente. O número de itens na bolsa varia de acordo com a variedade de gigante (veja as descrições individuais).

d%	Item
01–02	Bagas ou frutas
03–08	Tigela e colher
09–10	Velas (1d6)
11–14	Cutelo de mão
15–16	Bastões de carvão (1d6) ou penas e tinta
17–18	Pedaço de queijo
19–20	Pedaço de madeira, aparada ou esculpida
21–23	Xícara ou caneca

d%	Item
24–27	Manto
29–29	Pente ou escova
30–31	Panela
32–33	Frasco de óleo ou tinta a óleo
34–35	Chifre ou bolsa para líquidos
36–37	Saco de farinha (2,5 kg)
38–39	Pedaço de pele animal
40–41	Grampos de cabelo
42–47	Faca
48–53	Dados ou ossos para jogar
54–57	Pernil
58–59	Incenso ou esterco animal seco
60–65	30 a 60 m de corda reforçada
66–67	Saco de sal (0,5 kg)
68–73	Sapatos, sandálias ou botas
74–76	Aguilha de costura
77–81	Linha de costura ou barbante
82–86	Contas, pedras, dentes ou presas
87–93	Caixa de fogo (pederneira e isqueiro)
94–96	Parafina
97–100	Pedra de amolar

As tribos de gigantes são similares aos bandos, mas comportam mais integrantes e um contingente maior de animais de guarda e servos de outras raças. Os grupos de caça ou saque incluem animais de guarda e podem ser formados de gigantes de tribos diferentes trabalhando em conjunto.

Cerca de um terço dos gigantes num bando ou tribo serão crianças. As crianças gigantes podem ser criaturas formidáveis. Quando um grupo de gigantes incluir crianças, jogue 1d% para cada uma delas e determine sua maturidade: 01–25 = bebê (incapaz de combater); 26–50 = menino (duas categorias de tamanho menor que o adulto, 8 Dados de Vida a menos, –8 de Força, –8 de Constituição e apenas uma graduação em cada perícia conhecida pelo adulto); 51–100 = adolescente (uma categoria de tamanho menor que o adulto, 4 Dados de Vida a menos, –4 de Força, –4 de Constituição, entre 2 e 4 graduações em cada perícia conhecida pelo adulto). As crianças da raça são capazes de arremessar rochas caso sua categoria de tamanho corresponda ao pré-requisito mínimo da habilidade (veja acima). Exceto quando especificado o contrário, as crianças gigantes são idênticas aos adultos de seu tipo.

GIGANTE DAS COLINAS

Gigante (Grande)

Dados de Vida: 12d8+48 (102 PV)

Iniciativa: –1

Deslocamento: 9 m vestindo um gibão de peles (6 quadrados); deslocamento base terrestre 12 m

Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, –1 Des, +9 natural, +3 gibão de peles), toque 8, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +9/+20

Ataque: Corpo a corpo: *clava grande* +16 (dano: 2d8+10) ou pancada +15 (1d4+7); ou à distância: rocha +8 (dano: 2d6+7)

Ataque Total: Corpo a corpo: *clava grande* +16/+11 (dano: 2d8+10) ou 2 pancadas +15 (1d4+7); ou à distância: rocha +8 (dano: 2d6+7)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Arremessar rochas

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, apanhar rochas

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +3, Von +4

Habilidades: For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 10, Car 7

Perícias: Escalar +7, Observar +6, Ouvir +3, Saltar +7

Talentos: Ataque Poderoso, Encontrar Aprimorado, Foco em Arma (clava grande), Separar Aprimorado, Trespasar

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes), grupo de caça/saque (6–9 mais 2–4 lobos atroztes) ou tribo (21–30 mais 35% de não combatentes mais 12–30 lobos atroztes, 2–4 ogros e 12–22 orcs)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +4

Este gigante tem uma aparência estranhamente simiesca, com braços compridos demais, ombros caídos, testa baixa e pernas grossas e poderosas.

Os gigantes das colinas são brutos egoístas e astutos que sobrevivem graças à caça e aos saques.

A coloração de suas peles varia do moreno claro ao marrom avermelhado. Seus cabelos são negros ou castanhos, e os olhos têm a mesma cor. Os gigantes das colinas vestem camadas de couro mal-curtido, ainda com pelos. Dificilmente lavam ou reparam suas roupas, pois preferem simplesmente adicionar mais camadas quando as velhas se desfazem.

Os adultos atingem cerca de 3,15 m de altura e pesam cerca de 600 kg. Em média, os gigantes das colinas vivem 200 anos.

A bolsa de um gigante das colinas contém 2d4 rochas de arremesso, 1d4+4 itens mundanos e toda a sua riqueza pessoal. Estas coisas tendem a ser bastante usadas, sujas e malcheirosas. Os itens normalmente são grosseiros e, com frequência, feitos a partir ou improvisados de algum item similar. Alguns exemplos incluem uma talhadeira feita de um machado de batalha quebrado,

uma tigela de madeira ou colher improvisada a partir de um barril ou uma caneca feita com um crânio.

Combate

Os gigantes das colinas preferem lutar a partir de picos rochosos e elevados, de onde conseguem esmagar seus oponentes com rochas e pedras, reduzindo os riscos para si.

Quando o combate corporal é iminente, os gigantes das colinas preferem atropelar os inimigos menores. Depois disto, eles formam uma linha de defesa e brandem suas clavas maciças.

Arremessar Rochas (Ext): O incremento de distância das rochas arremessadas por um gigante das colinas é de 36 m.

Sociedade dos Gigantes das Colinas

Embora os gigantes das colinas prefiram áreas temperadas, também podem ser encontrados em praticamente qualquer lugar onde existam colinas e montanhas. Os indivíduos e os bandos tendem a ser agressivos e preferem roubar o que precisam a negociar. As tribos (e alguns bandos) frequentemente negociam com outros gigantes, grupos de ogros ou orcs para obter comida, bugingas e escravos.

Gigantes das Colinas como Personagens

Brutos imprudentes de força incrível, mas pouca inteligência, os personagens gigantes das colinas jamais são realmente aceitos pela sociedade. Contudo, passam muito bem em seus limites e fronteiras, estabelecendo existências fortes e lucrativas. Apesar de sua aparência rústica e tamanho descomunal, sua forma basicamente humanoide torna mais fácil que se relacionem com pessoas mais civilizadas.

Os personagens gigantes das colinas possuem as seguintes características raciais.

— +14 de Força, –2 de Destreza, +8 de Constituição, –4 de Inteligência, –4 de Carisma.

— Tamanho Grande. –1 de penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade nos testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de Agarrar, os limites para erguer e carregar são o dobro dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/3 m.

— O deslocamento base terrestre de um gigante das colinas é 12 m.

— Visão na penumbra.

— Dado de Vida Racial: Um gigante das colinas começa com 12 níveis de gigante, que lhe fornecem 12d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +8 e bônus base para os testes de resistência de Fort +8, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis de gigante de um gigante das colinas lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 15 x (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Escalar, Saltar, Ouvir e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como gigante de um gigante das colinas lhe concedem 5 talentos.

— +9 de bônus de armadura natural.

— Ataques Especiais (veja acima): Arremessar Rochas.

— Qualidades Especiais (veja acima): Apanhar Rochas.

— Usar Armas e Armaduras: Um gigante das colinas sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e escudos.

— Idioma Automático: Gigante. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Élfico, Goblin, Orc.

— Classe Favorecida: Bárbaro.

— Ajuste de Nível: +4.

GIGANTE DO FOGO

Gigante (Grande — Fogo)

Dados de Vida: 15d8+75 (142 PV)

Iniciativa: –1

Deslocamento: 9 m vestindo uma meia-armadura (6 quadrados); deslocamento base 12 m

Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, –1 Des, +8 natural, +7 meia-armadura), toque 8, surpresa 23



Gigante da Tempestade

Gigante do Fogo

Gigante do Gelo

Ataque Base/Agarrar: +11/+25

Ataque: Corpo a corpo: espada larga +20 (dano: 3d6+15) ou pancada +20 (1d4+10); ou à distância: rocha +10 (dano: 2d6+10/+2d6 de fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga +20/+15/+10 (dano: 3d6+15) ou 2 pancadas +20 (1d4+10); ou à distância: rocha +10 (dano: 2d6+10/+2d6 de fogo)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Arremessar rochas

Qualidades Especiais: Imunidade a fogo, visão na penumbra, apanhar rochas, vulnerabilidade ao frio

Testes de Resistência: Fort +14, Ref +4, Von +9

Habilidades: For 31, Des 9, Con 21, Int 10, Sab 14, Car 11

Perícias: Escalar +9, Intimidar +6, Observar +14, Ofícios (qualquer) +6, Saltar +9

Talentos: Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Atropelar Aprimorado, Vontade de Ferro

Ambiente: Montanhas quentes

Organização: Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes mais 1 adepto ou clérigo de 1º–2º nível), grupo de caça/saque (6–9 mais 1 adepto ou clérigo de 3º–5º nível, 2–4 cães infernais e 2–3 troll ou ettin) ou tribo (21–30 mais 1 adepto, clérigo ou feiticeiro de 6º–7º nível, 12–30 cães infernais, 12–22 troll, 5–12 ettin e 1–2 dragões vermelhos jovens)

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +4

Este gigante perece um anão descomunal, com a pele negra como o carvão, cabelos ruivos flamejantes e a mandíbula prognata revelando dentes sujos e amarelados.

Os gigantes do fogo são brutais, cruéis e militaristas.

Alguns deles possuem cabelos alaranjados e claros. Um adulto atinge 3,6 m de altura, seu tórax tem 2,7 m de circunferência, e pesa cerca de 3,5 toneladas. As mulheres são um pouco menores e mais leves. Os gigantes do fogo vivem 350 anos.

Eles usam roupas de tecido resistentes ou couro tingidas de vermelho, laranja, amarelo ou preto. Os combatentes vestem elmos e cotas de malha de aço enegrecido.

A bolsa de um gigante do fogo contém 1d4+1 rochas de arremesso, 3d4 itens mundanos, uma caixa de fogo e toda a sua riqueza pessoal. Tudo o que eles possuem é surrado, sujo e muitas vezes chamuscado pelo calor.

Combate

Os gigantes do fogo aquecem suas pedras no fogo, géiseres escaldantes ou poços de lava para causar dano adicional por fogo. Eles apreciam espadas mágicas flamejantes (quando conseguem obtê-las) para o combate corporal. Uma de suas táticas mais eficazes consiste em agarrar oponentes menores e arremessá-los em locais extremamente quentes.

Arremessar Rochas (Ext): O incremento de distância das rochas arremessadas por um gigante do fogo é de 36 m.

Sociedade dos Gigantes do Fogo

Os gigantes do fogo habitam apenas lugares quentes e preferem regiões vulcânicas ou fontes térmicas. Eles vivem em grupos militares bem organizados e ocupam castelos ou cavernas enormes. Os líderes tribais são chamados de “reis” e “rainhas”. A raça se empenha continuamente em campanhas militares para dominar as áreas vizinhas e muitas vezes recebe tributos das criaturas que vivem na região.

Os gigantes do fogo frequentemente capturam prisioneiros. Para cada 10 adultos em uma tribo, há 30% de chance de existir 1d2 prisioneiros, que podem pertencer a qualquer raça.

Gigantes do Fogo como Personagens

Muitos grupos de gigantes do fogo incluem clérigos com acesso a dois entre os seguintes domínios: Mal, Ordem, Enganação e Guerra (a maioria escolhe Enganação ou Guerra, alguns escolhem ambos).

GIGANTE DO GELO

Este gigante parece um humano robusto e musculoso, com a pele branca como a neve e cabelos e olhos azuis-claros.

Os gigantes do gelo são apropriadamente temidos como invasores brutais e destrutivos.

A coloração dos seus cabelos varia entre o azul claro e o amarelo areia e os olhos têm as mesmas cores. Eles usam peles e couraças, adornadas com quaisquer joias que tiverem. Os combatentes da raça usam camises de cota de malha e elmos de metal decorados com chifres ou penas.

Um adulto atinge 4,5 m de altura e pesa mais de 1,4 tonelada. As mulheres são um pouco menores e mais leves, mas em geral são idênticas aos homens. Os gigantes do gelo podem viver até 250 anos.

A bolsa de um gigante do gelo contém 1d4+1 rochas de arremesso, 3d4 itens mundanos e toda a sua riqueza pessoal. Seus pertences serão velhos, usados, sujos e malcheirosos, o que dificultará a identificação de qualquer item valioso.

Gigante das Nuvens

Combate

Em geral, os gigantes do gelo iniciam o combate à distância, arremessando rochas até ficarem sem munição ou o oponente se aproximar, para então sacar seus enormes machados de batalha.

A estratégia favorita é emboscar os oponentes, enterrando-se na neve do topo de uma ladeira ou colina, onde eles terão mais dificuldades para alcançá-los.

Arremessar Rochas (Ext): O incremento de distância das rochas arremessadas por um gigante do fogo é de 36 m.

Sociedade dos Gigantes do Gelo

Os gigantes do gelo vivem em terras árticas e desoladas, de geleiras e fortes nevascas. Seus lares são construídos em castelos rudes ou cavernas congeladas. O líder tribal é chamado de “jarl”. Os gigantes do gelo dependem da caça e do saque, embora possam negociar e forjar alianças defensivas com outros gigantes.

Os gigantes do gelo frequentemente capturam prisioneiros. Para cada 10 adultos em uma tribo, há 20% de chance de existir 1d2 prisioneiros, que podem pertencer a qualquer raça.

Gigantes do Gelo como Personagens

Muitos grupos de gigantes do gelo incluem clérigos com acesso a dois entre os seguintes domínios: Caos, Destruição, Mal e Guerra (a maioria escolhe Destruição ou Guerra, alguns escolhem ambos).

GIGANTE DO GELO JARL

O líder dos gigantes do gelo normalmente é um bárbaro, clérigo, guerreiro ou feiticeiro, mas alguns dos gigantes mais malignos e impiedosos tornam-se algozes. Ambiciosos e dominadores, eles rapidamente se transformam nos governantes de suas tribos, conduzindo seus irmãos a realizarem cada vez mais crueldades e devassidão.

O gigante do gelo jarl descrito abaixo possui todas as qualidades e habilidades de um gigante do gelo comum, assim como outras habilidades (consulte o bloco de estatísticas) por ser um algoz. Seguem-se os detalhes de algumas dessas habilidades.

Aura de Desespero (Sob): Este jarl irradia uma aura maligna que impõe –2 de penalidade em todos os testes de resistência para os inimigos num raio de 3 m.



Gigante das Colinas

Gigante de Pedra

	Gigante do Gelo Gigante (Grande — Frio)	Gigante do Gelo Jarl, Algoz de 8º Nível Gigante (Grande — Frio)
Dados de Vida:	14d8+70 (133 PV)	14d8+84 mais 8d10+48 (231 PV)
Iniciativa:	-1	+5
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)	9 m vestindo uma <i>armadura completa</i> +2 (6 quadrados); deslocamento base 12 m
Classe de Armadura:	21 (-1 tamanho, -1 Des, +9 natural, +4 camisa de cota de malha), toque 8, surpresa 21	29 (-1 tamanho, +1 Des, +9 natural, +10 <i>armadura completa</i> +2), toque 10, surpresa 28
Ataque Base/Agarrar:	+10/+23	+18/+33
Ataque:	Corpo a corpo: machado grande +18 (dano: 3d6+13; dec. x3) ou pancada +18 (dano: 1d4+9); ou à distância: rocha +9 (dano: 2d6+9)	Corpo a corpo: <i>machado grande congelante</i> +2 +30 (dano: 3d6+18/+1d6 de frio; dec. x3) ou pancada +28 (dano: 1d4+11); ou à distância: rocha +18 (dano: 2d6+11)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado grande +18/+13 (dano: 3d6+13; dec. x3) ou 2 pancadas +18 (dano: 1d4+9); ou à distância: rocha +9 (dano: 2d6+9)	Corpo a corpo: <i>machado grande congelante</i> +2 +30/+25/+20/+15 (dano: 3d6+18/+1d6 de frio; dec. x3) ou 2 pancadas +28 (dano: 1d4+11); ou à distância: rocha +18 (dano: 2d6+11)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Arremessar rochas	Arremessar rochas, destruir o bem, ataque furtivo +2d6
Qualidades Especiais:	Imunidade a frio, visão na penumbra, apanhar rochas, vulnerabilidade a fogo	Aura de desespero, aura maligna, comandar mortos-vivos, bênção negra, <i>detectar o bem</i> , imunidade a frio, visão na penumbra, usar venenos, resistência a fogo 10, apanhar rochas, vulnerabilidade a fogo
Testes de Resistência:	Fort +14, Ref +3, Von +6	Fort +25, Ref +13, Von +13
Habilidades:	For 29, Des 9, Con 21, Int 10, Sab 14, Car 11	For 32, Des 12, Con 22, Int 10, Sab 12, Car 18
Perícias:	Escalar +13, Intimidar +6, Observar +12, Ofícios (qualquer) +6, Saltar +17	Cavalgar +11, Conhecimento (religião) +2, Escalar +17, Esconder-se +2, Observar +5, Saltar +17
Talentos:	Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Trespasar, Trespasar Maior, Ultrapassar Aprimorado	Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Separar Aprimorado, Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro
Ambiente:	Montanhas frias	Montanhas frias
Organização:	Solitário, gangue (2-5), bando (6-9 mais 35% de não combatentes mais 1 adepto ou clérigo de 1º-2º nível), grupo de caça/saque (6-9 mais 35% de não combatentes mais 1 adepto ou feiticeiro de 3º-5º nível, 2-4 lobos das estepes e 2-3 ogros) ou tribo (21-30 mais 1 adepto, clérigo ou feiticeiro de 6º-7º nível, 12-30 lobos das estepes, 12-22 ogros e 1-2 dragões vermelhos jovens)	Solitário ou com a tribo
Nível de Desafio:	9	17
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Frequentemente Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+4	—

Aura Maligna (Ext): Este jarl irradia uma poderosa aura de maldade (consulte a magia *detectar o mal*), como um clérigo de 8º nível de uma divindade maligna.

Comandar Mortos-Vivos (Sob): Este jarl consegue comandar e fascinar mortos-vivos como um clérigo de 6º nível.

Bênção Negra (Sob): Este jarl aplica seu modificador de Carisma como bônus em todos os testes de resistência.

Detectar o bem (SM): Este jarl pode utilizar *detectar o bem* como uma habilidade similar a magia, sem limite diário, duplicando os efeitos da magia homônima.

Usar Veneno: Os algozes são habilidosos no uso de venenos e jamais correm o risco de envenenar-se acidentalmente ao aplicá-los em uma lâmina.

Destruir o Bem (Sob): Duas vezes por dia, este jarl pode tentar destruir o bem usando um ataque corporal regular. Ele adiciona +4 de modificador de Carisma na jogada de ataque, causando 8 pontos de dano adicional (1 por nível de algoz) caso obtenha sucesso na jogada de ataque. Se ele, acidentalmente, tentar destruir uma criatura que não seja Boa, a habilidade não surtirá efeito, mas a ativação será eliminada de seu limite diário de utilizações.

Magias de Algoz Preparadas (3/1; CD para o teste de resistência 11 + nível da magia): 1º — arma mágica, causar medo, desespero; 2º — força do touro.

Inventário: machado grande congelante +2, armadura de batalha +2, manto do Carisma +2, anel de resistência a energia menor (fogo), 2 doses de veneno de raiz negra (os benefícios destes itens foram incluídos no bloco de estatísticas).

GIGANTE DA NEBLINA

Gigante (Enorme — Ar)

Dados de Vida: 14d8+70 (133 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m

CA: 19 (-2 tamanho, +11 natural)

Ataque Base/Agarrar: +10/+27

Ataques: Corpo a corpo: clava Enorme +17/+12

Dano: Clava Enorme 2d8+13

Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Arremessar rochas

Qualidades Especiais: Apanhar rochas, névoa

Testes de Resistência: Fort +14, Ref +4, Von +6

Habilidades: For 29, Des 10, Con 21, Int 13, Sab 14, Car 10

Perícias: Escalar +26, Esconder-se +8*, Saltar +26, Ouvir +4, Observar +21

Talentos: Prontidão, Golpe Devastador (+ DV ataque/+Car no dano), Trespasar, Encontrar Aprimorado, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Florestas e pântanos/Temperado

Organização: Solitário, grupo de caça (2-5), patrulha (2-5 gigantes da neblina mais 1-2 gigante das nuvens) ou clã (11-20)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Bom ou Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: —

Os gigantes da neblina são parentes dos gigantes das nuvens, e mais inteligentes e furtivos do que as pessoas acreditariam.

Eles atingem 7,2 metros de altura, têm pernas do tamanho de árvores e braços musculosos, extremamente desenvolvidos, fortalecidos por jogos de arremesso e exercícios constantes. Os gigantes da neblina possuem a pele alva como o leite, que auxilia na sua habilidade natural de emergir nas névoas e desaparecer, e cabelos brancos prateados e finos. Nenhum deles possui barbas e bigodes, embora tenham muitos pelos nos braços, pernas e no peito. Eles preferem viver sem armadura, mas ocasionalmente utilizam armaduras de couro (+2 de bônus na CA); um bando de cada clã usa armaduras de couro de dragão branco, reforçados com prata (+4 de bônus de armadura na CA, -2 de

Gigante da Neblina

penalidade de armadura). Eles adoram clavas maciças e ornamentadas, feitas com madeira ou ossos polidos e alvejados.

Os gigantes da neblina falam os idiomas Gigante e Comum.

Combate

Os gigantes da neblina preferem atacar usando cobertura (de preferência a partir das névoas, obviamente), primeiro arremessando rochas para separar os adversários e então investindo para o combate corporal com suas clavas Enormes.

Arremessar Rochas (Ext): Os gigantes adultos são excelentes arremessadores de pedras e recebem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque ao atirá-las. Um gigante da neblina é capaz de lançar pedras entre 20 e 25 kg cada (um objeto Pequeno) a até 5 incrementos de distância de 42 m.

Apanhar Rochas (Ext): Um gigante da neblina é capaz de agarrar pedras (ou projéteis de formato similar) Pequenas, Médias ou Grandes. Uma vez por rodada, quando o gigante se tornar alvo de uma rocha ou projétil similar, ele poderá realizar um teste de resistência de Reflexos para agarrá-la como uma ação livre. A CD será 15 para uma rocha Pequena, 20 para uma Média e 25 para uma rocha Grande. Se o projétil tiver um bônus mágico de ataque, a CD será elevada com o valor pertinente. O gigante precisa estar ciente do ataque.

Névoa (Ext): Em condições de névoa, os gigantes da neblina têm a habilidade extraordinária de emergir na fumaça e se esconder. *Em nevoeiros amenos, eles recebem +4 de bônus nas jogadas de Esconder-se; em nevoeiros densos, esse bônus será +7. Esses valores já incluem o modificador de tamanho da criatura.

Personagens Gigantes da Neblina

Alguns bandos de gigantes da neblina incluem feiticeiros ou clérigos. Os clérigos gigantes Bons têm acesso a dois entre os seguintes domínios: Água, Bem, Cura e Força. Os gigantes Maus têm acesso a dois entre os seguintes domínios: Água, Mal e Morte.

Sociedade dos Gigantes da Neblina

Essa espécie vive em clãs nas cavernas, despenhadeiros ou matagais, nas áreas mais inacessíveis dos pântanos, floresta e do litoral. Eles caçam em grupos, relacionando-se com outros gigantes de tendência similar, embora um mesmo clã apresente indivíduos com tendências diferentes.

Os gigantes da neblina apreciam todas as variedades de carne cozida, mas preferem animais de casco, como vacas, cavalos, cervos, alces e centauros. Eles também gostam de doces, como frutas e confeitados.

Nos Reinos

Os gigantes da neblina são bastante comuns nos Pântanos Eternos. Bandos de gigantes malignos certamente saquearam locais nas Fronteiras Prateadas e vilas a leste dos pântanos, em Yartar e Sela Longa. Essa espécie também é encontrada nas Colinas de Gelo, ao norte dos Pântanos Eternos, e algumas vezes nas Montanhas Inferiores, ao leste.

GIGANTE DAS NUUVENS

Gigante (Enorme — Ar)

Dados de Vida: 17d8+102 (178 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura: 25 (–2 tamanho, +1 Des, +12 natural, +4 camisa de cota de malha), toque 9, surpresa 24

Ataque Base/Agarrar: +12/+32

Ataque: Corpo a corpo: maçã-estrela Imensa +22 (dano: 4d6+18) ou pancada +22 (1d6+12); ou à distância: rocha +12 (dano: 2d8+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: maçã-estrela Imensa +22/+17/+12 (dano: 4d6+18) ou 2 pancadas +22 (1d6+1 2); ou à distância: rocha +12 (dano: 2d8+12)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Arremessar rochas, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, arma gigante, apanhar rochas, faro

Testes de Resistência: Fort +16, Ref +6, Von +10

Habilidades: For 35, Des 13, Con 23, Int 12, Sab 16, Car 13



Perícias: Atuação (harpa) +2, Diplomacia +3, Escalar +19, Intimidar +11, Observar +15, Ofícios (qualquer um) +11, Ouvir +15, Sentir Motivação +9

Talentos: Ataque Poderoso, Encontro Aprimorado, Golpe Avalassador, Trespasar, Atropelar Aprimorado, Vontade de Ferro

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Solitário, gangue (2–4), família (2–4 mais 35% de não combatentes mais 1 feiticeiro ou clérigo de 4º–7º nível e 2–5 grifos ou 2–8 leões atroz) ou bando (6–9 mais 1 feiticeiro ou clérigo de 4º–7º nível e 2–5 grifos ou 2–8 leões atroz)

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Geralmente Neutro e Bom ou Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Este gigante possui o porte de um humanoide musculoso e traços belos e bem-definidos. Sua pele é branca como leite, ligeiramente azulada, e seus cabelos são prateados.

Os gigantes das nuvens se consideram superiores a todos os demais, com exceção dos gigantes das tempestades, a quem consideram seus iguais. Eles são criativos, apreciam objetos finos e são exímios estrategistas em combate.

A pele dos gigantes das nuvens varia do branco azulado ao azul-celeste bem claro. Seus cabelos são prateados ou cor de bronze e seus olhos são azul-fluorescentes. Os adultos atingem 5,4 m de altura e pesam cerca de 2,5 toneladas. As mulheres são um pouco menores e mais leves. Os gigantes das nuvens vivem até os 400 anos.

Eles se vestem com as melhores roupas disponíveis e usam joias. Para muitos, a aparência indica sua posição: quanto mais cara a roupa e mais refinadas as joias, mais importante será seu portador. Eles também apreciam a música e a maioria sabe tocar um ou mais instrumentos (a harpa é seu instrumento preferido).

Diferente das outras variedades da raça, os gigantes das nuvens deixam seus tesouros em seus lares. Suas bolsas contêm alimento, 1d4+1 rochas de arremesso, 3d4 itens mundanos, uma quantia modesta em dinheiro (no máximo 10d10 moedas) e um instrumento musical. Seus pertences são quase sempre bem feitos e bem cuidados.

Combate

Os gigantes das nuvens lutam em unidades bem organizadas e seguem planos de batalha desenvolvidos com esmero. Eles preferem lutar de posições mais elevadas. Sua tática favorita consiste em cercar o inimigo, esmagando-o com rochas enquanto os combatentes com habilidades mágicas conjuram suas magias.

Arremessar Rochas (Ext): O incremento de distância das rochas arremessadas por um gigante das nuvens é de 42 m.

Arma Gigante (Ext): Um gigante das nuvens utiliza uma enorme maçã-estrela de duas mãos (grande o suficiente para ser usada por criaturas Imensas) sem sofrer qualquer penalidade.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *levitação* (pessoal, mais 1 tonelada), *névoa obscura*; 1/dia — *névoa*. Nível de Conjurador: 15º.

Sociedade dos Gigantes das Nuvens

A maioria dos gigantes das nuvens mora nos picos de montanhas rodeados por nuvens, em castelos rústicos. Eles vivem em grupos pequenos, mas conhecem a localização de 1d8 outros grupos e reúnem-se ocasionalmente para celebrações, batalhas ou comércio.

Os gigantes das nuvens bondosos negociam comida, vinho, joias e roupas com as comunidades humanóides. Alguns estabelecem relações tão boas que inclusive ajudarão essas comunidades caso elas estejam em perigo. Os gigantes das nuvens malignos invadem e saqueiam as cidades para obter o que precisam.

As lendas mencionam raríssimos gigantes das nuvens que constroem castelos em nuvens encantadas, isoladas até mesmo dos outros membros da raça. Essas ilhas seriam lugares fantásticos, com pomares imensos.

Gigantes das Nuvens como Personagens

A maioria dos grupos de gigantes das nuvens inclui um feiticeiro ou um clérigo. Os clérigos Bons têm acesso a dois entre os seguintes domínios: Bem, Cura, Força e Sol. Os clérigos Maus podem escolher dois entre os seguintes domínios: Morte, Mal e Enganação.

GIGANTE DE PEDRA

Gigante (Grande)

Dados de Vida: 14d8+56 (119 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m vestindo um gibão de peles (6 quadrados); deslocamento base terrestre 12 m

Classe de Armadura: 25 (–1 tamanho, +2 Des, +11 natural, +3 gibão de peles), toque 11, surpresa 23

Ataque Base/Agarrar: +10/+22

Ataque: Corpo a corpo: *clava grande* +17 (dano: 2d8+12) ou pancada +17 (1d4+8); ou à distância: rocha +11 (dano: 2d8+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: *clava grande* +17/+12 (dano: 2d8+12) ou 2 pancadas +17 (1d4+8); ou à distância: rocha +11 (dano: 2d8+12)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Arremessar rochas

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, apanhar rochas

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +5, Von +7

Habilidades: For 27, Des 15, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 11

Perícias: Escalar +11, Esconder-se +6*, Observar +12, Saltar +11

Talentos: Ataque Poderoso, Reflexos de Combate, Tiro Certo, Tiro Preciso, Vontade de Ferro

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes), grupo de caça/saque/comércio (6–9 mais 1 ancião) ou tribo (21–30 mais 35% de não combatentes mais 1–3 anciões e 3–6 ursos atroz)

Nível de Desafio: 8 (ancião 9)

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +4 (ancião +6)

Este gigante parece um humano esguio e musculoso. Sua carne dura e desprovida de pelos é uniforme e acinzentada. Ele tem traços macilentos e olhos negros e profundos, que lhe concede um ar de severidade.

Os gigantes de pedra têm uma reputação (pouco merecida) de desordeiros e atiradores de pedras. Na verdade, eles costumam ser reservados na presença de estranhos.

Os gigantes de pedra preferem indumentárias de couro grosso, tingidas em tons escuros de marrom e cinza para se mesclarem mais facilmente às rochas de seus lares.

Os adultos atingem 3,6 m de altura e pesam cerca de 750 kg. Em média, os gigantes de pedra vivem 800 anos.

Os gigantes de pedra tendem a ser reservados com estranhos, mas isso não significa que sejam tímidos e muitos deles desenvolvem uma veia artística. Alguns desenham e pintam cenas de suas vidas nas paredes de seus lares ou em pergaminhos de couro curtido. Outros apreciam a música e tocam flautas e tambores de pedra, ou confeccionam simples colares de contas coloridas.

A maioria dos gigantes de pedra é alegre, especialmente à noite. Eles apreciam torneios de arremesso de rochas e outros jogos que desafiam sua força. Com frequência, vários bandos de gigantes se reúnem para jogar pedras uns nos outros: perderá o jogo o lado que for atingido mais vezes. Os relatos dos viajantes sobre esses torneios foram responsáveis pela reputação de desordeiros dos gigantes de pedra.

A bolsa de um gigante de pedra geralmente contém 2d12 rochas de arremesso, 1d4+6 itens mundanos e toda a sua riqueza pessoal. Seus pertences não serão especialmente limpos ou sujos, mas a maioria será feita de rochas.

Combate

Os gigantes de pedra lutam à distância sempre que possível; caso não possam evitar o combate corporal, utilizarão clavas gigantes esculpidas em rochas.

A tática favorita dos gigantes de pedra é permanecer quase imóvel, camuflando-se entre as rochas, e então arremessar várias pedras sobre seus inimigos surpreendidos.

Arremessar Rochas (Ext): O incremento de distância das rochas arremessadas por um gigante de pedra é de 36 m. Ele usa as duas mãos para arremessar.

Apanhar Rochas (Ext): Um gigante de pedra recebe +4 de bônus racial no seu teste de resistência para apanhar uma rocha arremessada.

Perícias: *Um gigante de pedra recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se em terrenos rochosos.

Anciões dos Gigantes de Pedra

Alguns gigantes de pedra desenvolvem habilidades especiais relacionadas ao seu meio ambiente. Esses anciões possuem Carisma 15 (no mínimo) e habilidades similares a magia, que utilizam como feiticeiros de 10º nível. Uma vez por dia, eles podem conjurar *moldar rochas*, *conto das rochas* e *pedra em lama* ou *lama em pedra* (CD 17). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma. Um entre cada dez anciões será um feiticeiro de 3º a 6º nível.

Sociedade dos Gigantes de Pedra

Os gigantes de pedra preferem morar em cavernas profundas, localizadas nos picos de montanhas rochosas e tempestuosas.

Normalmente, os grupos não vivem muito longe dos outros (menos de um dia de viagem), para manter um senso de comunidade e proteção. A maioria das habitações dos gigantes de pedra tem 2d4 comunidades circunvizinhas. Os espécimes mais velhos da raça preferem viver sozinhos, para meditar e criar objetos de arte. Muitos deles se tornam anciões depois de várias décadas.

Grande parte dos grupos de gigantes de pedra sobrevive da caça, da coleta e do pastoreio de animais montanheseiros como ovelhas e cabras. Existe comércio entre as comunidades vizinhas, que trocam alimentos e artefatos de pedra por roupas, cerâmica e itens manufaturados. Os bandos de gigantes malignos frequentemente roubam ou exigem tributos dos viajantes em seu território.

Gigantes de Pedra como Personagens

Solitários, fortes e silenciosos, os personagens gigantes de pedra são uma visão rara nas terras dos humanos.

Os personagens gigantes de pedra possuem as seguintes características raciais.

— +16 de Força, +4 de Destreza, +8 de Constituição, +2 de Sabedoria.

— Tamanho Grande. –1 de penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de

penalidade nos testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de Agarrar, os limites para erguer e carregar são o dobro dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/3 m.

— O deslocamento base terrestre de um gigante de pedra é de 12 m.

— Visão no escuro até 18 m e visão na penumbra.

— Dado de Vida Racial: Um gigante de pedra começa com 14 níveis de gigante, que lhe fornecem 14d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +10 e bônus base para os testes de resistência de Fort +9, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis de gigante de um gigante de pedra lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 17 x (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Escalar, Esconder-se, Ouvir e Observar. Um gigante de pedra recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se em terrenos rochosos.

— Talentos Raciais: Os níveis de gigante de um gigante de pedra lhe concedem 5 talentos.

— +11 de bônus de armadura natural.

— Ataques Especiais (veja acima): Arremessar Rochas.

— Qualidades Especiais (veja acima): Apanhar Rochas.

— Idioma Automático: Gigante. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Élfico, Goblin, Orc.

— Classe Favorecida: Bárbaro.

— Ajuste de Nível: +4.

GIGANTE PHAERLIN

Gigante (Enorme — Terra)

Dados de Vida: 8d8+32 (68 PV)

Iniciativa: –1 (Des)

Deslocamento: 6 m

CA: 17 (–1 Des, –2 tamanho, +10 natural)

Ataque Base/Agarrar: +6/+19

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +9, mordida +4

Dano: Garra 2d4+5, mordida 1d8+2

Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Presença aterradora

Qualidades Especiais: Faro, RM 14

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +1, Von +1

Habilidades: For 21, Des 9, Con 18, Int 8, Sab 8, Car 9

Perícias: Ouvir +4, Observar +5

Talentos: Trespassar, Encontrar Aprimorado, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 9–16 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +5

Criados a partir de gigantes de pedra distorcidos por magias poderosas, os phaerlin são uma raça escrava e selvagem encontrada no Subterrâneo.

Os phaerlin atingiram 6 m de altura se assumissem uma postura totalmente ereta, mas seus corpos são curvados e têm corcundas. Eles utilizam as mãos enquanto caminham e são desajeitados com armas e outros itens manuais. Seus aspectos são bestiais: a mandíbula é proeminente e os dentes são longos e afiados. A pele sem qualquer pelo é muito rija e as costas estão repletas de placas endurecidas, feitas com o couro de um beholder. Seus olhos parecem um líquido amarelado e as orelhas são bem pequenas.

Os phaerlin falam os idiomas Comum e Gigante.

Combate

Diferente da maioria dos gigantes, os phaerlin não utilizam armas ou arremessam rochas, atacando com suas garras e presas afiadas.

Os gigantes escravizados obedecem às ordens de seus mestres sem medo ou hesitação, mas os phaerlin selvagens têm estratégias mais astutas e perspicazes — além de um instinto de autopreservação maior.

Presença Aterradora (Ext): Os phaerlin iniciam qualquer confronto com um rugido aterrorizante (uma ação livre), capaz de amedrontar os corações dos adversários menos determinados. Qualquer criatura com 8 DV ou menos num raio de 9 m do gigante deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 13) ou ficará abalada (–2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes e testes de resistência). Qualquer criatura que obtiver sucesso no teste de resistência ficará imune à presença aterradora daquele phaerlin durante um dia inteiro.

Nos Reinos

Os gigantes phaerlin foram batizados com o nome da região do Subterrâneo de Faerûn onde se originaram — as cavernas subterrâneas de Phaerlin, abaixo do deserto de Anauroch, onde os phaerimm estiveram aprisionados durante séculos. No interior de sua prisão, os phaerimm eram os mestres supremos de todas as criaturas do Subterrâneo, utilizando sua magia para submeter até os devoradores de mente à sua vontade. Os gigantes phaerlin são um dos resultados desta magia, corrompidos através dos séculos para sua forma degenerada atual.

GIGANTE DA TEMPESTADE

Gigante (Enorme)

Dados de Vida: 19d8+114 (199 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 10,5 m vestindo um peitoral de aço (7 quadrados), natação 9 m (6 quadrados); deslocamento base 15 m, natação 12 m

Classe de Armadura: 27 (–2 tamanho, +2 Des, +12 natural, +5 peitoral de aço), toque 10, surpresa 25

Ataque Base/Agarrar: +14/+36

Ataque: Corpo a corpo: espada larga +26 (dano: 4d6+21; dec. 19–20) ou pancada +26 (1d6+14); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +14) +14 (dano: 3 d 6+14; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga +26/+21/+16 (dano: 4d6+21; dec. 19–20) ou 2 pancadas +26 (1d6+14); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +14) +14/+9/+4 (dano: 3d6+14; dec. x3)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Movimentação livre, imunidade à eletricidade, visão na penumbra, apanhar rochas, respirar na água

Testes de Resistência: Fort +17, Ref +8, Von +13

Habilidades: For 39, Des 14, Con 23, Int 16, Sab 20, Car 15

Perícias: Atuação (canto) +12, Concentração +26, Diplomacia +4, Escalar +20, Intimidar +12, Natação +18*, Observar +25, Ofícios (qualquer um) +13, Ouvir +15, Saltar +24, Sentir Motivação +15

Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Reflexos de Combate, Separar Aprimorado, Trespasar, Vontade de Ferro
Ambiente: Montanhas quentes

Organização: Solitário ou família (2–4 mais 35% de não combatentes mais 1–2 pássaros roca, 2–5 grifos ou 2–8 leões marinhos)

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens

Tendência: Frequentemente Caótico e Bom

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: —

Este gigante assemelha-se a um humano bem constituído, de tamanho descomunal. Sua pele é verde-clara, os cabelos são verde-escuros, e os olhos brilhantes têm a cor de esmeraldas.

Os gigantes da tempestade são gentis e reservados. Normalmente, toleram as outras raças, mas podem ser muito perigosos quando estão furiosos.

Raramente, surgem gigantes da tempestade de pele violeta, com cabelos roxo-escuros ou preto-azulados e olhos cinza-prateados ou púrpuras. Os adultos atingem 7,3 m de altura e pesam 6 toneladas. Os gigantes da tempestade podem viver até 600 anos.

Os gigantes da tempestade costumam trajar túnicas curtas e soltas, presas na cintura, sandálias ou pés descalços e uma tiara. Eles usam algumas peças de joias simples, mas delicadamente trabalhadas: as tornozeleiras (preferidas pelos gigantes descalços), os anéis e os diademas são as mais comuns. Suas vidas são silenciosas e refletivas — eles gastam boa parte de seu tempo meditando sobre o mundo, compondo e executando canções, cultivando sua terra e coletando alimentos.

Os gigantes da tempestade normalmente carregam algibeiras presas ao cinto no lugar de bolsas sobre os ombros. Cada uma contém um instrumento musical simples (normalmente uma flauta ou harpa) e 2d4 itens mundanos. Além das joias que usam, eles preferem deixar suas riquezas em casa. Os pertences dos gigantes da tempestade são simples (ou quase primitivos), mas bem fabricados e bem cuidados.

Combate

Os gigantes da tempestade usam armas e habilidades similares a magia em vez de arremessar rochas. Seus arcos longos compostos têm um incremento de distância de 54 m.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — convocar relâmpagos (CD 15), corrente de relâmpagos (CD 18). Nível de Conjurador: 15°. 2/dia — controlar o clima, levitação. Nível de Conjurador: 20°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Movimentação livre (Sob): Os gigantes da tempestade estão constantemente sob efeito da magia *movimentação livre* (Nível de Conjurador: 20°). O efeito pode ser dissipado, mas o gigante da tempestade poderá reativá-lo no turno subsequente como uma ação livre.

Respirar na Água (Ext): Os gigantes da tempestade podem respirar sob a água por tempo indeterminado e são capazes de usar livremente suas habilidades similares a magia enquanto estiverem submersos.

Perícias: Um gigante da tempestade recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. *Os gigantes da tempestade ignoram todas as penalidades devido ao peso do seu equipamento quando nadam.

Sociedade dos Gigantes das Tempestades

Os gigantes da tempestade vivem em castelos construídos nos picos das montanhas ou sob a água. Eles retiram sustento das terras próximas aos seus lares. Se uma colheita natural não for suficiente para sustentá-los, eles plantarão e cultivarão grandes pomares, campos e vinhedos. Eles não criam rebanhos, pois preferem caçar. Os gigantes da tempestade terrestres normalmente têm boas relações com os dragões de cobre e os gigantes das nuvens bondosos da região, e cooperam com eles para estabelecer uma defesa mútua. Os gigantes da tempestade aquáticos mantêm relações similares com os tritões e os dragões de bronze.



Gigante Phaerlin

Gigantes das Tempestade como Personagens

Cerca de 20% dos gigantes da tempestade adultos serão clérigos ou feiticeiros. Os clérigos podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Bem, Proteção e Guerra.

GIRALLON

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 7d10+20 (58 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 12 m

Classe de Armadura: 16 (-1 tamanho, +3 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +7/+17

Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (dano: 1d4+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +12 (dano: 1d4+6) e mordida +7 (dano: 1d8+3)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Dilacerar 2d4+9

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +8, Von +5

Habilidades: For 22, Des 17, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7

Perícias: Escalar +14, Furtividade +8, Observar +6

Talentos: Vontade de Ferro, Vitalidade (2)

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário ou companhia (5-8)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

À primeira vista, esta criatura parece um gorila albino, mas possui quatro braços, além de dentes afiados como navalhas e garras compridas.

Os girallon são parentes selvagens e mágicos dos gorilas. Eles são agressivos, sanguinários, altamente territoriais e incrivelmente fortes.

Quando se movem sobre o solo, os girallon caminham sobre as pernas e os braços inferiores. Um adulto atinge cerca de 2,4 m de altura, tem uma caixa torácica ampla e é coberto por uma grossa pelagem completamente branca. Eles pesam em torno de 400 kg.

COMBATE

Os girallon atacarão qualquer criatura que invadir seu território, mesmo integrantes de sua espécie. Sua beligerância insensata é a principal responsável por sua quantidade reduzida. Todavia, essas criaturas demonstram alguma astúcia.

Em geral, um girallon solitário se ocultará nos ramos de uma árvore ou sob pilhas de folhas e arbustos, deixando somente seu focinho à mostra. Quando enxergar ou farejar uma presa, atacará em Investida. O girallon sempre escolherá uma presa pequena o suficiente para ser carregada enquanto ele recua — frequentemente desaparecendo entre as árvores antes que seus companheiros consigam retaliar de qualquer forma. Contra diversos inimigos grandes, o girallon tentará destroçar um único oponente o mais rápido possível.

Dilacerar (Ext): Um girallon que atinja um oponente com duas ou mais garras prenderá o corpo da vítima e rasgará sua carne. Este ataque inflige 2d4+12 pontos de dano automaticamente.

Perícias: Um girallon recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

GITHYANKI

Guerreiro Githyanki de 1º Nível Humanoide (Médio — Planar)

Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m vestindo um peitoral de aço (4 quadrados); deslocamento base 9 m

Classe de Armadura: 16 (+1 Des, +5 peitoral de aço), toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +1/+2

Ataque: Corpo a corpo: espada larga (obra-prima) +4 (dano: 2d6+1; dec. 19-20); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +1) +2 (dano: 1d8+1; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga (obra-prima) +4 (dano: 2d6+1; dec. 19-20); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +1) +2 (dano: 1d8+1; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Psiquismo

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, psiquismo, Resistência à Magia 6

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +1, Von -2

Habilidades: For 13, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 7, Car 8

Perícias: Ofícios (armoreiro ou armeiro) +2, Intimidar +1, Observar +1

Talentos: Foco em Arma (espada larga)

Ambiente: Plano Astral

Organização: Companhia (2-4 guerreiros de 3º nível), esquadrão (11-20 guerreiros de 3º nível, mais 2 sargentos de 7º nível, 1 capitão de 9º nível e 1 dragão vermelho jovem) ou regimento (30-100 guerreiros de 3º nível, mais 1 sargento de 7º nível para cada 10 membros, 5 tenentes de 7º nível, 3 capitães de 9º nível, 1 líder supremo de 16º nível e 1 dragão vermelho adulto para cada 30 membros)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Mau (qualquer)

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2

Girallon



Este humanoide alto e esquelético tem a pele áspera e amarelada e cabelos castanho-avermelhados, presos em dois rabos-de-cavalo no alto da cabeça. Seus olhos possuem um brilho sinistro e suas orelhas são pontiagudas e serrilhadas na parte traseira.

Os githyanki são uma antiga linhagem de seres humanóides que residem no Plano Astral, preparando seus arsenais para a próxima invasão, incursão ou guerra.

Os githyanki são esqueléticos, em média com pouco mais de 1,8 m de altura e pesando cerca de 75 kg. Gostam de roupas elaboradas e armaduras barrocas. De fato, cultuam armas e armaduras, e não é incomum que os githyanki demonstrem mais consideração por seu equipamento que por seus companheiros.

Como os anões, os githyanki são mestres artesãos, embora se concentrem exclusivamente em itens bélicos. Suas obras são muito distintas e as criaturas de outras raças que adquiram uma delas correm o risco de serem imediatamente atacados caso encontrem outros githyanki.

Os githyanki falam seu próprio idioma secreto, mas a maioria também conhece Comum e Dracônico.

O bloco de estatísticas descreve um guerreiro de 1º nível. A maioria dos githyanki encontrada longe de casa é composta de guerreiros. Entretanto, os magos (chamados de bruxos) e githyanki multiclasse (chamados gish) também são comuns.

COMBATE

Os githyanki são guerreiros experientes, familiarizados com o uso tático de emboscadas, cobertura e ataques psíquicos e precisos a distância.

Entretanto, eles preferem enfrentar seus inimigos em combate corporal para utilizarem suas armas brancas devastadoras. Geralmente, empunham espadas largas, espadas bastardas e outras armas de lâmina grande, quase sempre fabricadas especialmente pela raça, todas obras-primas com nomes e adornos próprios. Os magos githyanki direcionam seu poder com imensa exatidão para auxiliar seus companheiros durante a luta.

Psiquismo (SM): 3/dia — *psimar* (CD 9), *mãos mágicas*. Além disso, os githyanki de 3º nível ou superior podem usar *nublar* três vezes por dia; os de 6º nível ou superior podem usar *porta dimensional* três vezes por dia; e os de 9º nível ou superior podem usar *telecinésia* CD 14) três vezes por dia e *viagem planar* (CD 16) uma vez por dia. O nível de conjurador efetivo corresponde aos níveis de classe do githyanki. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Resistência a Magia (Ext): Um githyanki possui Resistência à Magia equivalente aos seus níveis de classe +5.

O guerreiro githyanki apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Nível de Desafio: Os githyanki com níveis em classes de PdM apresentam um ND idêntico ao seu nível de personagem. Os githyanki com níveis em classes de PJ possuem ND equivalente ao seu nível de personagem +1.

Espadas de Prata Githyanki

Essas armas impressionantes são portadas pelos guerreiros githyanki de 7º nível ou superior. Forjada pelos artesões da raça, uma *espada de prata* é uma *espada larga* +3 que se assemelha a uma arma comum enquanto permanece embainhada. Entretanto, quando a arma é desembainhada em combate, sua lâmina transforma-se em uma coluna de líquido prateado, alterando seu equilíbrio a cada rodada à medida que seu formato flui e tremula. A *espada de prata* possui a qualidade adicional de alcançar a mente dos adversários que golpeia, bloqueando seus poderes psíquicos. Um alvo atingido por esta arma deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou perderá todas as suas habilidades psíquicas durante 1d4 rodadas.

Os githyanki experientes muitas vezes adquirem o talento Separar Aprimorado e usam suas *espadas de prata* para atacar os cordões de prata dos viajantes astrais (consulte a magia *projeção astral* na página 277 do *Livro do Jogador*). O cordão, normalmente insubstancial, é considerado um objeto tangível com a mesma CA de seu dono, dureza 10 e 20 pontos de vida.

Existem rumores de que cada guerreiro githyanki possui somente uma *espada de prata* e se a arma for perdida ou roubada, ele deve despendar todos os esforços para recuperá-la ou será caçado e eliminado por seus superiores. Talvez seja apenas uma lenda, mas sabe-se de vinganças terríveis impostas pelos githyanki àqueles que roubam suas *espadas de prata* ou se apossam delas em combate.

Algumas *espadas de prata* (de propriedade de githyanki de níveis especialmente elevados) possuem encantamentos adicionais. Encantar uma *espada de prata* exige um processo idêntico a encantar qualquer outra arma que já tenha habilidades especiais. Para isso, considera-se que uma espada normal possui +2 de bônus: +1 devido ao bônus nas jogadas de ataque e dano e +1 da habilidade anti-psiquismo.

SOCIEDADE DOS GITHYANKI

Há muitas eras, os devoradores de mentes escravizaram raças inteiras, incluindo os ancestrais dos githyanki. Séculos de cativeiro geraram ódio, alimentaram a determinação e finalmente instilaram poderes psíquicos nesses escravos. Com armamentos mentais próprios e um líder poderoso para uni-los (o lendário Gith), os escravos instigaram uma rebelião através dos planos que finalmente derrubou o império dos devoradores de mentes, trazendo a liberdade para os escravos sobreviventes. Entretanto, esses logo se dividiram entre os githyanki e seus inimigos mortais radicalmente distintos, os githzerai (veja Githzerai, a seguir). Cada raça busca constantemente a destruição da outra. Essa animosidade tem atravessado os séculos, distorcendo os githyanki nas criaturas malignas e militaristas que se tornaram. Entretanto, o ódio das duas raças contra os devoradores de mentes não conhece limites e eles interrompem quaisquer hostilidades para matar ilitides sempre que houver oportunidade.

Os githyanki vivem em fortalezas maciças que vagam pelo Plano Astral. Nesses locais, eles realizam comércio, produzem bens, cultivam alimentos e passam suas vidas. Não existem residências familiares, já que a maioria dos githyanki prefere viver sozinha. Entretanto, com frequência eles são encontrados em grupos, aperfeiçoando sua habilidade em combate. Uma fortaleza abriga uma quantidade de não combatentes (a maioria crianças) equivalente a 20% da população militar. Os githyanki de ambos os sexos são encontrados em praticamente qualquer função ou classe social.

Os githyanki não possuem divindades, mas reverenciam uma rainha-lich. Uma patrona ciumenta e paranoica, ela devora a essência de qualquer githyanki que ascende acima do 16º nível. Ao eliminar rivais em potencial, a rainha-lich aumenta seu poder graças às essências vitais roubadas.

Pacto com Dragões Vermelhos: Os githyanki possuem um pacto racial com os dragões vermelhos, que muitas servem como montaria para a raça. Individualmente, um githyanki recebe +4 de bônus racial nos testes de Diplomacia para interagir com dragões vermelhos. Em grandes grupos, podem fazer alianças temporárias com dragões vermelhos, à critério do Mestre.

Githyanki



GITHYANKI COMO PERSONAGENS

A maioria dos githyanki é composta por guerreiros. Alguns dos líderes mais poderosos são algozes. Eles jamais se tornam clérigos, a menos que renunciem à temível rainha-lich (o que é uma decisão perigosa e letal).

Os personagens githyanki possuem as seguintes características raciais.

- +2 de Destreza, +2 de Constituição, -2 de Sabedoria.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base terrestre de um githyanki é 9 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Talentos Raciais: Os githyanki adquirem talentos conforme o nível de personagem.
- Ataques Especiais (veja acima): Psiquismo.
- Qualidades Especiais (veja acima): Psiquismo, Resistência à Magia equivalente aos níveis de classe +5.
- Idioma Automático: Githyanki. Idiomas Adicionais: Comum, Infernal, Dracônico, Subterrâneo.
- Classe Favorecida: Guerreiro.

— Ajuste de Nível: +2.

GITHZERAI

Guerreiro Githzerai de 1º Nível Humanoide (Médio — Planar)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (+3 Des, +4 armadura inercial), toque 13, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +1 /+2

Ataque: Corpo a corpo: espada curta (obra-prima) +5 (dano: 1d6+1; dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +1) +4 (dano: 1d8+1; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta (obra-prima) +5 (dano: 1d6+1; dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +1) +4 (dano: 1d8+1; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, psiquismo, *armadura inercial*, Resistência à Magia 6

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +0

Habilidades: For 13, Des 17, Con 12, Int 8, Sab 11, Car 8

Perícias: Concentração +1, Observar +2

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo

Organização: Irmandade (3–12 estudantes de 3º nível), seita (12–24 estudantes de 3º nível mais 2 professores de 7º nível e 1 mentor de 9º nível), ou ordem (30–100 estudantes de 3º nível mais 1 professor de 7º nível para cada 10 adultos, 5 mentores de 9º nível, 2 mestres de 13º nível e 1 sensei de 16º nível)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Neutro (qualquer)

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2

Esta criatura é um humanoide alto e magro, com traços marcantes, rosto severo e olhos amarelos.

Os githzerai são um povo humanoide empedernido que reside no plano do Limbo, seguro pela proteção de seus monastérios ocultos.

Em média, os githzerai têm mais de 1,8 m de altura e pesam cerca de 72 kg. Alguns possuem olhos acinzentados, em vez de amarelos. Todos se vestem com roupas pardas e sem enfeites.

Via de regra, os githzerai não falam muito, mantêm-se reservados, e confiam em poucos indivíduos de outras espécies.

Eles falam seu próprio idioma (próximo o suficiente da língua githyanki para que ambos possam se entender — se decidirem conversar em vez de lutar), mas muitos também falam Comum.

O bloco de estatísticas descreve um guerreiro githzerai de 1º nível. Muitos githzerai são monges; entretanto, os feiticeiros, ladinos e githzerai multiclasse (chamados zerths) também são membros indispensáveis de um monastério.

COMBATE

Capazes de lutar desarmados e sem armadura, os monges githzerai anseiam em levar uma "luta justa" aos seus inimigos, os githyanki e os devoradores de mentes. Durante o combate, os feiticeiros githzerai muitas vezes utilizam seus poderes para auxiliar os monges, guerreiros e ladinos.

Psiquismo (SM): 3/dia — *despedaçar* (CD 11), *psamar* (DC 9), *queda suave*. Um githzerai de 11º nível ou superior pode utilizar *viagem planar* (CD 16) uma vez ao dia. O nível efetivo de conjurador equivale aos níveis de classe do githzerai. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Armadura Inercial (SM): Os githzerai podem utilizar sua força psíquica para bloquear os golpes de um inimigo. Isso lhes concede +4 de bônus de armadura na CA enquanto permanecerem conscientes. Essa habilidade equivale a uma magia de 1º nível.

Resistência à Magia (Ext): Um githzerai tem Resistência à Magia equivalente aos seus níveis de classe +5.

Githzerai



Ataque Base/Agarrar: +1 /+3

Ataque: Corpo a corpo: machado de batalha +3 (dano: 1d8+2; dec. x3); ou à distância: arco curto +1 (dano: 1d6; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: machado de batalha +3 (dano: 1d8+2; dec. x3); ou à distância: arco curto +1 (dano: 1d6; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +0, Von +0

Habilidades: For 15, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 8

Perícias: Ouvir +2, Observar +3

Talentos: Ataque Poderoso

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Solitário, casal, grupo de caça (2–5 e 1–2 hienas), bando (10–100 mais 50% de não combatentes mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 1 líder de 4º–6º nível e 5–8 hienas) ou tribo (20–200 mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4º–5º nível, 1 líder de 6º–8º nível e 7–12 hienas; os covis subterrâneos também abrigam 1–3 troll).

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +1

Este humanoide é um pouco mais alto que um ser humano. Sua pele é acinzentada e coberta de pelos, e sua cabeça lembra uma hiena, com uma juba vermelho-acinzentada.

Os gnoll são humanoides malignos com cabeça de hiena, que vagam em tribos mal organizadas.

A maioria dos gnoll apresenta uma pelagem amarelo-areia ou castanho-avermelhada.

Eles são carnívoros de hábitos noturnos e preferem caçar as criaturas inteligentes — porque elas gritam mais. Os gnoll tendem a pensar com seus estômagos e qualquer aliança que fizerem (em geral com bugbear, robgoblins, ogros, orcs ou troll) frequentemente será desfeita quando os gnoll estiverem famintos. Eles não gostam dos gigantes e da maioria dos outros humanoides e desprezam o trabalho manual.

Um gnoll tem cerca de 2,25 m e pesa 150 kg. Eles falam o idioma Gnoll.

COMBATE

Os gnoll preferem atacar quando têm vantagem numérica, usando táticas de horda e a sua força física para superar e nocautear seus oponentes. Eles demonstram pouca disciplina enquanto lutam, a menos que tenham um líder forte: nesse caso, conseguem manter a formação e lutar como uma unidade. Embora normalmente não preparem armadilhas, é provável que façam emboscadas e tentem atacar pelos flancos.

Grças ao seu escudo, os gnoll sofrem –2 de penalidade nos testes de Esconder-se (sem treinamento) — isso significa que sempre tentarão procurar condições mais favoráveis quando se posicionam para emboscadas (como escuridão, cobertura pesada ou alguma outra forma de camuflagem).

SOCIEDADE DOS GNOLL

As tribos de gnoll são governadas pelo membro mais forte do grupo, que usa o medo, a intimidação e a força para se manter no poder. Se um chefe é eliminado, os membros mais fortes da tribo lutam entre si para assumir o cargo; se esses combates se prolongarem demais ou muitos participantes morrerem, a tribo poderá se dividir em diversas matilhas e seguir caminhos separados. Os gnoll veneram as fases da lua, mas a maior parte das tribos não tem clérigos genuínos.

Um bando ou tribo terá o mesmo número de jovens não combatentes e de adultos. Os covis dos gnoll são acampamentos fortificados na superfície ou complexos subterrâneos. Eles mantêm prisioneiros como escravos, e qualquer comunidade terá pelo menos um escravo para cada 10 adultos. Os

SOCIEDADE GITHZERAI

Os antepassados dos githzerai, se uniram sob o comando do rebelde Gith (consulte o verbete Githyanki, acima) e derrubaram o império multi-planar dos devoradores de mentes. Uma vez libertos, os antigos escravos dividiram-se conforme sua ideologia e mais tarde em duas sub-raças, tornando-se os githzerai e seus inimigos, os githyanki. O histórico de cativo dos githzerai foi o alicerce de seu estilo de vida monástico, onde todos aprendem desde a infância a erradicar opressores e inimigos em potencial (em essência, qualquer criatura que não seja um githzerai).

Os githzerai vivem em monastérios-fortalezas autossuficientes, escondidos nas profundezas do caos mutável do Limbo. Embora a desordem predomine do lado externo, no seu interior impera a estabilidade. Cada monastério é controlado por um sensei, um monge de pelo menos 16º nível, e segue uma programação rígida de cânticos, refeições, treinamento em artes marciais e devoções, de acordo com a filosofia de cada sensei. Um monastério abriga uma quantidade de não combatentes (a maioria crianças) equivalente a 15% da população militar. Os githzerai de ambos os sexos são encontrados em praticamente qualquer função ou classe social.

Rrakma: Como forma especial de devoção, os githzerai muitas vezes organizam grupos de caça a devoradores de mentes chamados *rrakma*. Uma *rrakma* consiste de 4–5 githzerai de 8º nível mais 1–2 de 11º nível, a maioria monges, mas também contendo pelo menos um feiticeiro e possivelmente um ladino. Uma *rrakma* não retorna a seu monastério natal até matar (no mínimo) um ilitide para cada integrante do bando.

GITHZERAI COMO PERSONAGENS

Os personagens githzerai possuem as seguintes características raciais.

— +6 de Destreza, –2 de Inteligência, +2 de Sabedoria.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um githzerai é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m.

— Talentos Raciais: Os githzerai adquirem talentos conforme o nível de personagem.

— Qualidades Especiais (veja acima): Psiquismo, armadura inercial, Resistência à Magia equivalente aos níveis de classe +5.

— Idioma Automático: Githzerai. Idiomas Adicionais:

Comum, Slaad, Subterrâneo.

— Classe Favorecida: Monge.

— Ajuste de Nível: +2.

GNOLL

Humanoide (Médio — Gnoll)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 natural, +2 corselete de couro, +2 escudo pesado de aço), toque 10, surpresa 15



Gnoll

escravos normalmente serão humanos, orcs ou robgoblins e sofrerão um desgaste enorme devido ao apetite dos gnoll.

O patrono dos gnoll é o lorde demônio Yeenoghu, que parece um gnoll esquelético. Muitos gnoll servem e veneram Yeenoghu em vez de adorar uma divindade.

GNOLL COMO PERSONAGENS

A maioria dos líderes gnoll será composta de rangers. Os clérigos da raça geralmente veneram Erythnul, o deus da matança. Um clérigo gnoll tem acesso a dois entre os seguintes domínios: Caos, Mal, Enganação ou Guerra (arma predileta: maça-estrela).

Caçadores incansáveis, os personagens gnoll frequentemente começam suas aventuras rastreando uma presa até o mundo dos humanos. Ali, eles assumem o papel de caçadores de recompensas e mercenários.

Os personagens gnoll possuem as seguintes características raciais.

- +4 de Força, +2 de Constituição, -2 de Inteligência, -2 de Carisma.

- Tamanho Médio.

- O deslocamento base terrestre de um gnoll é 9 m.

- Visão no escuro até 18 m.

- Dado de Vida Racial: Um gnoll começa com dois níveis de humanoide, que lhe fornecem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +1 e bônus base para os testes de resistência de Fort +3, Ref +0 e Von +0.

- Perícias Raciais: Os níveis de humanoide de um gnoll lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 5 x (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Ouvir e Observar.

- Talentos Raciais: Os níveis de humanoide de um gnoll lhe concedem 1 talento.

- +1 de bônus de armadura natural.

- Idioma Automático: Gnoll. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Élfico, Goblin, Orc.

- Classe Favorecida: Ranger.

- Ajuste de Nível: +1.

GNOMO

Este humanoide tem a metade da altura de um ser humano. Sua constituição é compacta, com a pele moreno-escuro, cabelos claros e olhos grandes.

Os gnomos são inventores, trapaceiros e exploradores inveterados. Eles possuem um talento natural para a ilusão e a alquimia.

Os gnomos têm entre 90 cm e 1,10 m de altura e pesam entre 20 e 25 kg. Suas peles variam do moreno escuro aos tons de madeira, seus cabelos são claros e seus olhos podem ter qualquer tom de azul. Os gnomos preferem manter as barbas curtas e bem aparadas. Eles geralmente vestem couro ou tons de terra, mas costumam decorar suas vestimentas com bordados intrincados e pequenas joias. Os gnomos alcançam a idade adulta em torno dos 40 anos e vivem até os 350 anos; entretanto, alguns indivíduos podem alcançar 500 anos.

Os gnomos são curiosos e incisivos. Eles adoram aprender por experiência própria e muitas vezes são precipitados. Sua curiosidade os transformou em engenheiros capazes, pois sempre estão experimentando novas formas de construir as coisas. Em certas ocasiões, um gnomo pregará uma peça somente para observar as reações das pessoas envolvidas.

Os gnomos têm seu próprio idioma, o Gnomo. A maioria dos viajantes da raça (os comerciantes, os inventores ou os aventureiros) conhece o idioma Comum; os combatentes dos seus povoados normalmente aprendem a língua dos Goblin.

Grande parte dos gnomos encontrada além dos territórios da raça pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas referem-se a um combatente de 1º nível.

COMBATE

Os gnomos preferem utilizar embustes e truques ao confronto direto. Eles tentarão atordoar ou envergonhar seus inimigos em vez de matá-los (exceto os goblinóides e os kobold). Os gnomos utilizam amplamente as magias de ilusão, emboscadas e armadilhas cuidadosamente preparadas sempre que possível.

Características de Gnomo (Ext): Os gnomos possuem as seguintes características raciais.

- +2 de Constituição, -2 de Força.

- Tamanho Pequeno. +1 de bônus na CA, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, -4 de penalidade nos testes de Agarrar, 3/4 do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.

- O deslocamento base terrestre de um gnomo é 6 m.

- Visão na penumbra.

- Familiaridade com Armas: Os gnomos consideram o martelo gnomo com gancho (consulte o Capítulo 7 do Livro do Jogador) como arma comum, em vez de arma exótica.

- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra Ilusões.

- Acrescente +1 à CD de todos os testes de resistência contra magias de Ilusão conjuradas por outros gnomos. Este ajuste se acumula com efeitos similares, como o talento Foco em Magia.

- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobold e goblinóides (incluindo goblins, robgoblins e bugbear).

- +4 de bônus de esquiva na CA contra criaturas do tipo Gigante (como ogros, troll e gigantes das colinas).

- +2 de bônus racial nos testes de Ouvir.

- +2 de bônus racial nos testes de Ofícios (Alquimia).

- Idiomas Automáticos: Comum, Gnomo. Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Élfico, Gigante, Goblin, Orc.

- Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *falar com animais* (apenas mamíferos escavadores, duração 1 minuto). Um gnomo com Carisma 10 ou superior também possui as seguintes habilidades similares a magia: 1/dia — *globos de luz, som fantasma, prestidigitação*. Nível de Conjurador: 1º; CD para o teste de resistência 10 + nível da magia + modificador de Carisma.

- Classe Favorecida: Bardo.

O combatente gnomo apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

SOCIEDADE DOS GNOMOS

Os gnomos têm boas relações com os anões, que compartilham seu amor pelas coisas preciosas, sua curiosidade sobre os mecanismos e seu ódio por goblins e gigantes. Eles apreciam a companhia dos halflings, especialmente os despreocupados o suficiente para suportar suas brincadeiras e zombarias. A maioria dos gnomos nutre alguma desconfiança contra as raças mais altas — humanos, elfos, meio-elfos e meio-orcs — mas raramente serão hostis ou maliciosos.

Os gnomos constroem seus lares nos bosques das colinas. Eles vivem no subterrâneo, mas gostam mais do ar puro que os anões, e apreciam o mundo natural e vivido da superfície sempre que possível. Seus lares são bem escondidos, seja por construções inteligentes ou ilusões. Os visitantes bem-vindos são conduzidos para as tocas aquecidas e bem iluminadas. Qualquer outro visitante nem sequer as encontrará.

A divindade principal dos gnomos é Gari Glittergold, O Protetor Vigilante. Seus clérigos ensinam que os gnomos devem amar e ajudar suas comunidades. As brincadeiras, por exemplo, são vistas como formas de alegrar o espírito e manter a humildade da raça, não como uma maneira dos brincalhões triunfarem sobre

suas vítimas.

SUB-RAÇAS

A informação fornecida anteriormente diz respeito aos gnomos das rochas, a variedade mais comum da raça. Existem duas sub-raças principais, que possuem as diferenças a seguir.

Svirfneblin

Este humanoide tem a metade da altura de um ser humano. Seu físico é magro e nodoso, sua pele tem a cor das pedras e seus grandes olhos são cinzentos. Ele é completamente calvo.

Também chamados de gnomos das profundezas, os svirfneblin vivem em grandes cidades no Subterrâneo. Eles mantêm a localização destas cidades em segredo para se protegerem dos seus inimigos mortais: os drow, os kuo-toa e os devoradores de mentes.

A coloração da pele dos svirfneblin lembra as rochas e varia entre marrom e o marrom acinzentado. Apenas os indivíduos do sexo masculino são calvos; as mulheres têm o cabelo cinza e encaracolado. Um svirfneblin vive em torno de 250 anos. Eles falam os idiomas Gnomo, Comum e Subterrâneo.



	Combatente Gnomo de 1º Nível Humanoide (Pequeno — Gnomo)	Combatente Svirfneblin de 1º Nível Humanoide (Pequeno — Gnomo)
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)	1d8+4 (8 PV)
Iniciativa:	+0	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	4,5 m usando uma loriga segmentada (3 quadrados); deslocamento base 6 m
Classe de Armadura:	16 (+1 tamanho, +4 camisa de cota de malha, +1 escudo leve), toque 11, surpresa 16	23 (+1 tamanho, +1 Des, +4 esquiva, +6 loriga segmentada, +1 broquel), toque 16, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+1/–3	+1/–3
Ataque:	Corpo a corpo: <i>espada longa</i> +2 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2); ou à distância: <i>besta leve</i> +3 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2)	Corpo a corpo: <i>picareta pesada</i> +2 (dano: 1d4+4; dec. x4); ou à distância: <i>besta leve</i> +3 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: <i>espada longa</i> +2 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2); ou à distância: <i>besta leve</i> +3 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2)	Corpo a corpo: <i>picareta pesada</i> +2 (dano: 1d4+4; dec. x4); ou à distância: <i>besta leve</i> +3 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Características de gnomo	Características de gnomo, características de svirfneblin, Resistência à Magia 12
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +0, Von –1	Fort +5, Ref +3, Von +2
Habilidades:	For 11, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8	For 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 4
Perícias:	Esconder-se +3, Ouvir +1, Observar +1	Esconder-se +2, Ouvir +2, Observar +2
Talentos:	Foco em Arma (besta leve)	Vitalidade
Ambiente:	Colinas temperadas (gnomos das florestas: Florestas temperadas)	Subterrâneo
Organização:	Companhia (2–4), esquadrão (11–20 mais 1 líder de 3º–6º nível e 2 tenentes de 3º nível) ou bando (30–50 mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 5 tenentes de 5º nível, 3 capitães de 7º nível e 2–5 texugos atroz)	Companhia (2–4), esquadrão (11–20 mais 1 líder de 3º–6º nível e 2 tenentes de 3º nível) ou bando (30–50 mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 5 tenentes de 5º nível, 3 capitães de 7º nível e 2–5 elementais da terra Médios)
Nível de Desafio:	1/2	1
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Bom	Geralmente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+0	+3

Características de Svirfneblin (Ext): Estas características complementam as dos gnomos das rochas, exceto quando especificado o contrário.

— –2 de Força, +2 de Destreza, +2 Sabedoria, –4 de Carisma. Estes ajustes substituem os ajustes dos valores de habilidade dos gnomos das rochas.

— **Ligação com pedras:** Esta habilidade concede +2 de bônus racial aos gnomos das profundezas em testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria. Um gnomo das profundezas que passar a 3 metros de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente; ele também é capaz de utilizar essa perícia para localizar armadilhas construídas com pedras como um ladino. Os svirfneblin conseguem intuir a profundidade subterrânea com a mesma naturalidade que um ser humano é capaz de distinguir acima e abaixo.

— Visão no escuro até 36 m e visão na penumbra.

— Resistência à Magia igual a 11 + níveis de classe.

— +2 de bônus racial em todos os testes de resistência (já incluído nas estatísticas do personagem acima). Esta característica substitui o bônus racial nos testes de resistência contra Ilusões dos gnomos das rochas.

— Acrescente +1 à CD de todos os testes de resistência contra magias de Ilusão conjuradas por outros svirfneblin. Este ajuste se acumula com efeitos similares, como o talento Foco em Magia.

— +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides.

— +4 de bônus de esquiva na CA contra todas as criaturas (já incluído nas estatísticas do personagem acima). Esta característica substitui o bônus de esquiva contra gigantes dos gnomos das rochas.

— Idiomas Automáticos: Subterrâneo, Gnomo, Comum. Idiomas Adicionais: Anão, Élfico, Gigante, Goblin, Orc, Terran. Esta característica substitui os idiomas automáticos e adicionais dos gnomos das rochas.

— Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *cegueira/surdez* (CD 13), *nublur*, *disfarçar-se*. Nível de Conjurador equivalente aos níveis de classe do svirfneblin; as CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma e incluem +4 de modificador racial. Esta característica substitui as habilidades similares a magia dos gnomos das rochas.

— Dificultar Detecção (Sob): Um svirfneblin está sempre sob o efeito da magia homônima (Nível de Conjurador equivalente aos níveis de classe).

— +2 de bônus racial nos testes de Ofícios (Alquimia) e Ouvir.

— +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se, que aumenta para +4 no subterrâneo.

— Classe Favorecida: Ladino.

— Ajuste de Nível: +3.

O combatente svirfneblin apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Nível de Desafio: Os svirfneblin com níveis em classes de PdM possuem um ND equivalente ao seu nível de personagem. Os svirfneblin com níveis em classes de PJ têm um ND equivalente ao seu nível de personagem +1.

Gnomos da Floresta

Este humanoide excepcionalmente baixo tem a pele verde-musgo, cabelos escuros e olhos castanhos.

Tímidos e dissimulados, os gnomos da floresta evitam o contato com as demais raças, exceto quando emergências terríveis ameaçam seus amados lares. Dentre todos os gnomos, eles são os mais baixos, e atingem entre 60 e 75 cm de altura. Sua pele é cinza esverdeada ou da cor das cascas de árvores, e seus olhos são azuis, castanhos ou verdes. Essa raça é muito longeva e sua expectativa de vida atinge os 500 anos.

Características de Gnomo da Floresta (Ext): Estas características complementam as dos gnomos das rochas, exceto quando especificado o contrário.

— **Passos sem pegadas** (Sob): Um gnomo das florestas possui a habilidade inata de usar *passos sem pegadas* (pessoal, como ação livre) como a magia homônima conjurada por um druida de nível equivalente aos DV do gnomo.

— +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds, goblinóides, orcs e humanoides répteis.

— Idiomas Automáticos: Gnomo, Élfico, Silvestre e uma língua simples que lhes permite comunicar-se com os animais da floresta num nível muito básico (substituindo a habilidade *falar com animais* dos gnomos das rochas). Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Anão, Gigante, Goblin, Orc. Esta característica substitui os idiomas automáticos e adicionais dos gnomos das rochas.

— +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se, que aumenta para +8 em áreas arborizadas.

GOBLIN

Humanoide Pequeno (Goblinóide)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +1 Des, +2 corselete de couro, escudo leve), toque 12, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +1 /–3

Ataque: Corpo a corpo: maça-estrela +2 (dano: 1d6) ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d4)

Ataque Total: Corpo a corpo: maça-estrela +2 (dano: 1d6) ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +1, Von -1

Habilidades: For 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6

Perícias: Cavalgar +4, Esconder-se +5, Furtividade

+5, Observar +2, Ouvir +2

Talentos: Prontidão

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Gangue (4–9), bando (10–100, mais 100% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, mais 1 líder de 4º–6º nível), grupo de guerra (10–24, montados em worg) ou tribo (40–400, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4º ou 5º nível, mais 1 líder de 6º a 8º nível, mais 10–24 worg e 2–4 lobos atroz)

Nível de Desafio: 1/3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +0



Goblin

Esse pequeno humanoide tem um rosto achatado, um nariz largo, orelhas pontiagudas, a boca grande e pequenos dentes afiados. Ele anda ereto, mas seus braços quase alcançam seus joelhos.

Os goblins são pequenos humanoides, considerados pela maioria como pouco mais que um incômodo. Contudo, se forem subestimados, seu grande número, rápida reprodução e disposição maléfica, lhes permitirão invadir e saquear as áreas civilizadas.

Um goblin mede entre 90 cm e 1,05 m e pesa entre 20 e 22,5 quilos. Seus olhos são sombrios e vidrados, sua coloração varia do vermelho ao amarelo. A coloração de sua pele varia desde o amarelo até o vermelho intenso, incluindo todas as variações do laranja; normalmente, os membros de uma única tribo apresentam quase a mesma coloração. Eles usam vestimentas de couro escuro, tendendo ao marrom, de cor similar a terra.

Os goblins falam o idioma Goblin; qualquer indivíduo com Inteligência 12 ou superior também conhecerá o idioma Comum.

A maioria dos goblins encontrada além dos territórios da raça pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1º nível.

COMBATE

Como são ameaçados por criaturas grandes e fortes, os goblins aprenderam a explorar suas poucas vantagens: grande quantidade e ingenuidade maliciosa. O conceito de “lutar limpo” não significa nada em sua sociedade. Eles preferem emboscadas, desafios difíceis de superar, truques sujos e qualquer vantagem que possam conseguir.

Os goblins são péssimos estrategistas e covardes por natureza, geralmente fugindo quando a batalha se volta contra eles. No entanto, com a supervisão adequada, eles podem implementar e realizar planos complexos e, em certas circunstâncias, sua quantidade pode ser uma vantagem mortífera.

Perícias: Os goblins recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade e Cavalgar. Os goblins cavaleiros (montados em worg) geralmente escolhem o talento Combate Montado no lugar de Prontidão, reduzindo os modificadores de seus testes de Observar e Ouvir de +3 para +1.

Nível de Desafio: Os goblins com níveis em classes de PdM possuem um ND equivalente ao seu nível de personagem -2.

SOCIEDADE DOS GOBLINS

Os goblins são tribais. Seus líderes são geralmente os maiores, mais fortes e os mais espertos do grupo. Eles praticamente não desenvolveram um conceito de privacidade, vivendo e dormindo em grandes áreas coletivas; somente os líderes vivem em separado. Os goblins sobrevivem saqueando e roubando (de preferência daqueles que não podem se defender), invadindo lares, vilas e mesmo cidades durante a noite para pegarem o que puderem. Eles não se importam de emboscar os viajantes nas estradas ou florestas e retirar todas as suas posses, incluindo as roupas e pertences pessoais. Os goblins algumas

vezes capturam escravos para realizar o trabalho duro da tribo, nas casas ou nos campos de plantação.

Essas criaturas vivem em qualquer lugar disponível, desde cavernas úmidas até ruínas lúgubres; seus lares sempre cheiram mal e estão imundos devido à absoluta falta de saneamento. Os goblins quase sempre criam acampamentos em lugares próximos das áreas civilizadas, para facilitar o saque de comida, rebanhos, ferramentas, armas e suprimentos. Uma vez que a tribo tenha exaurido os suprimentos da região, simplesmente empacotam tudo e se mudam para outro lugar conveniente. Em certas ocasiões, os robgoblins e os bugbear acompanham as tribos goblins, em geral como líderes. Diversas tribos forjam alianças com os worg, que os carregam durante o combate.

Um bando ou tribo tem a mesma quantidade de jovens não combatentes e adultos.

A divindade principal dos goblins é Maglubiyet, que encoraja seus seguidores a expandir sua quantidade de forma a superar seus oponentes.

GOBLINS COMO PERSONAGENS

Os líderes goblins tendem a ser ladinos ou guerreiros/ladinos. Os clérigos goblins veneram

Maglubiyet e têm acesso a dois entre os seguintes domínios: Caos, Mal e Enganação. Entretanto, muitos conjuradores goblins são adeptos. Os adeptos goblins favorecem as magias que enganam ou confundem seus inimigos.

Os personagens goblins têm as seguintes características raciais:

— -2 Força, +2 Destreza, -2 Carisma.

— Tamanho Pequeno. +1 de bônus na CA, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, -4 de penalidade nos testes de Agarrar, 3/4 do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.

— O deslocamento base terrestre de um goblin é 6 metros.

— Visão no Escuro até 18 m.

— +4 de bônus racial nos testes de Furtividade e Cavalgar.

— Idiomas Automáticos: Comum, Goblin. Idiomas Adicionais: Dracônico, Élfico, Gigante, Gnoll e Orc.

— Classe Favorecida: Ladino.

O goblin combatente apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

GOBLIN DE DEKANTER

Humanoide Médio (Goblinóide)

Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 m

CA: 15 (+1 Des, +4 natural)

Ataque Base/Agarrar: +2/+5

Ataques: Corpo a corpo: chifre +4 (dano: 1d6+3) ou 2 garras +4 (dano: 1d4+1)

Dano: Chifre 1d6+3; ou garra 1d4+1

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Cura acelerada 3, resistência ao frio 5, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +0

Habilidades: For 17, Des 12, Con 14, Int 12, Sab 13, Car 9

Perícias: Escalar +6, Intimidação +2, Saltar +0, Ouvir +4, Observar +4

Talentos: Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Montanhas e subterrâneo/Temperado e Frio

Organização: Esquadrão (3–14) ou tropa (21–40 mais 1–2 gárgulas)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: 3–6 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +3

Os goblins de Dekanter têm poucas semelhanças com os humanoides covardes e pequenos de quem se originaram; essa espécie é maliciosa, astuta e possui um grande chifre de rinoceronte na face.

Robustos e musculosos, os goblins de Dekanter atingem entre 1,20 m e 1,50 m de altura e geralmente 1,20 de largura nos ombros. Sua pele verme-

lha alaranjada é espessa e áspera e uma juba de cabelos fibrosos e negros envolve sua face bestial, alongando-se até os ombros. O pescoço tem quase a mesma largura dos ombros e o focinho ostenta um chifre afiado e curvado. As mãos da criatura, embora sejam capazes de manipular objetos pequenos, terminam em garras poderosas.

Os goblins de Dekanter falam os idiomas Subterrâneo e Goblin.

COMBATE

Os goblins de Dekanter atacam destemidamente ao comando de seu criador, para defender seus lares ou se não gostarem do rosto de alguém. Eles preferem Investir em combate, maximizando o dano dos chifres e empurrando os adversários (com a manobra Encontrão) para locais apertados. Os chifres têm dec. 20/x3.

Cura Acelerada (Ext): Um goblin de Dekanter recupera 3 PV a cada rodada, enquanto tiver pelo menos um ponto de vida. Eles não podem regenerar ou recolocar partes perdidas do corpo.

NOS REINOS

As minas de Dekanter, a leste do grande deserto de Anau-roch, nos sopés das Montanhas Picos Cinzentos, são as únicas ruínas conhecidas do antigo Império de Netheril. Elas serviam como a principal fonte ferro para os netherese, mas depois se transformaram em um laboratório seguro para experimentos mágicos. Nos milênios posteriores à queda de Netheril, a magia desapareceu das minas, e atualmente elas estão repletas de goblins gárgulas. Entretanto, um conjurador poderoso ainda habita as profundezas de Dekanter: um alhoon chamado de Senhor das Bestas (consulte a descrição dos lich, no Apêndice). O objetivo dos planos dessa criatura sobrenatural é desconhecido, mas suas criações — os goblins — estão se tornando cada vez mais comuns nas montanhas da região.

Goblin de Dekanter

GOLEM

Os golens são autômatos muito poderosos criados magicamente. A construção de um envolve o emprego de magias formidáveis e forças elementais.

A força que anima um golem é um espírito proveniente do Plano Elemental da Terra. O processo de criação do golem vincula o espírito (contra sua vontade) ao corpo artificial e o obriga a obedecer os designs de seu criador.

COMBATE

Os golens são implacáveis durante o combate e espetacularmente fortes. Como autômatos, não podem executar qualquer tarefa sem ordens expressas do seu criador. Eles seguirão as instruções explicitamente e serão incapazes de criar qualquer tática ou estratégia. Eles são insensíveis no combate e não podem ser provocados.

O criador do golem será capaz de comandá-lo se estiver num raio de 20 m e apenas se o constructo puder vê-lo e ouvi-lo. Se não houver comando ativo, o golem seguirá a última instrução da melhor forma permitida por suas habilidades; entretanto, caso seja atacado, contra-atacará de imediato. O criador pode fornecer uma ordem simples ao golem para reger suas ações durante sua ausência, como “permaneça nesta área e ataque todas as criaturas que a invadirem” (ou somente um tipo específico de criatura), “toque o gongo e ataque”, e outros comandos simples. O criador pode ordenar que o golem obedeça aos comandos de outra pessoa (que seria capaz de atribuir o controle do golem para outros e assim por diante), mas ele sempre conseguirá reasumir o controle de sua criação, obrigando o golem a obedecer somente ele.

Como os golens não respiram e são imunes a diversas formas de energia, podem enfrentar seus adversários em praticamente qualquer ambiente, desde o fundo do mar até os gelidos picos das montanhas.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens resistem totalmente a maioria das magias e efeitos sobrenaturais, exceto quando especificado o contrário.

CONSTRUÇÃO

O custo de criação indicado para cada golem inclui o corpo físico, todos os materiais necessários e os componentes mágicos consumidos ou que se tornam parte permanente do golem. Em essência, sua criação é similar à criação de

qualquer outro item mágico (veja o *Livro do Mestre*). No entanto, o corpo do golem inclui materiais e componentes caros, que podem exigir alguma preparação adicional. O criador pode construir o corpo ou contratar alguém para fazê-lo. O construtor precisará da perícia adequada, que varia conforme o golem.

Quando completar a criação do golem, a XP necessária será gasta pelo criador e ele deverá conjurar as magias apropriadas no final do dia; ele precisa conjurar as magias pessoalmente, mas elas podem advir de outras fontes, como pergaminhos.

As características do golem que dependem da sua natureza como item mágico (nível de conjurador, talentos e magias necessárias, preço de mercado, custo de criação) são indicados em resumo no final da descrição de cada criatura, no mesmo formato usado no Capítulo 7 do *Livro do Mestre*.

Observação: O preço de mercado de um golem avançado (um golem com mais Dados de Vida que o normal) é elevado em 5.000 PO para cada Dado de Vida adicional e mais 50.000 PO para um aumento de tamanho. O custo de XP para a criação de um golem avançado equivale a 1/25 do seu preço de mercado, menos o custo dos materiais especiais necessários.

GOLEM DE ADAMANTE

Constructo (Enorme)

Dados de Vida: 54d10 (337 PV)

Iniciativa: -1 (Des)

Deslocamento: 6 m (incapaz de correr)

Classe de Armadura: 37 (-2 tamanho, -1 Des, +30 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +58

Dano: Pancada 6d10+20

Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Atropelar

Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade a magia, RD 20/épico e adamantino

Testes de Resistência: Fort +18, Ref +17, Von +18

Habilidades: For 51, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 25

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 55–82 DV (Enorme); 83–108 DV (Imenso)

Um golem de adamantino tem cinco vezes a altura de um ser humano e pesa cerca de 16.000 kg. Normalmente se parece com um golem de ferro Enorme, mas com o brilho característico do adamantino.

Um golem de adamantino é incapaz de falar ou emitir qualquer ruído vocal, nem possui um odor perceptível. Ele se desloca em um ritmo lento, mas fluido, com metade do deslocamento de um humano normal. Cada passo estremece o chão numa área de 30 m em todas as direções.

Combate

Os golens de adamantino utilizam sua estupenda força física para esmagar seus inimigos.

Atropelar (Ext): A cada rodada, usando uma ação padrão durante seu turno, o golem de adamantino pode literalmente atropelar um oponente que tenha uma categoria de tamanho inferior a ele. Esse ataque inflige 8d10+30 pontos de dano por concussão. Os inimigos atropelados podem desferir um ataque de oportunidade com -4 de penalidade ou obter sucesso em um teste de Reflexos (CD 57) para reduzir o dano à metade.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de adamantino é imune a todos os efeitos mágicos e sobrenaturais.

Construção

O corpo de um golem de adamantino deve ser esculpido a partir de 45.000 kg de ferro puro e em seguida metamorfoseado em adamantino (utilizando metamorfosear objetos).

O custo de criação do golem é 500.000 PO, incluindo 25.000 PO para o corpo. Esculpir o corpo exige sucesso em um teste de Ofícios (armoreiro) ou Ofícios (arremeiro) (CD 40).

O criador deve pertencer ao 30º nível ou superior, possuir o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas e ser capaz de conjurar magias arcanas. Completar o ritual gasta 10.000 XP do criador e exige as magias *mão esmagadora* de Bigby, *tarifa/missão*, *metamorfosear objetos* e *desejo*.

GOLEM DE BARRO

Constructo (Grande)

Dados de Vida: 11d10+30 (90 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 22 (-1 tamanho, -1 Des, +14 natural), toque 18, surpresa 22

Ataque Base/Agarrar: +8/+19

Ataque: Corpo a corpo: pancada +14 (dano: 2d10+7 mais ferimento amaldiçoado)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +14 (dano: 2d10+7 mais ferimento amaldiçoado)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Fúria, ferimento amaldiçoado

Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 10/adamante e concussão, visão no escuro 18 m, velocidade, imunidade à magia, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +3

Habilidades: For 25, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1

Perícias: —

Talentos: —

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário ou gangue (2-4)

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 12-18 DV (Grande); 19-33 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esse autômato é feito de barro mole. Ele é cerca de 45 cm mais alto que um ser humano e as feições totalmente distorcidas de um humanoide. Seu tórax é excessivamente largo; seus braços são ligados a grossos nódulos de músculos no ombro e se estendem até os joelhos, terminando em dedos curtos e grossos. Ele não tem pescoço e a cabeça é grande e larga, com feições achatadas. Suas pernas são curtas e curvadas e têm pés chatos e grandes. Ele cheira a lama fresca.

Este golem tem um corpo humanoide feito de barro.

Um golem de barro não usa roupas, exceto por pedaços de couro ou metal sobre seu quadril.

O golem não consegue falar ou emitir qualquer ruído com a boca. Ele se move de forma lenta e desajeitada e pesa aproximadamente 300 kg.

Combate

Os golens de barro são muito eficazes em combate, graças às suas imunidades e sua habilidade velocidade.

Fúria (Ext): Quando um golem de barro entra em combate, há uma chance cumulativa de 1% por rodada de seu espírito elemental se libertar e entrar em fúria. O golem descontrolado entrará em frenesi e atacará a criatura viva mais próxima ou esmagará qualquer objeto menor que ele caso não haja nenhuma criatura ao seu alcance, e então se deslocará para propagar mais destruição. Depois que



Golem de Adamante

sucumbir à fúria, nenhum método conhecido é capaz de controlá-lo novamente.

Ferimento (Ext): O dano causado por um golem de barro não é recuperado naturalmente e resiste às magias de cura. Os pontos de vida podem ser recuperados com as magias *curar ferimentos* ou *cura completa*, mas o personagem que conjurar a magia sobre a criatura ferida deve obter sucesso em um teste de conjurador (CD 26) ou a magia não surtirá nenhum efeito.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens de barro são imunes a todas as magias e habilidades similares sujeitas a Resistência à Magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, conforme descrito a seguir.

Uma magia *mover terra* arremessa o golem a 36 metros de distância e causa 3d12 pontos de dano.

A magia *desintegrar* deixa a criatura lenta (como a magia *lentidão*) durante 1d6 rodadas e causa 1d12 pontos de dano.

A magia *terremoto*, conjurada diretamente sobre o golem, anulará seu deslocamento na próxima rodada e causará 5d10 de dano. O golem não pode realizar nenhum teste de resistência contra esses efeitos.

Qualquer ataque mágico que cause dano por ácido recupera 1 ponto de vida para o golem a cada 3 pontos de dano infligidos. Se essa quantidade

de cura exceder o número máximo de pontos de vida do golem, ele adquire o excesso como pontos de vida temporários. Por exemplo, um golem de barro atingido por um sopro de dragão negro recuperaria 7 pontos de vida caso o ataque infligisse 22 pontos de dano. Um golem de barro não pode realizar testes de resistência contra ataques mágicos que causem dano por ácido.

Velocidade (Sob): Logo após a primeira rodada de combate, o golem de barro poderá conjurar a magia *velocidade* sobre si, uma vez por dia, como uma ação livre. O efeito permanece ativo durante três rodadas e, em todos os demais aspectos, será idêntico à magia homônima.

Construção

O corpo de um golem de barro precisa ser esculpido a partir de um único bloco de argila com pelo menos 500 kg, tratado com óleos e materiais raros pulverizados, que custam 1.500 PO. A montagem do corpo requer um sucesso num teste de Ofícios (escultura ou alvenaria), CD 15.

Nível de Conjurador: 11º; Fabricar Constructo, *animar objeto*, *comunhão*, *ressurreição*, o conjurador deve pertencer ao 11º nível ou superior; Preço de mercado: 40.000 PO. Custo 21.500 PO + 1.540 XP.

GOLEM DE CARNE

Constructo (Grande)

Dados de Vida: 9d10+30 (79 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 18 (-1 tamanho, -1 Des, +10 natural), toque 8, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +6/+15

Ataque: Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 2d8+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (dano: 2d8+5)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Fúria

Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 5/adamante, visão no escuro 18 m, imunidade à magia, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +3

Habilidades: For 21, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1

Perícias: —

Talentos: —

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário ou gangue (2-4)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum



Golem de Carne

Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 10–18 DV (Grande); 19–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esse autômato parece construída de um horrendo amontoado de partes humanas apodrecidas, costuradas e reunidas em uma forma maior que um homem comum. Ela cheira a terra escavada e carniça.

O golem de carne é um carniçal feito com partes de corpos humanos, costurados numa única forma.

Nenhum animal seguirá seu rastro voluntariamente. O golem vestirá o que seu criador desejar, mas em geral tem apenas calças rasgadas e não carrega nenhum pertence, nem armas. Ele tem 2,5 m de altura e pesa quase 250 kg.

O golem não pode falar, mas é capaz de emitir grunhidos roucos. Ele caminha e se move de forma rude e desarticulada, como se não tivesse controle total sobre o corpo.

Combate

Os golens de carne frequentemente duram pouco em combate, graças a sua CA baixa, mas podem esmagar facilmente quaisquer inimigos que não tenham armamento de adamantite. No entanto, um golem de carne apoiado por um aliado capaz de conjurar ataques elétricos será um oponente terrível.

Fúria (Ext): Quando um golem de carne entra em combate, há uma chance cumulativa de 1% por rodada de seu espírito elemental se libertar e entrar em fúria. O golem descontrolado entrará em frenesi e atacará a criatura viva mais próxima ou esmagará qualquer objeto menor que ele caso não haja nenhuma criatura ao seu alcance, e então se deslocará para propagar mais destruição. O criador do golem, se estiver num raio de 20 m, pode tentar recuperar o controle sobre a criatura falando com persuasão e firmeza, e obtendo sucesso em um teste de Carisma (CD 19). O golem precisa descansar durante 1 minuto para a chance cumulativa de fúria retornar a 0%.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens de carne são imunes a todas as magias e habilidades similares sujeitas a Resistência à Magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, conforme descrito a seguir.

Um ataque mágico que cause dano por frio ou fogo deixa um golem de carne lento (como a magia *lentidão*) durante 2d6 rodadas, sem direito a testes de resistência.

Um ataque mágico que cause dano por eletricidade anulará a *lentidão* e recupera 1 ponto de vida para o golem a cada 3 pontos de dano infligidos. Se essa quantidade de cura exceder o número máximo de pontos de vida do golem, ele adquire o excesso como pontos de vida temporários. Por exemplo, um golem de carne atingido por um *relâmpago* recuperaria 3 pontos de vida caso o ataque infligisse 11 pontos de dano. Um golem de carne não pode realizar testes de resistência contra ataques mágicos que causem dano por eletricidade.

Construção

As partes de um golem de carne devem ser provenientes de cadáveres humanos que não tenham apodrecido totalmente. A montagem requer pelo menos seis corpos diferentes, um para cada membro, um para o torso (com a cabeça) e outro para o cérebro. Em alguns casos, podem ser necessários mais corpos. São necessárias amarras e unguentos especiais que custam 500 PO. Observe que a criação de um golem de carne exige a conjuração de uma magia com descritor [Mal].

A montagem do corpo requer um sucesso num teste de Ofícios (curtidor) ou um teste de Cura (CD 13 para ambos).

Nível do Conjurador: 8º; Fabricar Constructo, *criar mortos-vivos menores*, *força do touro*, *tarefa/missão*, *desejo restrito*, o conjurador deve pertencer ao 8º nível ou superior; Preço de mercado: 20.000 PO. Custo 10.500 PO + 780 XP.

GOLEM DE FERRO

Constructo (Grande)

Dados de Vida: 18d10+30 (129 PV)

Iniciativa: –1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 30 (–1 tamanho, –1 Des, +22 natural), toque 8, surpresa 30

Ataque Base/Agarrar: +12/+28

Ataque: Corpo a corpo: pancada +23 (dano: 2d10+11)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +23 (dano: 2d10+11)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Sopro

Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 15/ adamantite, visão no escuro 18 m, imunidade à magia, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +6
Habilidades: For 33, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1

Perícias: —

Talentos: —

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário ou gangue (2–4)

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 19–24 DV (Grande); 25–54 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Essa máquina metálica tem o dobro da altura de um ser humano e se parece com um gigante de armadura.

Esse golem tem um corpo humanoide feito de metal.

Um golem de ferro pode ser construído com qualquer aspecto, assim como um golem de pedra (veja abaixo), embora quase sempre apresente partes de armaduras de algum tipo. Suas feições são mais amenas em comparação aos golens de pedra. Eles muitas vezes empunham uma espada curta (proporcional ao seu tamanho) numa das mãos.

Um golem de ferro tem 3,6 m de altura e pesa quase 2,5 toneladas.

Esses golens não podem falar ou emitir qualquer ruído com a boca, nem exalam qualquer cheiro distinto. Ele se move com passos pesados, mas determinados. Cada passo estremece o chão, a menos que ele esteja sobre um terreno firme, com um alicerce sólido.

Combate

Os golens de ferro são combatentes poderosos. Eles atacam com força incrível e precisão mortífera. Seus corpos são quase invulneráveis, mas podem ser reduzidos a pilhas de lixo por um monstro da ferrugem.

Sopro (Sob): Uma nuvem de gás venenoso que preenche um cubo de 3 m e permanece ativa durante 1 rodada completa, disparada como ação livre a cada 1d4+1 rodadas; dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: 3d4 pontos de dano temporário de Constituição, Fortitude anula (CD 19). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens de ferro são imunes a todas as magias e habilidades similares sujeitas à Resistência à Magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, conforme descrito a seguir.

Um ataque mágico que cause dano de eletricidade deixa um golem de ferro lento (como a magia *lentidão*) durante 3 rodadas, sem direito a testes de resistência.

Um ataque mágico que cause dano de fogo anulará a *lentidão* e recupera 1 ponto de vida para o golem a cada 3 pontos de dano infligidos. Se essa quantidade de cura exceder o número máximo de pontos de vida do golem, ele adquire o excesso como pontos de vida temporários. Por exemplo, um golem de ferro atingido por uma *bola de fogo* recuperaria 6 pontos de vida caso o ataque infligisse 18 pontos de dano. Um golem de ferro não pode realizar testes de resistência contra ataques mágicos que causem dano por fogo.

Um golem de ferro é afetado normalmente por ataques de ferrugem, como os ataques de um monstro da ferrugem ou a magia *toque enferrujante*.

Construção

O corpo de um golem de ferro é esculpido em 2,5 toneladas de ferro puro, fundido com tinturas e misturas que custam pelo menos 10.000 PO. A montagem do corpo requer um teste de Ofícios (arameiro ou forjar armaduras), CD 20.

Nível do Conjurador: 16º; Fabricar Constructo, *névoa mortal*, *tarefa/missão*, *desejo restrito* e *metamorfosar objetos*, o conjurador deve pertencer ao 16º nível ou superior; Preço de mercado: 150.000 PO. Custo 80.000 PO + 5.600 XP.

GOLEM DE MITRAL

Constructo (Enorme)

Dados de Vida: 36d10 (238 PV)

Iniciativa: +4 (Des)

Deslocamento: 12 m

Classe de Armadura: 42 (–2 tamanho, +4 Des, +26 natural, +4 velocidade)

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +39

Dano: Pancada 4d10+14

Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade a magia, RD 15/épico e adamantite, alacridade

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +16, Von +12

	Golem de Mitrál Constructo (Enorme)	Golem de Adamante Constructo (Enorme)
Dados de Vida:	36d10 (198 PV)	54d10 (297 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	12 m	6 m (incapaz de correr)
Classe de Armadura:	42 (-2 tamanho, +4 Des, +26 natural, +4 velocidade)	37 (-2 tamanho, -1 Des, +30 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 pancadas +39	Corpo a corpo: 2 pancadas +58
Dano:	Pancada 4d10+14	Pancada 6d10+20
Face/Alcance:	3 m por 3 m/3 m	3 m por 3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	Atropelar
Qualidades Especiais:	Características de constructo, imunidade a magia, RD 50/+5, alacridade	Características de constructo, imunidade a magia, RD 50/+7
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +16, Von +12	Fort +18, Ref +17, Von +18
Habilidades:	For 12, Des 19, Con —, Int —, Sab 11, Car 1	For 51, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer	Terrestre/qualquer
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	21	25
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	37–54 DV (Enorme); 55–72 DV (Imenso)	55–82 DV (Enorme); 83–108 DV (Imenso)

Habilidades: For 12, Des 19, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Terreno/Clima: Terrestre/qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 21
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 37–54 DV (Enorme); 55–72 DV (Imenso)

Um golem de mitral tem 5,40 m de altura e pesa cerca de 6.000 kg. Pode ser construído com qualquer aspecto, mas normalmente assemelha-se a um humanoide robusto.

Um golem de mitral é incapaz de falar ou emitir qualquer ruído vocal e não possui um odor perceptível. Ele se desloca com agilidade e graça paradoxais para o seu tamanho, e ao contrário da maioria dos golens, consegue correr como uma criatura normal.

Combate

Os golens de mitral são inimigos mortíferos, especialmente contra os adversários que supõe que eles sejam tão lentos quanto os golens de ferro.

Alacridade (Sob): Uma vez por rodada, o golem de mitral pode executar uma ação padrão adicional (antes ou depois de suas demais ações na rodada).

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de mitral é imune a todos os efeitos mágicos e sobrenaturais, com as seguintes exceções: a magia *lentidão* anula sua alacridade durante 1d4 rodadas, enquanto a magia *velocidade* restaura 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (limitado a 10d6) ou restaura sua alacridade, se o golem estiver sob efeito da magia *lentidão*. Diversas conjurações da magia *lentidão* apenas estendem a duração do efeito.

Construção

O corpo de um golem de mitral deve ser esculpido a partir de 8,5 toneladas de ferro puro e em seguida metamorfoseado em mitral (utilizando *metamorfosar objetos*).

O custo de criação do golem é 125.000 PO, incluindo 5.000 PO para o corpo. Esculpir o corpo exige sucesso em um teste de Ofícios (armoreiro) ou Ofícios (armero) (CD 30).

O criador deve pertencer ao 25º nível ou superior, possuir o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas e ser capaz de conjurar magias arcanas. Completar o ritual gasta 5.000 XP do criador e exige as magias *tarefa/missão*, *velocidade*, *metamorfosar objetos* e *desejo*.

GOLEM DE PEDRA

Esse autômato foi esculpido em rochas. Ele tem quase três metros de altura e parece uma estátua de um soldado rudemente esculpida.

Esse golem tem um corpo humanoide feito de pedra.

Um golem de pedra tem 3 m de altura e pesa cerca de 1 tonelada. Em geral, seu corpo tem um estilo que agrada ao seu criador. Por exemplo, ele poderia ter uma armadura entalhada no tórax, com um símbolo particular esculpido sobre o peito, ou desenhos elaborados nos braços.

Combate

Os golens de pedras são oponentes formidáveis, pois são fisicamente poderosos e difíceis de ferir.

Lentidão (Sob): O golem de pedra é capaz de conjurar um efeito similar à magia *lentidão* uma vez a cada 2 rodadas, como uma ação livre. O efeito tem alcance de 3 m e duração de 7 rodadas e os alvos devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) para anular o efeito. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens de pedra são imunes a todas as magias e habilidades similares sujeitas à Resistência à Magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, conforme descrito a seguir.

A magia *pedra em lama* deixa um golem de pedra lento (como a magia *lentidão*) durante 2d6 rodadas, sem direito a teste de resistência, enquanto a magia *lama em pedra* recupera todos os seus pontos de vida perdidos.

A magia *pedra em carne* não altera a estrutura corporal do golem, mas o anulará sua Redução de Dano e imunidade à magia durante uma rodada completa.

Construção

O corpo de um golem de pedra é esculpido em um único bloco de pedra sólida, como granito, com pelo menos 1.500 kg. A pedra deve ter uma qualidade excepcional e custa 5.000 PO. A montagem do corpo requer um sucesso num teste de Ofícios (escultura ou alvenaria), CD 17.

Nível do Conjurador: 14; Fabricar Constructo, *campo antimagia*, *tarefa/missão*, *símbolo do atordoamento*, o conjurador deve pertencer ao 14º nível ou superior, Preço de mercado: 90.000 PO. Custo 50.000 PO + 3.400 XP.

Golem de Mitrál



Golem de Pedra Maior

Um golem de pedra maior é um granito colossal, o maior e mais temido golem de pedra que é possível fabricar. Esse constructo imensamente poderoso quase sempre é usado como guarda de tumbas reais, arsenais mágicos e lugares similares de poder ancestral.

Um golem de pedra maior tem 5,40 m de altura e pesa cerca de 16 toneladas. Ele se parece com o golem de pedra na maioria dos aspectos, mas a CD para o teste de resistência de Vontade contra sua habilidade *lentidão* será 31.

	Golem de Pedra Constructo (Grande)	Golem de Pedra Maior Constructo (Enorme)
Dados de Vida:	14d10+30 (107 PV)	42d10+40 (271 PV)
Iniciativa:	-1	-2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	26 (-1 tamanho, -1 Des, +18 natural), toque 8, surpresa 26	27 (-2 tamanho, -2 Des, +21 natural), toque 8, surpresa 27
Ataque Base/Agarrar:	+10/+23	+31/+52
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +18 (dano: 2d10+9)	Corpo a corpo: pancada +42 (dano: 4d8+13)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +18 (dano: 2d10+9)	Corpo a corpo: 2 pancadas +42 (dano: 4d8+13)
Espaço/Alcance:	3 m (4 quadrados)/3 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Lentidão	Lentidão
Qualidades Especiais:	Características de constructo, Redução de Dano 10/adamante, visão no escuro 18 m, imunidade à magia, visão na penumbra	Características de constructo, Redução de Dano 10/adamante, visão no escuro 18 m, imunidade à magia, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +3, Von +4	Fort +14, Ref +12, Von +14
Habilidades:	For 29, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1	For 37, Des 7, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias:	—	—
Talentos:	—	—
Ambiente:	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário ou gangue (2-4)	Solitário ou gangue (2-4)
Nível de Desafio:	11	16
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	15-21 DV (Grande); 22-42 DV (Enorme)	—
Ajuste de Nível:	—	—

Nível do Conjurador: 14º; Fabricar Constructo, *campo antimagia*, *tarifa*/missão, *símbolo do atordoamento*, o conjurador deve pertencer ao 14º nível ou superior; Preço de mercado: 196.000 PO. Custo 105.000 PO + 7.640 XP.

GOLEM DRACÔNICO

Os golens são autômatos de grande poder criados através da magia. A construção de um deles envolve o uso de magias e forças elementais potentes.

Normalmente, a força animadora de um golem é um espírito do Plano Elemental da Terra. No entanto, os três golens apresentados a seguir — o golem de osso de dragão, o golem de pedra dracônica e o golem de ancião de ferro — são imbuídos com a força vital de um poderoso dragão. O processo de criação vincula o espírito relutante ao corpo artificial e o sujeita à vontade do criador do golem.

Em todos os três casos a seguir, os golens são construídos com formas tradicionalmente associadas aos dragões — criaturas quadrúpedes com longos pescoços e caudas, garras e asas. Embora estes constructos sejam criados com asas, são incapazes de voar (mas podem utilizar as asas para desferir ataques).

Os golens não têm uma linguagem própria, mas podem compreender instruções simples dos seus criadores.

COMBATE

Os golens são tenazes em combate e muitíssimo fortes. A despeito de sua existência anterior como dragões inteligentes, estes golens são desprovidos de intelecto, portanto não fazem nada espontaneamente na ausência de ordens dos criadores. Eles sempre obedecem às instruções com eficácia, e são incapazes de elaborar qualquer estratégia ou tática. São desprovidos de emoções em combate e não podem ser provocados.

Se o criador de um golem estiver num raio de 18 metros e for capaz de ver e ouvir a criatura, poderá comandá-la diretamente. Um golem sem comando quase sempre obedecerá à sua última instrução da melhor maneira possível, mas reagirá a quaisquer ataques que lhe sejam desferidos. O criador pode elaborar uma série de comandos simples para o golem (como "Fique nesta área e ataque todas as criaturas, ou criaturas de um tipo específico, que entrarem", ou "Toque um gongo e ataque", ou ordens semelhantes) para governar as ações do monstro na sua ausência.

Visto que os golens não precisam respirar e são imunes à maior parte das formas de energia, são capazes de investir contra um oponente quase em qualquer lugar, desde o fundo do mar até o topo congelado da montanha mais alta.

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos de moral), veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário e permanente, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge

0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m e visão na penumbra.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens são imunes à magia e efeitos sobrenaturais, exceto quando especificado o contrário.

GOLEM DE ANCIÃO DE FERRO

Constructo (Grande)

Dados de Vida: 40d10 (220 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 40 (-1 tamanho, -1 Des, +32 natural), toque 8, surpresa 40

Ataque Base/Agarrar: +30/+49

Ataque: Corpo a corpo: mordida +44 (2d10+15)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +44 (2d10+15), 2 garras +39 (2d8+7), 2 asas +39 (2d6+7), golpe com a cauda +39 (2d8+22)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro

Qualidades Especiais: Características de constructo, redução de dano 15/mágico e adamantite, imunidade à magia, imunidade à ferrugem

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +12, Von +14

Habilidades: For 41, Des 8, Con —, Int —, Sab 13, Car 19

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 17

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 41-60 DV (Grande); 61-80 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Um golem de ancião de ferro é uma fornalha animada e independente construída na forma de um dragão. Ele tem 4,5 m de comprimento e normalmente varia entre 2,1 m e 2,4 m na altura dos ombros. Ele emana fumaça pelas narinas, exceto quando está em repouso, e emite calor sensível quando está em movimento.

Combate

O golem de ancião de ferro dispersa os inimigos com seu sopro ígneo e depois utiliza sua força devastadora para destruí-los em combate corporal. Ele é capaz de usar a sopro em si mesmo, para restaurar seus pontos de vida ou anular efeitos de *lentidão*.

Sopro (Sob): Cone de 16 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, 20d10 pontos de dano por fogo; Reflexos CD 30 para reduzir à metade. O tipo de sopro é sempre o mesmo, independente do espírito de dragão contido no golem.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de ancião de ferro tem imunidade a todas as magias, habilidades similares e efeitos sobrenaturais, com as seguintes exceções. Um efeito de frio o torna lento (como a magia *lentidão*) durante 3 rodadas, sem direito a teste de resistência. Um efeito de fogo dissipa os

efeitos da *lentidão* sobre o golem e recupera 1 ponto de vida a cada 3 pontos de dano que seriam causados. Por exemplo, um ancião de ferro atingido por uma *bola de fogo controlável* conjurada por um mago de 15º nível, que normalmente causaria 52 pontos de dano, recupera 17 pontos de vida. O golem não realiza teste de resistência contra efeitos de fogo.

Imunidade à Ferrugem (Ext): Um golem de ancião de ferro é imune a ataques de ferrugem, mágicos ou mundanos.

Construção

Um golem de ancião de ferro é esculpido com 2.500 kg de ferro puro, fundido com outros componentes raros e elixires que custam pelo menos 25.000 PO. A montagem do corpo exige um teste de Ofícios (armeiro ou armoreiro) CD 30.

NC 18; Fabricar Constructo (vide página 303 do *Livro dos Monstros*), animar objetos, campo antimagia, desejo restrito, nuvem incendiária, tarefa/missão, 18º nível de conjurador; Preço 225.000 PO; Custo 125.000 PO + 8.000 XP.

GOLEM DE OSSO DE DRAGÃO

Constructo (Grande)

Dados de Vida: 20d10 (110 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +8 natural), toque 9, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +15/+23

Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (1d10+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (1d10+4), 2 garras +13 (1d8+2), 2 asas +13 (1d6+2), golpe com a cauda +13 (1d8+6)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Aura de medo

Qualidades Especiais: Características de constructo, redução de dano 5/mágico e adamant, imunidade à magia

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +7

Habilidades: For 19, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 10

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 21–30 DV (Grande); 31–60 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Um golem de osso de dragão é produzido com o esqueleto de um ou mais dragões, amarrado com fios de adamant para formar um corpo repulsivo. Normalmente tem 3 m de comprimento e 1,5 m na altura dos ombros. Muitas vezes é confundido com um dragão esquelético ou um dracolich (vide esses verbetes neste capítulo) — e realmente é construído com frequência por necromantes — mas é um constructo, não um morto-vivo.

Combate

Um golem de osso de dragão se engaja em combate sem hesitar, enfraquecendo a coragem dos oponentes com sua aura de medo.

Aura de Medo (Sob): Um golem de osso de dragão irradia uma aura de medo numa dispersão de 18 metros de raio. Qualquer criatura com menos DV que o golem ficará abalada (Vontade CD 20 anula). O efeito permanece ativo enquanto a criatura permanecer na área afetada e nas 2d6 rodadas subsequentes. Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência de Vontade estará imune à aura de medo daquele golem de osso de dragão durante 24 horas.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de osso de dragão tem imunidade a todas as magias, habilidades similares e efeitos e habilidades sobrenaturais.

Construção

O corpo de um golem de osso de dragão precisa ser construído com o esqueleto de um ou mais dragões, interligado com arame de adamant no valor de 5.000 PO. A criação do corpo exige um teste de Cura (CD 20).



Golem de Osso de Dragão

Golem de Ancião de Ferro

Golem de Pedra Dracônica

NC 13; Fabricar Constructo (vide página 303 do *Livro dos Monstros*), criar mortos-vivos menores, causar medo, tarefa/missão, 13º nível de conjurador; Preço 115.000 PO; Custo 60.000 PO + 4.400 XP.

GOLEM DE PEDRA DRACÔNICA

Constructo (Grande)

Dados de Vida: 35d10 (192 PV)

Iniciativa: –1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 36 (–1 tamanho, –1 Des, +28 natural), toque 8, surpresa 36

Ataque Base/Agarrar: +26/+41

Ataque: Corpo a corpo: mordida +36 (2d8+11)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +36 (2d8+11), 2 garras +31 (2d6+5), 2 asas +31 (1d10+5), golpe com a cauda +31 (2d6+16)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopros petrificante

Qualidades Especiais: Características de constructo, redução de dano 10/mágico e adamant, imunidade à magia

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +11, Von +13

Habilidades: For 33, Des 8, Con —, Int —, Sab 13, Car 15

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 15

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 36–50 DV (Grande); 51–70 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Numa análise superficial, um golem de pedra dracônica parece uma estátua finamente esculpida de um dragão, com 3,6 m de comprimento e 1,8 m na altura dos ombros. Somente quando se movimenta, com as escamas de pedra ondulando como carne musculosa e os olhos brilhando com luz cor de âmbar, é que os inimigos percebem o perigo que correm.

Combate

Um golem de pedra dracônica inicia todos os combates com seu sopro petrificante, e depois utiliza seus ataques físicos devastadores para aniquilar os inimigos.

Sopro Petrificante (Sob): Uma vez a cada 1d4 rodadas, o golem de pedra dracônica pode disparar um cone de 9 metros de gás petrificante (Fortitude CD 27 anula).

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de pedra dracônica tem imunidade a todas as magias, habilidades similares e efeitos sobrenaturais, com as seguintes exceções. A magia *pedra em lama* o torna lento (como a magia *lentidão*) durante 2d6 rodadas, sem direito a teste de resistência, enquanto *lama em pedra* recupera todos os seus pontos de vida.

Construção

O corpo de um golem de pedra dracônica é intrincadamente talhado em um único bloco de pedra de alta qualidade, normalmente granito, pesando 1,5 tonelada e custando 5.000 PO. Ele também precisa ser polido com óleos raros no valor de 10.000 PO. A montagem do corpo exige um teste de Ofícios (escultura ou alvenaria) CD 25.

NC 16; Fabricar Constructo (vide página 303 do *Livro dos Monstros*), *animar objetos*, *campo antimagia*, *carne para pedra*, *tarefa/missão*, 16º nível de conjurador; Preço 175.000 PO; Custo 95.000 PO + 6.400 XP.

GOLEM DE PEDRAS PRECIOSAS

O coração de cada golem de pedras preciosas é uma gema lapidada de beleza magnífica. Esse fato não consola os inimigos que tombam sob os golpes esmagadores dos punhos destes constructos.

Comparados aos outros golens, que geralmente parecem desajeitados e poderosos, essa variedade tem um corpo multifacetado e brilhante, de aparência ágil e flexível. Considerando que atingem 3 m de altura e pesam 1500 kg, às vezes essa aparência engana.

Cada tipo de golem de pedras preciosas incorpora um dos poderes atribuídos a magia das gemas, uma variedade antiga de feitiçaria que foi esquecida na maioria dos planos. A magia das gemas não era uma ciência exata e as capacidades dos golens originais acabaram sendo diferentes das intenções de seus criadores. Essas diferenças são mais notáveis atualmente. Os golens de pedras preciosas são sutilmente defeituosos, obedecendo à natureza proveniente das gemas que os criaram com afino, impossibilitando um controle absoluto de suas atitudes. Os fabricantes arcanos que preferem constructos capazes de obedecer a ordens com perfeição e eficiência descartam os golens preciosos, enquanto os magos com atração pela arte costumam fabricá-los, apesar de seus possíveis defeitos. A maioria dos golens encontrados atualmente estará operando isoladamente, interpretando ordens ancestrais ao seu modo em vez de seguir aos comandos de um mestre contemporâneo.

Similares aos demais golens, estas variedades compreendem o idioma Comum, mas não falam. A critério do Mestre, eles podem entender outros idiomas antigos, conforme o indivíduo.

CONSTRUÇÃO

Os golens de pedras preciosas utilizam as regras gerais de construção de golens descritas no *Livro dos Monstros*, com algumas exceções. Contrariando a crença popular de que estes golens são esculpidos de gemas imensas e maciças, na verdade eles são compostos de peças menores, encaixadas entre si. A única parte da criatura que deve ser fabricada com o tipo de pedra correspondente é o seu "coração", uma grande gema que armazena as energias mágicas do processo de criação. O restante do corpo é construído de pedras semipreciosas, que se fundem e adquirem as características apropriadas devido aos efeitos mágicos imbuídos no coração de rubi, esmeralda ou diamante da criatura. Se o processo de criação fracassar, a gema usada como coração será destruída e não poderá ser utilizada na fabricação de outro golem. As pedras semipreciosas usadas na composição do constructo podem ser recuperadas normalmente, mesmo se o processo fracassar.

É possível afirmar que estes procedimentos são diferentes do processo de criação da antiga Mulhorand. Eles são uma adaptação das técnicas ancestrais, interpretados conforme a teoria mágica atual de Faerûn.

GOLEM DE DIAMANTE

Normalmente, os golens de diamante são esculpidos com mais precisão do que as outras variedades de golens preciosos, quase sempre lembrando cavaleiros e outros combatentes usando armaduras. Eles atingem 3 m de altura. Em comparação aos golens de rubi e esmeralda, os golens de diamante são mais propensos a seguir ordens com exatidão, conquanto seu perfeccionismo peculiar lhes permita cumprir a tarefa.

COMBATE

Os golens de diamante utilizam a habilidade *raio de sol* antes de ingressar em qualquer combate. Devido à sua obsessão pela perfeição, eles conjuram *ataque certo* antes de cada golpe, mesmo que os efeitos da magia não tenham qualquer significado tático ou estratégico.

Obviamente, um golem não conseguirá atacar na mesma rodada da conjuração de *ataque certo* e somente golpeará quando tiver certeza de sucesso. A única exceção são os ataques de oportunidade, que são realizados normalmente.

Dissipar Magia (Sob): Qualquer criatura atingida pelos punhos do golem de diamante sofrerá os efeitos de *dissipar magia*, idênticos à magia conjurada por um feitiçeiro de 16º nível.

Habilidades Similares a Magia (SM): Um golem de diamante é capaz de conjurar a magia *raio de sol* 1d3 vezes por dia, como um druida de 15º nível (cinco raios, um a cada rodada). Sem limite diário, o golem pode conjurar *ataque certo*.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de diamante é imune a qualquer magia ou efeito similar suscetível à Resistência a Magia, com as seguintes exceções. As magias *despedaçar* e *aprisionamento* afetarão a criatura normalmente. A magia *consertar* recupera todos os pontos de dano sofridos pelo golem.

Vulnerável ao Chi (Ext): Os golens de diamante são afetados normalmente pela habilidade *ataque chi*, adquirida por monges de 10º nível ou superior; esses golpes ignoram a Redução de Dano da criatura. Cada estágio da habilidade causará +1d6 pontos de dano contra o golem de diamante. Por exemplo, um monge de 17º nível (que teria *ataque chi* +3) causaria +3d6 pontos de dano a cada golpe desferido contra o golem.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Construção

O coração deste golem é um diamante perfeito de 10.000 PO ou mais. A fabricação do corpo exige mais 65.000 PO, que inclui 20.000 PO em pedras semipreciosas. Esculpir o golem exige um teste bem-sucedido de Ofícios (lapidação) ou Cura (CD 16).

Nível de Conjurador: 16º; pré-requisitos: Fabricar Constructo, *dissipar magia*, *desejo restrito*, *metamorfosear objetos*, *moldar rochas* e *raio solar*; preço de mercado: 140.000 PO; custo para criar: 75.000 PO + 5.500 XP.

Tesouro

Um golem de diamante não possui um tesouro. Quando é destruído, ele desaba em uma pilha de poeira sem valor, recobrando seu coração inativo e ileso. O diamante tem o mesmo valor em peças de ouro da gema utilizada na fabricação do constructo.

GOLEM DE ESMERALDA

Em geral, a pele rígida dos golens de esmeralda tem uma coloração verde escura e homogênea. Fagulhas esverdeadas flutuam nos olhos da criatura. Por razões incompreensíveis, esses constructos lentamente adquirem a forma de fêmeas usando vestidos, calças e casacos, e chapéus ou penteados antigos, mesmo quando foram construídos com formatos masculinos. A transformação é gradual e quase sempre exige mais de vinte anos para terminar. Alguns magos criam golens de esmeralda com aspectos femininos, mas outros registram o tempo entre as alterações do constructo, na esperança de determinar sua causa. Na sua forma "definitiva", os golens têm corpos vagamente femininos e faces extremamente agradáveis de mulheres. Os penteados ou ornamentos lembram o estilo da antiga Mulhorand.

A afinidade natural da magia das esmeraldas relaciona as habilidades do golem com os portais e os poderes de transporte.

Combate

Os golens de esmeralda combatem com punhos esmagadores.

Portais Esmeraldas (SM): Duas vezes por dia, como uma habilidade similar a magia, o golem de esmeralda pode usar uma ação padrão para criar um círculo esmeralda no solo, com funções idênticas a um *círculo de teletransporte*. A menos que tenha ordens contrárias, o golem entrará no portal para alcançar seu destino. Um *portal esmeralda* permanece ativo durante 1d6 rodadas. Se o resultado da jogada for 6, ele continuará ativo durante 1d6 horas. O destino do portal é aleatório, pelo menos até onde os magos sabem. Diferente da magia *círculo de teletransporte*, que somente atingirá destinos conhecidos pelo mago, os *portais esmeralda* são capazes de levar os viajantes para qualquer localidade visitada por qualquer golem de esmeralda que já existiu. Os *portais* nunca se abrem sob a água, no interior de vulcões ou a mais de 100 m de altura, embora não seja possível garantir um destino seguro e acolhedor.

	Rubi Constructo (Grande)	Esmeralda Constructo (Grande)	Diamante Constructo (Grande)
Dados de Vida:	10d10+30 (85 PV)	12d10+30 (96 PV)	14d10+30 (107 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+1 (Des)	+1 (Des)
Deslocamento:	9 m (não pode correr), escavar 3 m	9 m (não pode correr)	9 m (não pode correr)
CA:	25 (+1 Des, -1 tamanho, +15 natural)	27 (+1 Des, -1 tamanho, +17 natural)	29 (+1 Des, -1 tamanho, +19 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+7/+17	+9/+21	+10/+24
Ataques:	Corpo a corpo: 2 pancadas +12	Corpo a corpo: 2 pancadas +16	Corpo a corpo: 2 pancadas +19
Dano:	Pancada 2d6+6	Pancada 2d6+8	Pancada 2d6+10
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/3 m	1,5 m por 1,5 m/3 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	Dissipar magia, habilidades s imilares a magia
Qualidades Especiais:	Imunidade à magia, Redução de Dano 10/ adamante, constructo, regeneração 10, visão no escuro 18 m	Imunidade à magia, portais esmeralda, Redução de Dano 10/adamante, constructo, visão no escuro 18 m	Imunidade à magia, Redução de Dano 15/ adamante, constructo, vulnerável ao chi, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +4	Fort +4, Ref +5, Von +5	Fort +4, Ref +5, Von +5
Habilidades:	For 23, Des 12, Con —, Int 10, Sab 12, Car 1	For 26, Des 12, Con —, Int 10, Sab 12, Car 1	For 31, Des 12, Con —, Int 10, Sab 12, Car 1
Perícias:	Escalar +19, Saltar +19	Escalar +23, Saltar +23	Escalar +27, Saltar +27
Talentos:	Trespasar, Encontrão Aprimorado, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso	Golpe Devastador (+ DV ataque/+Car no dano), Trespasar, Encontrão Aprimorado, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso	Golpe Devastador (+ DV ataque/+Car no dano), Trespasar, Encontrão Aprimorado, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, dupla ou tropa (3–5)	Solitário, dupla ou tropa (3–5)	Solitário, dupla ou tropa (3–5)
Nível de Desafio:	11	12	12
Tesouro:	Nenhum (exceto o coração)	Nenhum (exceto o coração)	Nenhum (exceto o coração)
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	11–20 DV (Grande); 21–30 DV (Enorme)	13–24 DV (Grande); 25–36 DV (Enorme)	15–28 DV (Grande); 27–42 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de esmeralda é imune a qualquer magia ou efeito similar suscetível à Resistência a Magia, com as seguintes exceções. As diversas magias *mão de Bigby* afetam o constructo normalmente. Além disso, esses efeitos consideram que o golem tem apenas 250 kg. A magia *despedaçar* afetará a criatura normalmente. A magia *consertar* recupera todos os pontos de dano sofridos pelo golem.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Construção

O coração deste golem é uma esmeralda perfeita de 10.000 PO ou mais. A fabricação do corpo exige mais 60.000 PO, que inclui 20.000 PO em pedras semipreciosas. Esculpir o golem exige um teste bem-sucedido de Ofícios (lapidação) ou Cura (CD 15).

Nível de Conjurador: 17º; **pré-requisitos:** Fabricar Constructo, *âncora dimensional*, *metamorfosar objetos* e *círculo de teletransporte*; o criador deve pertencer ao 17º nível ou superior; **preço de mercado:** 130.000 PO; **custo para criar:** 70.000 PO + 4.800 XP.

Tesouro

Um golem de esmeralda não possui um tesouro. Quando é destruído, ele desaba em uma pilha de poeira sem valor, recobrando seu coração inativo

e ileso. A esmeralda tem o mesmo valor em peças de ouro da gema utilizada na fabricação do constructo.

Golem de
Rubi

Golem de
Diamante



Golem de
Thay

Golem de
Esmeralda

GOLEM DE RUBI

Os golens de rubi atingem 2,70 m de altura. Seus rostos e pele facetados variam entre o vermelho claro e o preto avermelhado. Eles são esculpidos em formas agradáveis e maleáveis, comparados aos outros golens preciosos; com frequência, têm cabeças que lembram leões, dragões ou gárgulas ameaçadores.

A afinidade natural da magia dos rubis relaciona as habilidades do golem com os poderes curativos da terra. Eles são capazes de escavar as rochas e a terra e normalmente cruzam grandes distâncias através do subterrâneo, mesmo que uma jornada pela superfície fosse mais rápida. As capacidades curativas desses golens lhes permitem regenerar a maior parte de seus ferimentos, mas eles são naturalmente vulneráveis a efeitos sônicos (diferente dos outros golens preciosos).

Combate

Geralmente, os golens de rubi interpretam os comandos de ataque como ordens de imobilização, mesmo quando seu mestre gostaria que eles enfrentassem vários inimigos. Muitas vezes, esses golens não distinguem que um adversário foi derrotado, e continuam a golpeá-lo desnecessariamente.

Regeneração (Ext): Os ataques sônicos causam dano-normal contra os golens de rubi.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de rubi é imune a qualquer magia ou efeito similar suscetível à Resistência a Magia, com as seguintes exceções. A magia *despedaçar* afetará o constructo normalmente. A magia *consertar* recupera 2d6 pontos de dano sofridos pela criatura. Os efeitos, magias e habilidades similares sônicas afetam o golem normalmente.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a

regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Construção

O coração deste golem é um rubi grande de 10.000 PO ou mais. A fabricação do corpo exige mais 55.000 PO, que inclui 20.000 PO em pedras semipreciosas. Esculpir o golem exige um teste bem-sucedido de Ofícios (lapidação) ou Cura (CD 15).

Nível de Conjurador: 16°; **pré-requisitos:** Fabricar Constructo, *desejo restrito*, *mover terra*, *metamorfosar objetos e moldar terra*; o criador deve pertencer ao 16° nível ou superior; **preço de mercado:** 120.000 PO; **custo para criar:** 65.000 PO + 4.700 XP.

Tesouro

Um golem de rubi não possui um tesouro. Quando é destruído, ele desaba em uma pilha de poeira sem valor, recobrando seu coração inativo e ileso. O rubi tem o mesmo valor em peças de ouro da gema utilizada na fabricação do constructo.

Nos Reinos

Os Reis-Deuses de Mulhorand criaram os primeiros golens de pedras preciosas. Os segredos da fabricação desses constructos se perderam conforme aquele panteão definiu. Séculos depois, um Mago Vermelho de Thay, o Zulkir Asna Thrul, conseguiu redescobrir os métodos de criação dos golens. Thrul fabricou centenas de golens de pedras preciosas, como parte de um plano de conquista da nação vizinha de Rashemen. Entretanto, o mago superestimou seu controle sobre os golens. Graças à estupidez de Thrul e aos defeitos naturais dos constructos, as criaturas se libertaram e declararam independência de Thay, espalhando-se em Faerûn por meio dos portais dos golens esmeralda. Atualmente, golens específicos podem ser encontrados em qualquer região de Faerûn, cumprindo as ordens originais dos Reis-Deuses da antiguidade ou versões distorcidas dos comandos de Asna Thrul para combater os druidas e espíritos da natureza de Rashemen.

GOLEM DE THAY

Constructo (Médio)

Dados de Vida: 7d10+20 (58 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 24 (+3 Des, +11 natural)

Ataque Base/Agarrar: +5/+8

Ataques: Corpo a corpo: pancada +8; ou à distância: arco longo composto reforçado [+3 de For] +1 +8 (ou dois disparos +6 usando o talento Tiro Rápido)

Dano: Pancada 1d6+4; ou arco longo composto reforçado [+3 de +7 1d8+3 (ou 1d8+4 com flechas +1)]

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Imunidade a *mísseis mágicos*, Redução de Dano 10/ adamante, constructo, RM 12, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +2

Habilidades: For 16, Des 16, Con —, Int —, Sab 11, Car 1

Perícias: —

Talentos: Tiro Certoiro^B, Tiro Preciso^B, Tiro Rápido^B

Talentos: Tiro Certoiro, Precisão, Tiro Rápido

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, dupla ou gangue (3–6)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Nenhum (exceto as flechas +1)

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 8–11 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

O golem de Thay é um guarda-costas incansável e um arqueiro mortífero... e está à venda nos locais repletos de magia e ouro! Isso não significa que será uma excelente aquisição, principalmente quando seu pior inimigo for um mago.

Este golem de 1,80 m de altura é esculpido no tradicional carvalho negro de Thay. É possível fabricar exemplares personalizados, mas quase todos os golens de Thay são entalhados como homens de armas impassíveis, usando um solidéu e um peitoral de aço. O aspecto e a aparência física do golem não têm nenhuma relação com a heráldica, a política ou a hierarquia de Thay. Eles têm cerca de 200 kg, apenas o dobro do peso dos seres humanos que lhes serviram de modelo. Um dos braços do golem termina em um arco longo embutido. Uma besta poderia ser mais eficiente, mas os criadores do

constructo escolheram agradar ao gosto do público, que prefere as habilidades estáticas do arco longo a operação mecânica e rígida da besta.

Os serviços do golem não são baratos. O preço varia conforme a região, mas é possível estabelecer o custo mínimo em 40.000 PO. O Mestre deveria ajustar este preço quando sua campanha tiver custos maiores, considerando que os magos mantêm o preço elevado, no limite do que os mercadores mais ricos estão dispostos a pagar. Muitos dos clientes dos magos são tiranos mesquinhos, assassinos e governantes locais que desejam os serviços de agentes da lei intimidadores, mas sem os problemas de lealdade relacionados a empregados com livre arbítrio. Outros compradores em potencial do golem incluem conjuradores que ainda não são capazes de fabricar seus próprios constructos, mas apreciam o estilo de vida que a proteção de um desses guardiões oferece.

Diferente dos golens normais, o golem de Thay não possui imunidade a todas as magias.

Combate

O combate corporal é uma escolha definitivamente secundária para o golem de Thay, especializado em batalhas à distância. Ele consegue carregar um suprimento de 150 flechas normais e sempre é vendido com 20 flechas +1 para enfrentar alvos especiais. Os magos vermelhos costumam oferecer mais flechas mágicas, caso o cliente esteja interessado. Se atuar sozinho ou ao lado de outros empregados "regulares", o golem tentará manter uma distância segura do confronto e disparar em meio ao combate enquanto seus inimigos estiverem ocupados.

Curiosamente, ordenar que o golem ataque um conjurador adversário específico e que não está atacando-o diretamente exige que o mestre do constructo obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 12) ou a instrução será "mal compreendida" como uma ordem direta de atacar um oponente mais "óbvio".

Imune a Mísseis Mágicos (Sob): O golem de Thay é imune à magia *mísseis mágicos*.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Talentos: O golem de Thay adquire os talentos Tiro Certoiro, Precisão e Tiro Rápido como talentos adicionais.

Construção

Até hoje, somente alguns raros magos vermelhos conseguiram deduzir os métodos de fabricação desses golens. Nenhum estrangeiro conhece o processo e criação. Há exemplos de constructos com funcionamento similar aos golens de Thay na história de Faerûn, mas eles são realmente raros.

Nível de Conjurador: 11°; **pré-requisitos:** Fabricar Constructo, *escudo arcano*, *tarefa/missão*, *conjunção de sombras*; o criador deve pertencer ao 11° nível ou superior; **preço de mercado:** 25.000 PO; **custo para criar:** 13.500 PO + 920 XP.

Nos Reinos

O golem de Thay acabou se tornando uma gafe nas relações públicas dos Magos Vermelhos, que tentavam estabelecer um ponto de comércio de itens mágicos na Terra dos Vales. Essa região tem uma antiga tradição de treinamento em arcos longos para homens capazes e mulheres dispostas a praticar. Os habitantes dos Vales consideraram o golem arqueiro um brinquedo corrompido de magos decadentes, que eram fracos demais para portarem armas e se defenderem. A resposta dos Magos Vermelhos foi o aumento dos esforços para vender os golens a mestres de caravana de Sembia, interessados em defender seus produtos dos "saqueadores dos Vales". Os mercadores de Sembia não acham inoportuno realizar negócios escusos com os Magos Vermelhos, enquanto os comércios de Thay permanecerem sob controle. Os condutores de caravana de Sembia começaram a encargar a posse de um golem de Thay (ou mais) como uma identificação dos mercadores que conhecem as melhores formas de concluir seus negócios.

GORGON

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 8d10+40 (85 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 20 (-1 tamanho, +11 natural), toque 9, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +8/+17

Ataque: Corpo a corpo: chifres +12 (dano: 1d8+7)

Ataque Total: Corpo a corpo: chifres +12 (dano: 1d8+7)

Espaço/Alcance: 3,0 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, Atropelar 1d8+7

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +6, Von +5

Habilidades: For 21, Des 10, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 9

Perícias: Ouvir +9, Observar +8

Talentos: Prontidão, Iniciativa Apri-morada, Vontade de Ferro

Ambiente: Planícies/Temperado

Organização: Solitário, casal, bando (3-4) ou manada (5-13)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 9-15 DV (Grande); 16-24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —



Gorgon

Escamas escuras de metal recobrem o corpo similar a um touro dessa criatura-. Ela tem chifres prateados.

Os gorgon protegem seus territórios ferozmente. Eles são encontrados em áreas rochosas, em especial nos labirintos subterrâneos.

Um gorgon tem cerca de 1,80 m na altura do ombro e 2,40 m de comprimento do focinho até a cauda. Ele pesa 2 toneladas.

Os gorgon são a encarnação da agressividade. Eles atacam os intrusos que estiverem a vista, tentando atropelar, chifrar ou petrificá-los. Não há nenhum meio de acalmar essas criaturas furiosas e elas são impossíveis de domesticar.

COMBATE

Sempre que possível, um gorgon iniciará o combate usando um ataque de Investida.

Sopro (Sob): Cone de 18 metros a cada 1d4 rodadas (limitado a 5 vezes por dia), petrificação permanente. Teste resistência de Fortitude (CD 17). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Atropelar (Ext): Teste de resistência de Reflexos (CD 19) para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

GRICK

Aberração (Média)

Dados de Vida: 2d8 (9 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados); escalar 6 m

Classe de Armadura: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +1/+3

Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +3 (dano: 1d4+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 4 tentáculos +3 (dano: 1d4+2), mordida -2 (dano: 1d3+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais:

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, faro

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +2, Von +5

Habilidades: For 14, Des 14, Con 11, Int 3, Sab 14, Car 5

Perícias: Escalar +10, Esconder-se +3*, Ouvir +6, Observar +6

Talentos: Prontidão, RastrearB

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário ou ninhada (2-4)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: 1/10 das moedas; 50% dos bens; 50% dos itens

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 3-4 DV (Médio); 5-6 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

O comprimento desse monstro em forma de verme equivale à altura de um ser humano. Ele tem quatro tentáculos do tamanho de braços humanos. Os tentáculos do monstro, localizados em sua cabeça exatamente sobre a mandíbula, são segmentados como o seu corpo.

Os grick são predadores furtivos que vivem nos subterrâneos e infestam as masmorras, cavernas e outros lugares sombrios abaixo da superfície, aguardando pacientemente que suas presas se aproximem.

Um grick adulto atinge quase 2,5 metros de comprimento da ponta dos tentáculos ao final de seu corpo e pesa cerca de 100 kg. Seu corpo tem uma coloração escura e uniforme, mas seu ventre é mais claro.

Os grick vivem em qualquer espaço protegido capaz de acomodar seus corpos, inclusive buracos, covas, parapeitos e fendas. Eles não acumulam tesouros, mas seus covis quase sempre abrigam os pertences que não podiam ser devorados de suas vítimas. Quando a comida é escassa, os grick se arriscam na superfície e caçam nas áreas selvagens, usando táticas similares àquelas que empregam no subterrâneo. Entretanto, estas criaturas não se sentem confortáveis a céu aberto e retornam para o subterrâneo assim que possível.

COMBATE

Os grick atacam quando estão famintos ou são ameaçados. Eles caçam abrindo buracos perto de áreas com muito movimento e utilizam sua coloração natural para se camuflar nas sombras. Quando sua presa (virtualmente qualquer coisa que se mova) se aproxima do buraco, a criatura ataca com os tentáculos. O corpo emborrachado do grick parece defletir golpes de qualquer tipo. Suas mandíbulas são relativamente pequenas e fracas em comparação a sua massa corporal; portanto, em vez de devorar sua presa de imediato, o grick a arrasta até seu covil para comê-la lentamente.

As armas naturais dos grick são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Diversos grick não lutarão em conjunto: cada um atacará a vítima mais próxima e deixará o combate assim que conseguir arrastar uma presa morta ou inconsciente consigo.

Perícias: Um grick recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

* Sua coloração lhe concede +8 de bônus racial em testes de Esconder-se em áreas rochosas naturais.



GRIFO

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 7d10+21 (59 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (quadrados), voo 24 m (médio)

Classe de Armadura: 17 (-1 tamanho, +2 Des, +6 natural) toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +7/+15

Ataque: Corpo a corpo: mordida +11, (dano: 2d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d6+4) e 2 garras +8 (dano: 1d4+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, rasgar (dano: 1d6+2)

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +5

Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 5, Sab 13, Car 8

Perícias: Saltar +8, Ouvir +6, Observar +10

Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida), Vontade de Ferro

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Solitário, casal ou falange (6–10)

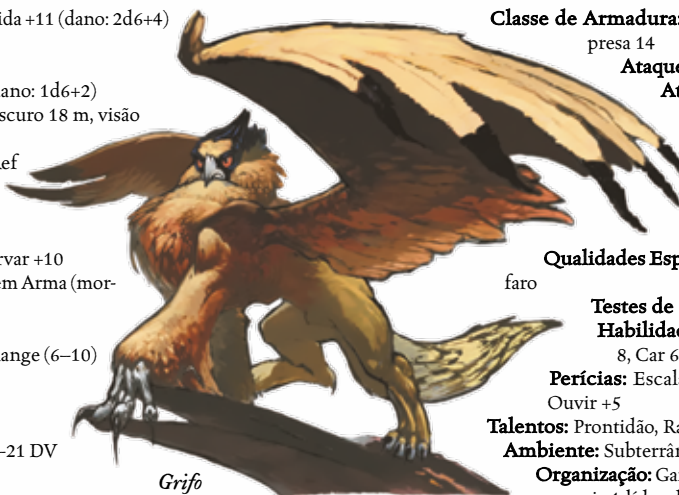
Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)



Grifo

O corpo dessa besta lembra um leão musculoso. Sua cabeça e suas patas dianteiras lembram uma águia e ela ostenta enormes asas douradas.

Os grifos são criaturas poderosas e majestosas, com as características dos leões e das águias. Eles caçam qualquer tipo de presa, mas preferem o sabor da carne de cavalos.

Um grifo adulto atinge 2,40 metros de comprimento do bico até a cauda. Nenhum deles tem qualquer tipo de juba. Um par de asas largas e douradas emerge do dorso da criatura e sua envergadura pode atingir mais de 7,5 metros. Um grifo pesa cerca de 250 kg.

Os grifos constroem seus ninhos em lugares altos e emitem um guincho penetrante, similar aos das águias, quando atacam suas presas. Embora sejam agressivos e territoriais, são inteligentes o bastante para evitar inimigos obviamente muito poderosos. No entanto, eles quase sempre atacam cavalos e qualquer um que tentar proteger um cavalo de um grifo faminto acabará se tornando parte do cardápio.

Um grifo não pode falar, mas entende o idioma Comum.

COMBATE

Os grifos preferem investir contra sua presa, seja mergulhando a partir do ar ou saltando sobre ela.

Bote (Ext): Se um grifo mergulhar ou usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +8, dano 1d6+2.

Perícias: Os grifos recebem +4 de bônus racial em testes de Saltar e Observar.

COMO TREINAR UM GRIFO

Embora sejam inteligentes, os grifos devem ser treinados antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinado, o grifo deve ter uma atitude amigável em relação ao amestrador (o que pode ser conseguido obtendo sucesso em um teste de Diplomacia). Treinar um grifo amigável exige seis semanas de trabalho e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar um grifo, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos dos grifos valem 3.500 PO cada; os filhotes valem 7.000 PO cada. Um treinador profissional cobra 1.500 PO para cuidar ou treinar um grifo.

Capacidade de Carga: A carga leve para um grifo é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg.

GRIMLOCK

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)



Grimlock

Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural) toque 11, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +2/+4

Ataque: Corpo a corpo: machado de batalha +4 (dano: 1d8+3; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: machado de batalha +4 (dano: 1d8+3; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Sentido cego 12 m, imunidades, faro

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +2

Habilidades: For 15, Des 13, Con 13, Int 10, Sab 8, Car 6

Perícias: Escalar +4, Esconder-se +3 *, Observar +3, Ouvir +5

Talentos: Prontidão, RastrearB

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Gangue (2–4), bando (10–20), tribo (10–60, mais 1 líder de 3º–5º nível para cada 10 adultos) ou culto (10–80, mais 1 líder de 3º–5º nível para cada 10

adultos e 1 devorador de mentes ou medusa)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão das moedas; Padrão dos bens (somente gemas); Padrão dos itens

Tendência: Frequentemente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +2

Esse humanoide musculoso tem a altura de um ser humano. Ele tem a pele grossa, cinzenta e escamosa e órbitas oculares brancas e sem olhos.

Os grimlock são nativos dos lugares mais profundos da terra, mas sobem até a superfície em incursões para saquear e obter escravos. Nessas ocasiões, espreitam nos terrenos montanhosos que lhes permite se esconder com facilidade. Eles apreciam carne fresca e crua — de preferência humana.

Extremamente xenófobos, em geral os grimlock são encontrados na superfície em pequenas patrulhas ou bandos. Nos subterrâneos, formam grandes comunidades lideradas pelo integrante mais forte da raça ou uma criatura mais inteligente, como uma medusa ou um devorador de mentes.

Eles falam seu próprio idioma e Comum.

COMBATE

Os grimlock são cegos, mas seu olfato e audição aguçados lhes permitem localizar os inimigos mais próximos. Dessa forma, normalmente eles desprezam as armas de ataque à distância e investem contra os adversários brandindo seus machados de batalha feitos de pedra.

Sentido Cego (Ext): Um grimlock pode detectar a posição exata de outras criaturas em um raio de 12 m. Os oponentes que ele não for capaz de realmente enxergar ainda terão camuflagem total contra o grimlock.

No entanto, eles são mais suscetíveis a ataques sonoros ou baseados no olfato e são afetados normalmente por ruídos elevados e magias sônicas (como *som fantasma* ou *silêncio*) e odores muito fortes (como a magia *névoa fétida* ou incensos fortes). Anular o olfato ou a audição de um grimlock transformará essa habilidade em Lutar às Cegas (como o talento). Caso ambos os sentidos sejam anulados, o grimlock ficará efetivamente cego.

Imunidades: Os grimlock são imunes a ataques visuais, efeitos visuais, ilusões e outros ataques relacionados à visão.

Perícias: *A pele cinza e escura do grimlock os auxilia a se esconder em seu território nativo e concede +10 de bônus racial em testes de Esconder-se nas montanhas ou no subterrâneo.

GRIMLOCK COMO PERSONAGENS

Os grupos independentes de grimlock normalmente são liderados por bárbaros, enquanto as criaturas a serviço de devoradores de mente quase sempre são lideradas por rangers.

Os personagens grimlock possuem as seguintes características raciais: — +4 de Força, +2 de Destreza, +2 de Constituição, –2 de Sabedoria, –4 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um grimlock é 9 metros.

— Dados de Vida Racial: Um grimlock começa com dois níveis de humanoide monstruoso, que lhe fornecem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +2 e bônus base para os testes de resistência de Fort +0, Ref +3 e Von +3.

— Perícias Raciais: Os níveis de humanoide monstruoso de um grimlock lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 5 x (2 + modificador de Int, mínimo 1) pontos de perícia. Suas perícias de classe são Escalar, Esconder-se, Ouvir e Observar.

Talento Racial: Os níveis de humanoide monstruoso de um grimlock lhe concedem 1 talento.

— Conhecimento com Armas: Um grimlock automaticamente recebe o talento Usar Arma Comum (machado de batalha).

— +4 de armadura natural.

— Qualidades Especiais (veja acima): Sentido Cego 12 metros, imunidades, faro.

— Idiomas Automáticos: Comum e Grimlock. Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Gnomo, Terrena, Subterrânea.

— Classe Favorecida: Bárbaro.

— Ajuste de Nível: +2.

GUARDAS DE BANE

Morto-vivo (Médio)

Dados de Vida: 4d12 (26 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m

CA: 13 (+3 natural)

Ataque Base/Agarrar: +2/+3

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +3; ou espada longa +3

Dano: Garra 1d4+1; ou espada longa 1d8+1

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Mísseis mágicos

Qualidades Especiais: Piscar, redução de dano 5/concussão, morto-vivo, imunidades, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +1, Von +5

Habilidades: For 12, Des 11, Con —, Int 9, Sab 12, Car 13

Perícias: Esconder-se +4, Furtividade +4, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +4

Talentos: Lutar às Cegas, Magias em Combate

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou esquadrão (3–10)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: +3

Ajuste de Nível: +3

Os guardas de Bane são esqueletos animados, criados por clérigos malignos para servir como guardiões. Os guardas de Bane são similares à variedade comum de esqueletos, mas seus poderes mágicos os tornam superiores.

Um clérigo maligno de 14º nível ou superior será capaz de criar os guardas de Bane através da magia *criar mortos-vivos*.

COMBATE

Os guardas de Bane são lacaios silenciosos, inteligentes e malignos, capazes de apresentar um comportamento independente, racional e pernicioso. Eles sabem usar qualquer arma branca e podem usar suas garras.

Mísseis Mágicos (SM): Uma vez a cada rodadas, um guarda de Bane pode conjurar *mísseis mágicos* como um feiticeiro de 4º nível. Cada ativação gera dois projéteis que causam 1d4+1 pontos de dano cada.

Piscar (SM): Uma vez a cada 10 minutos, um guarda de Bane pode conjurar piscar como um feiticeiro de 4º nível (duração de 4 rodadas).

Imunidades (Ext): Os guardas de Bane são imunes ao frio. Eles sofrem metade do dano de armas cortantes e perfurantes.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.



NOS REINOS

Originalmente, o processo de criação dessas criaturas era um segredo

desenvolvido pelos clérigos de Bane (por isso seu nome), mas o ritual se espalhou entre outras religiões malignas há algum tempo. A facção de Thay da igreja de Iyachtu Xvim se tornou especialista na criação dos guardas de Bane; com frequência, essas criaturas são encontradas como guardiãs de templos nos enclaves de comércio de Thay em toda Faerûn. Elas também são muito populares entre os seguidores de Velsharoon, semideus dos lich, e são reunidas em grandes esquadrões na Garganta da Caveira e na Batalha dos Ossos, a sudoeste de Anauroch.

GUARDAS ATROZES

Alguns guardas de Bane usam armaduras negras e sombrias, que são semi-transparentes e permitem distinguir os ossos da criatura. Chamas vermelhas ardem nas órbitas oculares desses monstros. Os guardas atrozes recebem +1 de bônus de deflexão na CA devido à sua armadura espectral e são capazes de enxergar criaturas e objetos invisíveis.

Um clérigo de 16º nível ou superior será capaz de criar os guardas atrozes por meio da magia *criar mortos-vivos*.

GUARDIÃO DAS ENCRUZILHADAS

Fada (Enorme — Incorpóreo)

Dados de Vida: 16d6+32 (88 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 m, voo 12 m (perfeito), natação 6 m

CA: 11 (–2 tamanho, +1 Des, +2 de deflexão)

Ataque Base/Agarrar: +8/—

Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +9

Dano: 1d12

Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Invocar sátiros

Qualidades Especiais: Incorpóreo, telepatia, qualidades de guardião

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +11, Von +16

Habilidades: For —, Des 13, Con 15, Int 15, Sab 18, Car 15

Perícias: Blefar +21, Decifrar Escrita +21, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4 atuação), Intimidação +23, Conhecimento (natureza) +23, Ouvir +25, Sentir Motivação +23, Observar +25, Sobrevivência +23 (+25 em ambientes externos e naturais)

Talentos: Prontidão, Reflexos de Combate, Especialização em Combate, Esquiva, Mobilidade, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: Qualquer Organização Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 16–32 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Um guardião das encruzilhadas passa a existir como um dos resultados da magia *criar encruzilhadas e becos*. O único propósito da criatura é guardar sua encruzilhada (para obter informações completas, consulte o Capítulo 4 de FORGOTTEN REALMS — Magia de Faerûn). Quando um guardião é destruído, a encruzilhada que ele protegia deixa de funcionar como ponto de partida. Se a encruzilhada de destino ainda estiver ativa, o outro guardião será capaz de permitir a travessia, mas será uma viagem de sentido único.

COMBATE



Os guardiões das encruzilhadas evitam o combate direto. Eles usam sua habilidade de invocar outras fadas se houver perigo.

Invocar Sátiros (Ext): Uma vez ao dia, um guardião das encruzilhadas é capaz de invocar 1d3 sátiros com flautas, com 35% de chance de obter sucesso. As criaturas permanecem na encruzilhada durante 1 hora.

Incorpóreo: Afetada apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos

conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Telepatia (Sob): Os guardiões são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha uma linguagem num raio de 30 m.

Qualidades de Guardiã: Os guardiões devem permanecer num raio de 15 m das encruzilhadas que protegem. Um guardião adiciona seu modificador de Carisma como um bônus de deflexão na CA.

GUARDIÃO PROTETOR

Constructo (Grande)

Dados de Vida: 15d10+30 (112 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 24 (−1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24

Ataque Base/Agarrar: +11 /+21

Ataque: Corpo a corpo: pancada +16 (dano: 1d8+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +16 (dano: 1d8+6)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Características de constructo, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, encontrar o mestre, guarda, visão na penumbra, proteger outro, armazenar magia

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 22, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 16–24 DV (Grande); 25–45 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta figura imponente, feita de metal, madeira e pedra, tem o tamanho de um ogro e parece um gigante magro com os membros feitos de rocha.



Guardião Protetor

homônima, esse efeito transfere metade do dano causado ao usuário para o guardião (entretanto, ela não concede o bônus na CA ou o bônus de resistência da magia).

Armazenar Magia (SM): O guardião protetor é capaz de armazenar uma magia de 4º nível ou inferior, conjurada sobre ele por qualquer criatura. Ele “conjura” esta magia quando é ordenado ou quando surge uma situação pré-determinada. Uma vez usada, haverá espaço para armazenar outra magia (ou a mesma magia novamente).

CONSTRUÇÃO

Um guardião protetor é feito de madeira, bronze, pedra e aço. Esses materiais custam 5.000 PO.

O mestre pode construir o corpo ou contratar alguém para fazê-lo. O construtor precisará obter sucesso num teste de Ofícios (ferreiro) ou Ofícios (carpintaria) para executar a tarefa; os dois testes têm CD 16.

O amuleto de comando é criado ao mesmo tempo e seu custo (20.000 PO) já está incluso no preço do guardião.

Depois de fabricar o corpo, a criatura deverá ser animada através de um extenso ritual mágico que exige um laboratório especialmente preparado ou uma oficina, similar a um laboratório de alquimista que custa 500 PO. Caso esteja construindo pessoalmente o corpo do guardião, o criador poderá realizar as duas tarefas simultaneamente.

É possível criar um guardião protetor com mais de 15 DV, mas cada DV adicional adiciona 5.000 PO ao preço de mercado. O preço aumenta 20.000 PO caso o tamanho da criatura mude para Enorme, modificando o custo de criação proporcionalmente.

Nível de Conjurador 15º; Fabricar Constructo, *desejo restrito*, *discernir localização*, *escudo arcano*, *proteger outro*, o conjurador deve pertencer ao 15º nível ou superior; preço de mercado: 120.000 PO; custo: 65.000 PO + 4.600 XP.

AMULETO

Caso o amuleto codificado seja destruído, o guardião ficará inativo até que um novo seja criado. Se o usuário morrer, mas o amuleto permanecer intacto, o guardião cumprirá a última ordem que recebeu.

GUARDIÃO VERDE

Planta (Média)

Dados de Vida: 4d8+11 (29 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m

CA: 16 (+6 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +5

Dano: Garra 1d4+2

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Planta, alarme, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +1, Von +4

Habilidades: For 15, Des 10, Con 14, Int 7, Sab 16, Caril

Perícias: Esconder-se +4*, Furtividade +5, Sobrevivência +5

Talentos: Furtivo, Vitalidade

Terreno/Clima: Florestas e subterrâneo/Temperado

Organização: Solitário, sentinelas (2) ou bosque (8)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Caótico e Bom

Progressão: 5–6 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +4

Os guardiões verdes protegem os segredos das florestas dos elfos, confundindo os intrusos através de trilhas aleatórias entre as árvores, até que seus mestres possam lidar com os invasores conforme desejarem.

Os guardiões verdes parecem elfos de 2,10 m de altura, compostos de arbustos e folhas. Eles são muito leves, e pesam entre 35 kg e 40 kg, apesar da sua altura. Os membros dos guardiões são feitos de madeira sólida e os braços terminam em espinhos grandes que servem como garras. Quando são bem cuidados, os guardiões são podados para lembrar determinados

COMBATE

Os guardiões protetores são objetivos em combate, esmagando os adversários com seus pesados punhos de pedra. Eles são desenvolvidos para a defesa e não são muito impressionantes na ofensiva.

Encontrar o Mestre (Sob): O guardião protetor é capaz de encontrar o usuário do amuleto (ou somente o amuleto, se este foi removido depois da convocação do guardião), não importa a distância, conquanto ambos estejam no mesmo plano.

Guarda (Ext): O guardião se desloca rapidamente para defender o usuário do amuleto, bloqueando ataques e atraindo os inimigos. Todos os ataques contra o usuário do amuleto sofrem −2 de penalidade enquanto o guardião estiver adjacente ao seu mestre.

Proteger Outro (SM): O usuário do amuleto pode ativar essa habilidade defensiva num raio de 30 m do guardião protetor. Assim como a magia

personagens élficos ou ostentam elmos e “penteados” extravagantes. Caso sejam deixados a seus próprios cuidados, os guardiões ficarão cheios de galhos e folhas irregulares; eles preferem essa aparência, embora não tenham coragem de admiti-lo para os elfos. Eles têm personalidades limitadas e falam o idioma Élfico e algumas palavras em Comum.

COMBATE

Os guardiões verdes tentam evitar o combate direto, usando suas habilidades similares a magia para emitir alertas para outros defensores, enquanto confundem e adormecem os intrusos. Se estiverem acuados, lutarão para se defender, usando seus braços com espinhos afiados, mas tentarão escapar na primeira oportunidade. Em circunstâncias normais, eles não atacam os inimigos adormecidos ou confusos. Uma ordem clara e firme de um mestre para que o guardião elimine uma criatura indefesa poderia convencer um indivíduo a abandonar temporariamente a sua natureza, mas quase todos os guardiões são pacíficos demais para cumprir estas ordens, e deixam o derramamento de sangue para outras criaturas.

Sono (SM): A cada 1d3 rodadas, um guardião verde é capaz de conjurar *sono*, com efeitos idênticos à magia lançada por um feitiцеiro de 4º nível (Vontade, CD 11). Qualquer criatura que obtiver sucesso no teste de resistência recebe +2 de bônus de circunstância cumulativo para evitar esta habilidade durante 24 horas.

Confusão (SM): A cada 1d6 rodadas, um guardião verde é capaz de conjurar *confusão*, com efeitos idênticos à magia lançada por um feitiцеiro de 8º nível (Vontade, CD 14). Qualquer criatura que obtiver sucesso no teste de resistência recebe +2 de bônus de circunstância cumulativo para evitar esta habilidade durante 24 horas.

Alarme (SM): Duas vezes por dia, em qualquer ambiente natural (como florestas ou cavernas), o guardião verde é capaz de conjurar *alarme*, com área e efeitos idênticos à magia lançada por um feitiцеiro de 3º nível. Esta habilidade exige uma ação de rodada completa. O alarme é audível, e não apenas uma mensagem telepática, e parece um canto extenso e pesados de um pássaro (em vez de um sino).

Perícias: Um guardião verde adquire talentos e perícias como uma criatura do tipo Planta (não do tipo Fada) com a mesma quantidade de Dados de Vida. *Os guardiões verdes recebem +12 de bônus racial nos testes de Esconder-se enquanto estiverem numa floresta.

Talentos: Um guardião verde adquire talentos como uma criatura do tipo Fada com a mesma quantidade de Dados de Vida.

NOS REINOS

Quando os elfos abandonaram a grande floresta de Cormanthor e rumaram para a Ilha do Encontro Eterno, deixaram legiões de guardiões verdes nas suas terras, para expulsar invasores dos bosques sagrados, cemitérios e outras áreas importantes da raça. Essas criaturas permaneceram como sentinelas pacíficas no interior da floresta, mas em 1371 CV os habitantes dos Vales afirmaram que os guardiões estavam ampliando as fronteiras de Cormanthor. Existem relatos de que os guardiões verdes das fronteiras são mais agressivos que as sentinelas do centro da Corte Élfica, e os primeiros estão mutilando os humanos que sucumbem aos seus poderes de *sono*.

GUARDINAL

O guardinal é uma raça de celestiais nativa do plano chamado Eliseo. Quando estão em seu lar, eles são criaturas pacíficas, rejubilantes e difíceis de enfurecer. No entanto, eles demonstram um comportamento muito diferente quando estão longe do Eliseo — não têm qualquer tolerância com o mal e geralmente percorrem o cosmos em busca de criaturas malignas para enfrentar.

Eles falam os idiomas Celestial, Infernal e Dracônico, embora possam se comunicar com praticamente qualquer criatura graças à sua habilidade “Idiomas”.

Características de Guardinal: Um guardinal possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

- Visão no escuro até 18 metros e visão na penumbra.
- Imunidade a eletricidade e petrificação.
- Resistência a frio 10 e sônica 10.
- Cura Pelas Mãos (Sob): Semelhante à habilidade de classe do paladino, mas o guardinal é capaz de restaurar uma quantidade de dano equivalente ao seu total normal de pontos de vida a cada dia.
- +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.



Guardião Verde

— Falar com Animais (Sob): Essa habilidade é similar à magia *falar com animais* (8º nível de conjurador) mas é uma ação livre e não exige som.

AVORAL

Extra-planar (Médio, Planar, Bem, Guardinal)

Dados de Vida: 7d8+35 (66 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 27 m (bom)

Classe de Armadura: 24 (+6 Des, +8 natural), toque 16, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +7/+9

Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 2d6+2) ou asa +13 (dano: 2d8+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 2d6+2) ou 2 asas +13 (dano: 2d8+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, aura de medo

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mal ou prata, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, cura pelas mãos, visão na penumbra, resistência a frio 10 e sônica 10, *falar com animais*, Resistência à Magia 25, *visão da verdade*

Testes de Resistência: Fort +10 (+14 contra veneno), Ref +11, Von +8

Habilidades: For 15, Des 23, Con 20, Int 15, Sab 16, Car 16

Perícias: Adestrar Animais +13, Blefar +13, Cavalgar +8, Concentração +15, Conhecimento (qualquer um) +12, Diplomacia +7, Disfarce +3 (atuação +5), Esconder-se +16, Furtividade +16, Identificar Magia +12, Intimidar +5, Observar +21, Ouvir +13, Sentir Motivação +13

Talentos: Acuidade com Arma, Investida Aérea, Potencializar Habilidade Similar à Magia (missil mágico)

Ambiente: Abençoados Campos do Eliseo

Organização: Solitário, dupla ou esquadrão (3–5)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Nenhuma moeda; dobro dos bens; padrão dos itens

Tendência: Sempre Neutro e Bom

Progressão: 8–14 DV (Médio); 15–21 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Essa criatura tem o corpo de um ser humano alto e musculoso, mas com longas e poderosas asas no lugar dos braços. O rosto é mais humano do que de pássaro, mas seus cabelos parecem uma longa penugem e seus olhos são brilhantes e dourados. As pernas têm poderosas garras e penachos volumosos.

Os ossos de um avoral são resistentes, mas ocios, portanto os avorais mais pesados não ultrapassam 60 kg. Um avoral tem cerca de 2,10 metros de altura.

No meio das asas do avoral existem pequenas garras. Quando as asas estão recolhidas, estes apêndices ficam situados na altura das mãos humanas e permitem que o guardinal realize qualquer tarefa que um ser humano seria capaz de executar.

A acuidade visual destas criaturas é inacreditável: elas conseguem enxergar detalhes de objetos a 15 km de distância e dizem que podem distinguir as cores dos olhos de uma criatura a 150 m de distância.

Combate

Quando está no solo, o avoral golpeia seus inimigos com suas poderosas asas. No entanto, eles preferem enfrentar seus inimigos no ar, onde podem empregar suas garras destruidoras e utilizar toda a sua velocidade e agilidade de voo. Entretanto, é impossível desferir ataques com as asas enquanto estiver voando.

As armas naturais dos avorais, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda*, *círculo mágico contra o mal* (pessoal), *comando* (CD 14), *detectar magia*, *dissipar magia*, *imobilizar pessoa* (CD 16), *lufada de vento* (CD 15), *luz*, *misséis mágicos*, *nublir* (pessoal), *porta dimensional*, *ver o invisível*; 3/dia — *relâmpago* (CD 16). 8º nível de conjurador. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Aura de Medo (Sob): Uma vez por dia, o avoral é capaz de gerar uma aura de medo com 6 m de raio. Em todos os demais aspectos, essa habilidade é idêntica à magia *medo* conjurada por um feitiцеiro de 8º nível (CD 17). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Visão da Verdade (Sob): Essa habilidade é similar à magia homônima (14 nível de conjurador), mas o alcance é pessoal e o avoral precisa se concentrar durante uma ação de rodada completa para ativar seus efeitos. Além disso, a magia permanecerá ativa enquanto o avoral se concentrar.

Perícias: A visão aguçada dos avoral lhes concedem +8 de bônus racial em testes de Observar.

LEONAL

Extra-planar (Médio, Planar, Bem, Guardinal)

Dados de Vida: 12d8+60 (114 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 18 m (12 quadradinhos)

Classe de Armadura: 27 (+3 Des, +14 natural)

Ataque Base/Agarrar: +12/+20

Ataque: Corpo a corpo: garra +20 (dano: 1d6+8)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +20 (dano: 1d6+8) e mordida +15 (dano: 1d8+4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Rugido, bote, agarrar aprimorado, rasgar (dano: 1d6+8), habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Redução de Dano

10/mal ou prata, visão no escuro 18 m, imunidade à eletricidade e petrificação, cura pelas mãos, visão na penumbra, aura de proteção, resistência a frio 10 e sônica 10, *falar com animais*, Resistência à Magia 28

Testes de Resistência: Fort +13 (+17 contra veneno), Ref +11, Von +10

Habilidades: For 27, Des 17, Con 20, Int 14, Sab 14, Car 15

Perícias: Concentração +12, Conhecimento (qualquer um) +17, Diplomacia +4, Equilíbrio +22, Esconder-se +22, Furtividade +22, Intimidar +10, Observar +17, Ouvir +17, Saltar +35, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +17

Talentos: Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Habilidade (rugido), Mobilidade, Rastrear

Ambiente: Abençoados Campos do Eliseo

Organização: Solitário ou falange (4–9)

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Nenhuma moeda; dobro dos bens; padrão dos itens

Tendência: Sempre Neutro e Bom

Progressão: 13–18 DV (Médio); 19–36 DV (Grande)

Ajuste de Nível:

Essa criatura é um humanoide poderoso, com cerca de 1,80 m de altura, coberto com uma pelagem curta e dourada. Sua cabeça tem a aparência de um leão, com um focinho pequeno e uma juba dourada exuberante. Seus braços terminam em poderosas garras e sua boca ostenta uma fileira de dentes longos e afiados.

Uma das variações mais poderosas dos guardinal, um leonal possui todas as características de um leão do Plano Material — inclusive a imponência. Como um inimigo, ele consegue ser aterrorizador, emitindo poderosos rugidos e retalhando com garras afiadíssimas.

Combate

Os leonal preferem que suas batalhas sejam as mais diretas possíveis. Eles começam rugindo para descontrolar seus inimigos e imergem em um frenesi de ataques com garras e mordidas. Eles atacam de forma coordenada com outros integrantes de sua falange, protegendo os flancos dos aliados e realizando ataques devastadores.

As armas naturais dos leonal, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Rugido (Sob): Um leonal pode rugir três vezes por dia. Cada rugido emite uma explosão em um cone de 18 metros que duplica os efeitos da magia *palavra sagrada* e causa 2d6 pontos de dano sônico adicional (Fortitude anula, CD 20). As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Bote (Ext): Se um leonal usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o leonal precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +20, dano 1d6+8.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — bola de fogo (CD 15), detectar pensamentos, imobilizar monstro (CD 17), metamorfose, muralha de energia, 3/dia curar ferimentos críticos (CD 16), neutralizar venenos, remover doença; 1/dia — cura completa (CD 18). Nível de Conjurador: 10°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Aura de Proteção (Sob): Esta habilidade concede +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência nos testes de resistência contra os ataques ou efeitos provenientes de seres malignos a todas as criaturas num raio de 6

m do leonal. Nos demais aspectos, ela funciona como os efeitos de um círculo mágico contra o mal e um globo de invulnerabilidade menor, ambos com 6 m de raio e nível de conjurador equivalente aos DV do leonal. Os bônus defensivos concedidos pelo círculo não estão incluídos no bloco de estatísticas acima.

Perícias: Um leonal recebe +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade.

HAGUNEMNON (PROTEIFORME)

Aberração — Metamorfo (Grande)

Dados de Vida: 44d8+616 (814 PV)

Iniciativa: +17 (+13 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 15 m

Classe de Armadura: 50 (–1 tamanho, +13 Des, +28 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 5 pancadas +53

Dano: Pancada 2d6+21, dec. 19–20

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Psiquismo, desestabilizar forma

Qualidades Especiais: Alterar forma, RD 10/épico, visão no escuro 36 m, imunidades, regeneração 50, Resistência à Magia 39

Testes de Resistência: Fort +40, Ref +39, Von +32

Habilidades: For 53, Des 37, Con 39, Int 20, Sab 23, Car 34

Perícias: Blefar +32, Diplomacia +16, Disfarces +32, Esconder-se +9, Intimidar +14, Observar +15, Ouvir +28, Sentir Motivação +21

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tolerância, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vontade de Ferro

Talentos Épicos: Sucesso Decisivo Avassalador (pancada), Sucesso Decisivo Devastador (pancada), Velocidade Ofuscante

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 29

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: 45–59 DV (Grande); 60–74 DV (Enorme); 75–89 DV (Enorme)

Um hagunemnon é o metamorfo supremo e pode assumir as habilidades extraordinárias de qualquer outra criatura que não seja uma divindade.



Hagunemnon
[Proteiforme]

Os hagunemnons, também conhecidos como proteiformes, não possuem uma forma natural; eles parecem estar constantemente em estado de fluxo, incorporando os atributos físicos de duas, três ou mais criaturas simultaneamente. Seus corpos fervilham de possibilidades e raramente um determinado aspecto permanece durante mais de um minuto. Mesmo os recém-nascidos são marés de carne em constante mutação.

Maculados pelo caos no momento da criação de sua raça, a estabilidade desfrutada pela maioria das criaturas foi negada aos proteiformes. Isso despertou um ódio eterno contra todos os seres que não sejam metamorfos (eles toleram outros metamorfos mas desprezam-nos por permanecerem na mesma forma durante dias ou mesmo horas). Os hagunemnons viajam incessantemente, procurando novas criaturas para duplicar e novas habilidades extraordinárias para assimilar.

Sua xenofobia geralmente resulta numa tentativa de exterminar os outros seres de propósito de copiar suas capacidades.

Os hagunemnons possuem um idioma em constante evolução, que se altera tão rapidamente que somente outro proteiforme é capaz de compreendê-lo. Eles podem falar e compreender o idioma de qualquer criatura.



Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +1 Des, +3 corselete de couro batido, +1 escudo leve), toque 12, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +1 /-3

Ataque: Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d6, dec. 19-20); ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d6, dec. 19-20)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d6, dec. 19-20); ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d6, dec. 19-20)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Características raciais dos halflings

Qualidades Especiais: Características raciais dos halflings

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +0

Habilidades: For 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8

Perícias: Escalar +2, Esconder-se +4, Saltar -4, Ouvir +3, Furtividade +1

Talentos: Foco em arma (espada longa)

Ambiente: Planícies quentes (halflings das profundezas: Colinas quentes; altos-pequenos: Florestas temperadas)

Organização: Companhia (2-4), esquadrão (11-20, mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º-6º nível) ou bando (30-100, mais 100% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 5 tenentes de 5º nível, 3 capitães de 7º nível, 6-10 cachorros e 2-5 cachorros de montaria)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +0

Esse humanoide tem a metade da altura de um ser humano. Ele tem um corpo atlético, pele morena, cabelos pretos e lisos e olhos escuros.

Os halflings são sobreviventes cheios de recursos, espertos e oportunistas que encontram um espaço para si em qualquer lugar. Eles podem ser cidadãos trabalhadores e confiáveis ou ladrões aguardando uma grande oportunidade.

Os halflings têm cerca de 90 cm de altura e pesam entre 15 e 18 kg. Eles geralmente possuem grandes costeletas, mas as barbas são muito raras e praticamente não existem halflings com bigodes. Eles preferem roupas simples, confortáveis e práticas. Diferente dos membros das outras raças, eles apreciam o conforto a ostentação de riqueza. Um halfling atinge a idade adulta aos 20 anos e quase sempre vive 150 anos.

Os halflings falam os idiomas Halfling e Comum.

A maioria dos halflings encontrada fora de seus territórios pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1º nível.

COMBATE

Os halflings preferem lutar defensivamente, quase sempre se escondendo e usando de ataques à distância enquanto o inimigo se aproxima. Suas táticas são semelhantes às estratégias dos elfos, mas enfatizam a cobertura e a camuflagem em detrimento da mobilidade.

Características Raciais (Ext): Os halflings possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Destreza; -2 de Força

— Tamanho Pequeno. +1 de bônus na CA, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, -4 de penalidade nos testes de Agarrar, 3/4 do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.

— O deslocamento base terrestre de um halfling é 6 m.

— +2 de bônus racial nos testes de Escalar, Saltar e Furtividade.

— +1 de bônus racial em todos os testes de resistência.

— +2 de bônus de moral em testes de resistência contra medo. Esse modificador se acumula com o bônus geral dos testes de resistência.

— +1 de bônus racial nas jogadas de ataque com armas de arremesso.

— +2 de bônus racial nos testes de Ouvir.

— Idiomas Automáticos: Comum, Halfling. Idiomas Adicionais: Anão, Élfico, Gnomo, Goblin e Orc.

COMBATE

Os hagunemnons são oportunistas, aproveitando-se de qualquer forma de ataque que seja adequada à situação. Raramente repetem as mesmas estratégias, mas se descobrirem uma boa combinação de habilidades extraordinárias (como a percepção às cegas e a presença aterradora de um dragão, juntamente com a mordida venenosa de um yuan-ti e a habilidade de escavação de um xorn), podem conservá-la durante algum tempo.

Psiquismo (SM): Sem limite — arrombar, detectar pensamentos, dificultar detecção, passeio etéreo, porta dimensional, sugestão, viagem planar. Nível do conjurador 20º, CD do teste de resistência 22.

Desestabilizar Forma (Sob): Se um proteiforme atingir um oponente com dois ou mais ataques de pancada na mesma rodada, ele desestabiliza parcialmente a forma de seu adversário. O corpo do inimigo fervilha e modifica-se de forma incontrolável, infligindo 4d6+31 pontos de dano adicionais e 2 pontos de dano temporário de Constituição. Se a vítima for reduzida a Constituição 0, seu corpo sem vida transforma-se em um fluido transparente que se dispersa aleatoriamente, a menos que seja preservado por seus aliados.

Alterar Forma (Ext): Um proteiforme pode assumir a forma de qualquer combinação de criaturas físicas (exceto as divinas) simultaneamente como uma ação livre. De fato, a forma de um hagunemnon fervilha constantemente e ela precisa de uma ação equivalente a movimento a cada rodada para sustentar uma determinada forma (mesmo que seja uma combinação de várias outras). Não importa sua forma atual, o proteiforme conserva todas as suas próprias qualidades especiais. Além disso, adquire os benefícios de até quatro habilidades extraordinárias das formas simuladas (mas não os poderes sobrenaturais ou similares a magia). A forma não pode ser menor que uma pulga, nem maior que 30 m (certifique-se de considerar as regras de alcance e os modificadores de tamanho na CA e nos ataques corpo a corpo). As características dos seres incorpóreos também podem ser imitadas e serão consideradas uma única habilidade extraordinária.

A despeito da sua forma, o proteiforme jamais pode desferir mais de cinco ataques utilizando uma ação de rodada completa. Entretanto, ele é capaz de substituir um de seus ataques de pancada por outra variação de ataque corpo a corpo, usando seu próprio bônus base de ataque e seu modificador de Força para o cálculo do dano, mas infligindo o dano básico apropriado para aquele tipo de golpe. Por exemplo, se o proteiforme desenvolver a cabeça de um dragão, ele trocará um de seus ataques de pancada por uma mordida, conservando os quatro ataques de pancada normais, ou qualquer combinação de ataques corpo a corpo que não exceda quatro.

HALFLING

Halfling, Combatente de 1º nível Humanoide (Pequeno — Halfling)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

— Classe Favorecida: Ladino.

O halfling combatente apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

SOCIEDADE DOS HALFLINGS

Os halflings tentam viver em harmonia com todas as outras raças. Eles procuram se adaptar às comunidades dos humanos, anões, elfos ou gnomos e geralmente são úteis e bem-vindos. Como a sociedade humana se altera mais rápido que as comunidades das raças de vida mais longa, com frequência oferece mais oportunidades para os exploradores — portanto, é fácil encontrar halflings no interior ou arredores dos territórios dos humanos.

Os halflings sempre estabelecem pequenas comunidades nas cidades humanas ou dos anões. Embora tenham facilidade para trabalhar com outras raças, quase sempre suas amizades se limitam à própria espécie. Eles também se instalam em lugares isolados e instalam vilas autossuficientes.

As comunidades dos halflings também são conhecidas por levantar acampamento e se mudar em massa para lugares que ofereçam novas oportunidades, como novas áreas de mineração ou terras devastadas pela guerra, onde é difícil encontrar trabalhadores especializados. Quando a oportunidade for temporária, a comunidade levantará acampamento e se mudará novamente quando ela terminar ou uma chance melhor se apresentar. Caso seja duradoura, eles se assentarão e construirão uma nova vila. Por outro lado, algumas comunidades aceitam essa peregrinação como seu modo de vida e conduzem grandes carroças ou barcos entre os vilarejos, sem moradia permanente.

A divindade principal dos halflings é Yondalla, a Abençoada, protetora dos halflings. Yondalla promete bênçãos e proteção àqueles que seguirem suas orientações, defenderem seus clãs e prezarem suas famílias.

SUB-RAÇAS

A informação fornecida anteriormente diz respeito aos pés-leves, a variação mais comum da raça. Existem duas sub-raças principais, que possuem as seguintes diferenças:

Altos-Pequeninos

Esse humanoide tem a metade da altura de um ser humano. Ele é magro, mas possui um corpo atlético. Sua pele e cabelos são bonitos.

Os altos-pequeninos são um pouco raros entre as comunidades dos halflings.

Eles têm cerca de 1,20 m de altura e pesam entre 15 e 18 kg. Eles geralmente falam o idioma Élfico, além dos idiomas Halfling e Comum, e apreciam muito a companhia dos elfos.

Características Raciais (Ext): Estas características complementam as dos pés-leves, exceto quando especificado o contrário.

— +2 de bônus racial nos testes de Procurar, Observar e Ouvir. Como um elfo, um alto-pequenino que simplesmente passe a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida poderá realizar um teste como se estivesse procurando ativamente. Essa característica substitui o bônus nos testes de Ouvir dos pés-leves.

— Os altos-pequeninos são menos atléticos que os pés-leves e não recebem os bônus nos testes de Escalar, Saltar e Furtividade.

Halfling das Profundezas

Esse humanoide tem a metade da altura de um ser humano. Ele tem um corpo robusto, mas atlético. Sua pele é morena, seus cabelos são pretos e lisos e seus olhos são escuros.

Esses halflings são mais baixos e robustos que os pés-leves. Eles têm cerca de 75 cm de altura e pesam entre 15 e 18 kg. Os halflings das profundezas adoram gemas e alvenarias refinadas e muitas vezes trabalham como joalheiros e escultores. Eles raramente se misturam com os humanos ou os elfos, mas

Halfling



apreciam a companhia dos anões e falam o idioma Anão fluentemente.

Características Raciais (Ext): Estas características complementam as dos pés-leves, exceto quando especificado o contrário.

— Visão no Escuro 18 m.

— Ligação com pedras: Esta habilidade concede +2 de bônus racial aos halflings das profundezas em testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria. Qualquer material que não seja rochoso, mas esteja disfarçado como uma rocha, também é considerado um trabalho incomum de alvenaria. Um halfling das profundezas que passar a 3 metros de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de procurar como se estivesse procurando ativamente; ele também é capaz de utilizar essa perícia para localizar armadilhas construídas com pedras como um ladino. Os halflings das profundezas conseguem intuir a profundidade subterrânea com a mesma

naturalidade que um ser humano é capaz de distinguir acima e abaixo.

— +2 de bônus racial em testes de Avaliação e Ofícios relacionados a pedras ou metais.

— Eles são menos atléticos que os pés-leves e não recebem os bônus nos testes de Escalar, Saltar e Furtividade.

HA-NAGA

Aberração (Colossal)

Dados de Vida: 20d8+220 (310 PV)

Iniciativa: +22 (+14 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 18 m, voo 36 m (perfeito)

Classe de Armadura: 40 (–8 tamanho, +14 Des, +24 armadura natural)

Ataques: Corpo a corpo: açoite +21, ferrão +19, mordida +13

Dano: Açoite 4d6+8, ferrão 2d8+4 mais veneno, mordida 4d8+4

Face/Alcance: 9 m/6 m

Ataques Especiais: Olhar encantador, veneno, agarrar aprimorado, constrição 4d6+12

Qualidades Especiais: Voo, RM 30, RD 5/épico

Testes de Resistência: Fort +17, Ref +22, Von +22

Habilidades: For 27, Des 38, Con 32, Int 35, Sab 31, Car 36

Perícias: Arte da Fuga +24, Esconder-se +29, Furtividade +30, Identificar Magia +22, Observar +17, Procurar +22

Talentos: Acelerar Magia, Acuidade com Arma (açoite), Ataques Múltiplos, Esquiva, Investida Aérea, Reflexos Rápidos

Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/temperado e quente

Organização: Solitário ou ninho (2–4)

Nível de Desafio: 22

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 21–40 DV (Colossal)

Um ha-naga é um enorme e poderoso senhor dos nagas, frequentemente cultuado como um deus pelas nagas espirituais.

Um ha-naga assume a mesma forma geral de uma naga, embora com poder e tamanho imensos, atingindo 30 m de comprimento ou mais. Ele não possui uma coloração determinada, mas adapta a tonalidade de suas escamas de acordo com o ambiente, como um camaleão. Sua cabeça lembra um homem formoso ou uma mulher de beleza clássica.

Os ha-nagas preferem estabelecer seus covis nas ruínas de civilizações antigas, naturalmente depois de provocar sua ruína. O lugar predileto para um ninho é um antigo centro social: um templo, uma sala do trono ou um coliseu. Neste lugar, o ha-naga reúne os tesouros da sociedade, trazendo seus objetos de arte,



Ha-Naga

joias finas e registros históricos como um tributo à sua própria capacidade de destruição.

COMBATE

Um ha-naga é capaz de voar, tremulando e contorcendo-se no ar de forma semelhante ao movimento de uma cobra d'água, e tira o máximo proveito disso, circulando sobre seus oponentes enquanto dispara ataques visuais ou conjura magias. Como seus primos menores, ele prefere utilizar magias durante o combate, recorrendo ao confronto corporal apenas em última instância. Quando decide lutar, sua grande velocidade e seus reflexos rápidos o tornam um inimigo formidável, picando com sua cauda ou constringindo os adversários com seu corpo.

Voo (Sob): Idêntico à magia homônima, 36 m (perfeito). Esta habilidade concede ao ha-naga +6 de bônus nos testes de Furtividade.

Olhar Encantador (Sob): Idêntico à magia *enfeitiçar multidões*, 27 m, teste de resistência de Vontade (CD 33).

Camaleão (Ext): Os ha-nagas podem mesclar-se ao ambiente, recebendo +8 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o ha-naga precisa atingir um oponente com seu açoit. Caso prenda a criatura, poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um ha-naga causa 4d6+12 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar contra criaturas Enormes ou menores.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 31); dano inicial e secundário: 2d8 pontos de dano temporário de Constituição.

Magias: Os ha-nagas podem conjurar magias como feiticeiros de 21º nível, e também lançar magias divinas e magias dos domínios do Caos e do Mal com magias arcanas (CD do teste de resistência 33 + nível da magia).

HANNYA

Humanoide Monstruoso Médio

Dados de Vida: 8d8+8 (44 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 6 m

CA: 17 (+2 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +9, mordida +4

Dano: Garra 1d4+1, mordida 1d4

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição, sugestão, habilidades similares à magias

Qualidades Especiais: Aversão a violetas, RM 14

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +8, Vontade +6

Habilidades: For 12, Des 15, Cons 12, Int 10, Sab 11, Car 13

Perícias: Esconder-se +9, Observar +10, Ouvir +9

Talentos: Esquiva, Lutar às Cegas, Prontidão

Terreno/Clima: Qualquer um

Organização: Solitário ou bando (2–4)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Um parente distante das bruxas do *Livro dos Monstros*, a hannya é uma mulher humana wu jen, feiticeira, xamã ou shugenja que fez um pacto profano com um espírito negro para realizar sua transformação permanente.

A metade de cima do corpo da hannya é o de uma mulher humana velha, com um nariz longo e curvo, uma língua bifurcada como a de uma cobra e olhos negros pequenos cobertos com uma membrana láctea. Dentes amarelos afiados se enfileiram na sua boca. Seu cabelo negro, gorduroso, balança em longos cachos sobre seus ombros corcundas. Seus dedos finos terminam em garras afiadas.

O restante do corpo da hannya é o de uma serpente grossa coberta com escamas verdes ou pretas e frias ao toque.

As hannya falam o Comum, Dracônico e Yuan-Ti.



COMBATE

Uma hannya é uma guerreira perversa, cruel, que caça quase exclusivamente os fracos e indefesos. Quando confrontada por um oponente que pode ser um desafio, ela se retira na primeira oportunidade que aparecer. Quando a hannya detecta a presença de uma vítima satisfatória, como um sacerdote viajante ou uma criança perdida, sua estratégia típica é assumir a forma de uma mulher velha com um rosto amável e modos agradáveis, e então plantar uma sugestão na mente de sua vítima de que uma velha senhora solitária precisa de ajuda ou deseja companhia ou é capaz de prover um refúgio ou comida. Se a vítima for trazida até ela, a hannya começa uma conversa agradável até a vítima confiar nela, e então ataca.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, a hannya deve acertar com ambos os ataques de garra. Se conseguir segurar, ela poderá usar a constrição.

Aversão a Violetas: Uma hannya não entra voluntariamente em uma casa ou outra construção rodeada por violetas, nem ataca um personagem carregando um buquê de violetas, fisicamente ou com magias. De fato, um personagem carregando violetas é imune às habilidades *detectar pensamentos* e *sugestão* de uma hannya. Nesse caso, metamorfoseada na forma de uma velha mulher, ela pede suavemente à sua vítima que coloque as flores num vaso onde ela possa admirá-las ou diz que ela é alérgica a violetas e pede à vítima para jogá-las fora.

Constrição (Ext): Uma hannya inflige 1d4+1 pontos de dano com um teste de agarrar bem sucedido contra criaturas Médias ou menores. Enquanto estiver fazendo a constrição, a hannya é capaz de usar suas garras e mordida para atacar somente o oponente preso.

Outras Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *detectar pensamentos*. Essa habilidade é como a magia conjurada por um feiticeiro de 8º nível (a CD do teste de resistência para *detectar pensamentos* é 13).

Mudar Forma (Sob): Uma hannya pode assumir a forma de qualquer criatura humanoide.

Sugestão (SM): Uma hannya é capaz de projetar uma sugestão na mente de um personagem descuidado a até 30 m de distância. Essa é uma habilidade de ação mental, mas não depende de idioma. Caso contrário, ela funciona como se a magia fosse conjurada com um feiticeiro de 8º nível (CD 14). Uma hannya é capaz de usar essa habilidade quantas vezes desejar, mas tal habilidade não funciona numa criatura que conhece a verdadeira natureza de uma hannya ou a vê como uma ameaça.

PERSONAGENS HANNYA

Uma hannya frequentemente possui níveis em classes conjuradoras de magia, tais como xamã, shugenja, feiticeira ou wu jen. Sua classe favorecida é wu jen.

HARPIA

Essa criatura parece uma mulher velha e maligna, com a parte inferior do corpo, pernas e asas de um réptil monstruoso. Seus cabelos são embaraçados, imundos e cheios do sangue coagulado.

É difícil imaginar uma criatura mais desprezível e maligna que a harpia. Ela obtém muito prazer em causar morte e sofrimento — é um monstro sádico e está sempre em busca de novas vítimas.

Seus olhos cor de carvão refletem claramente sua alma maléfica, assim como as cruéis garras de seus dedos curvados.

Essas criaturas malignas não usam nenhum tipo de roupa e manuseiam ossos largos e grandes como se fossem clavas.

As harpias adoram atrair os viajantes com suas canções mágicas e os arrastar até tormentos indescritíveis. Quando a harpia se cansa de brincar com sua nova "aquisição", ela o libertará do sofrimento, matando e devorando a vítima.

COMBATE

Quando uma harpia se engaja em combate, ela prefere usar o talento Investida Aérea e golpear o inimigo com uma arma branca.

Canção Hipnótica (Sob): A habilidade mais terrível da harpia é a sua canção. Quando ela canta, todas as criaturas (exceto outras harpias) numa dispersão de 90 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 16) ou ficarão hipnotizadas. Esse é um encantamento de ação mental e sônico. Caso obtenha

	Harpia Humanoide Monstruoso (Médio)	Harpia Arqueira Guerreiro de 7º nível Humanoide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	7d8 (31 PV)	7d8 mais 7d10+28 (103 PV)
Iniciativa:	+2	+9
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), voo 24 m (médio)	6 m (4 quadrados), voo 24 m (médio)
Classe de Armadura:	13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 11	23 (+5 Des, +1 natural, +6 do <i>corselete de couro batido</i> +3, +1 <i>anel de proteção</i> +1), toque 16, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+7/+7	+14/+15
Ataque:	Corpo a corpo: clava +7 (dano: 1d6)	À distância: <i>arco longo composto congelante</i> +1 (+1 de bônus de For) +22 (dano: 1d8+4, dec. 19–20/x3 mais 1d6 por frio) ou corpo a corpo: garra +15 (dano: 1d3+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: clava +7/+2 (dano: 1d6) e 2 garras +2 (dano: 1d3)	À distância: <i>arco longo composto congelante</i> +1 (+1 de bônus de For) +22/+17/+12 (dano: 1d8+4, dec. 19–20/x3 mais 1d6 por frio) ou corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 1d3+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Canção hipnótica	Canção hipnótica
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +7, Von +5	Fort +11, Ref +14, Von +11
Habilidades:	For 10, Des 15, Con 10, Int 7, Sab 12, Car 17	For 12, Des 20, Con 14, Int 6, Sab 11, Car 19
Perícias:	Blefar +11, Intimidar +7, Ouvir +7, Atuação (oratória) +5, Observar +3	Atuação (oratória) +10, Blefar +11, Intimidar +5, Observar +5, Ouvir +7
Talentos:	Esquiva, Investida Aérea, Persuasivo	Especialização em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (arco longo composto), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Tiro Certo, Tiro Múltiplo, Tiro Rápido, Vontade de Ferro
Ambiente:	Pântanos temperados	Pântanos temperados
Organização:	Solitário, parou revoada (7–12)	Solitário
Nível de Desafio:	4	11
Tesouro:	Padrão	Padrão (incluindo equipamento)
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3

sucesso, a criatura não será afetada novamente pela canção da mesma harpia durante 24 horas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Uma vítima hipnotizada seguirá a harpia, escolhendo o caminho mais direto disponível. Quando o caminho forçá-la a percorrer uma área perigosa (através do fogo, um abismo, etc.), a criatura pode realizar um segundo teste de resistência. As criaturas hipnotizadas não conseguem realizar nenhuma ação, exceto se defender. Dessa forma, um guerreiro é incapaz de fugir ou atacar, mas não sofre nenhuma penalidade na CA. Uma vítima que esteja a 1,5 m da harpia ficará paralisada e não oferecerá resistência alguma contra os ataques da criatura. O efeito permanece ativo enquanto a harpia continuar a cantar +1 rodada. A habilidade música de proteção dos bardos permite um novo teste de resistência de Vontade para a criatura afetada.

HARPIA ARQUEIRA

A harpia arqueira é uma caçadora cruel e uma bandoleira nômade, treinada como guerreira especializada no combate à distância. As harpias arqueiras geralmente se tornam mercenárias, vendendo seus serviços a quem pagar mais. Quando não estiver empregada, elas atuam como ladrãs de estradas, extorquindo as caravanas mercantes por proteção.

Combate

Canção Hipnótica (Sob): Teste de resistência de Vontade anula (CD 17).

Inventário: *Corselete de couro batido* (+3), *arco longo composto congelante* +1 (+1 de bônus de For), 10 flechas de ferro frio, 10 flechas de prata, 5 flechas (+2), *bracadeiras do arqueiro menor*, *poção de curar ferimentos moderados*, *poção de agilidade felina*, *manto de resistência* (+2), *anel de proteção* (+1). Outras harpias podem ter equipamentos distintos.

HEBI-NO-ONNA

Humanoide (Espírito) Monstruoso Médio

Dados de Vida: 14d8 (56 PV)

Iniciativa: +1 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m, Natação 9 m

CA: 20 (+1 Des, +1 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 mordidas de serpentes +15, mordida +10

Dano: Mordida da serpente 1d4 e veneno; mordida 1 e veneno

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Olhar hipnótico, veneno, magias, comandar cobras

Qualidades Especiais: imunidade a veneno, imunidade a serpentes

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +10, Vontade +12

Habilidades: For 10, Des 13, Cons 10, Int 17, Sab 16, Car 17

Perícias: Atuação (canto) +11, Blefar +12, Concentração +9, Diplomacia +15, Esconder-se +9, Furtividade +9, Intimidação +13, Ouvir +12, Procurar +12, Sentir Motivação +12

Talentos: Acuidade com Arma, Fortitude Maior, Magia sem Gestos, Magias em Combate, Potencializar Magia

Terreno/Clima: Terra quente

Organização: Solitário, companhia (1 mais 2–20 escravos [humanoides de 2–5 níveis menor do que o hebi-no-onna, na maioria classes PdM] e 5–40 cobras [constritores e víboras Pequenos, Médios ou Grandes]) ou culto (1 mais 2–20 escravos, 5–40 cobras, 0–5 nagas negros ou espirituais e 10–100 cultistas [humanoides de nível 1–4, na maioria classes PdM])

Nível de Desafio: 15

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Normalmente Leal e Mau

Progressão: Por classe de personagem

As hebi-no-onna são criaturas vaidosas que se deleitam na adoração ou, até mesmo, veneração de humanoides deformados e iludidos. Encontrados como assassinos solitários, conjuradores de magia poderosos com uma companhia de escravos ou no centro de uma rede de culto, os hebi-no-onnas são inimigos perigosos cuja maldade não conhece limites.

Uma hebi-no-onna aparenta ser como uma mulher humana comum, geralmente muito bonita e vestida como uma rica nobre, em um quimono da mais fina seda ou linho. Entretanto, suas



volumosas mangas escondem braços que são serpentes, com mordidas venenosas. As hebi-no-onnas adoram pedras preciosas e se vestem com jóias além dos limites do bom gosto.

As hebi-no-onnas falam o Comum e o Dracônico.

COMBATE

As hebi-no-onnas preferem usar seu olhar hipnótico e lançar magias (se estiverem prontas para tal) nos oponentes, antes de entrar em combate corpo a corpo. Elas são mais preocupadas consigo mesmas do que com qualquer um dos seus planos ou objetivos, então nunca hesitam em fugir de uma luta que está indo muito mal, mesmo se isso significa deixar escravos valiosos à morte para cobrir a sua retirada.

Comandar Cobras (Sob): Cobras normais (somente aquelas que possuem o tipo animal) sempre obedecem aos comandos de uma hebi-no-onna, mesmo se for até a morte.

Imunidade a Serpentes (Ext): Uma hebi-no-onna é imune ao ataque de fitar de qualquer criatura reptiliana e à habilidade *detectar pensamentos* de um naga negro.

Olhar Hipnótico (Sob): Hipnotiza por 2d4 rodadas (como a magia *hipnotismo*), têm alcance de 9 metros, teste de resistência de Vontade (CD 20). Diferente da magia *hipnotismo*, as criaturas engajadas em combate não recebem bônus nos seus testes de resistência. Ao usar essa habilidade, os olhos de uma hebi-no-onna tornam-se amarelos, com as pupilas fendidas como as de uma cobra.

Veneno (Ext): Mordida da serpente, teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário 1d6 pontos de constituição temporários.

Mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial especial, dano secundário 1d8 pontos de Sabedoria temporários. Criaturas que falhem no teste de resistência inicial contra esse veneno sofrem de alucinações vívidas e horrendas por 1d10+2 rodadas, ficando amedrontadas pela duração. Criaturas amedrontadas ficam paralisadas de medo, perdem seus bônus de Destreza na CA (se tiverem) e não são capazes de agir. Os inimigos recebem +2 de bônus nos testes de ataque contra eles.

Uma hebi-no-onna conjura magias como se fosse um feiticeiro de 14º nível, selecionando suas magias da lista de magias do wu jen. Ela é capaz de conjurar 6/7/7/6/6/5/3 magias por dia e conhece 9/5/5/4/4/3/2/1 magias. As magias tipicamente conhecidas são:

0 — *marca arcana*, *globos de luz*, *pasmor*, *detectar magia*, *som fantasma*, *prestidigitação*, *raio de gelo*, *ler magias*, *resistência*; 1º — *hálito da serpente**, *mísseis mágicos*, *escudo arcano*, *sono*, *ataque certo*; 2º — *alterar-se*, *nublar*, *detectar pensamentos*, *imobilizar pessoas*, *ver o invisível*; 3º — *enfeitiçar pessoas*, *dissipar magia*, *hálito de vapor**, *sugestão*, 4º — *enfeitiçar monstros*, *confusão*, *emoções*, *pequeno globo de invulnerabilidade*; 5º — *dominar pessoas*, *enfraquecer o intelecto*, *imobilizar*; 6º — *tarefa/missão*, *globo de invulnerabilidade*, 7º — *teletransporte exato*.

PERSONAGENS HEBI-NO-ONNA

As hebi-no-onnas normalmente avançam de nível como feiticeiros. Cada nível de feiticeiro que uma hebi-no-onna recebe adiciona um nível à sua habilidade de conjurar magias. Por exemplo, uma hebi-no-onna com dois níveis de feiticeiro conjura magias como se fosse um feiticeiro de 16º nível.

HENGEYOKAY

Humanóide (Médio — Metamorfo)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 metros

CA: 13 (+3 armadura ashigaru)

Ataques: Corpo a corpo: katana +4 (1d10+1)

Dano: Katana 1d10

Espaço/Alcance: 1,5/1,5 m

Qualidades Especiais: Alterar Forma

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +0, Vontade -2

Habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 7, Car 8

Perícias: Disfarçar -1*, Escalar +4, Saltar +4

Talentos: Foco em Arma (Katana)

Terreno/Clima: Qualquer um

Organização: Solitário, bando (2–20)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Bom ou Caótico e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +0



Hebi-No-Onna

Os hengeyokai são animais metamorfos e inteligentes, capazes de mudar livremente entre suas formas humana e animal, e também em uma forma animalesca bípede. Existem muitas sub-raças, definidas pelo tipo de forma animal que o hengeyokai pode assumir. Eles são facilmente encontrados na orla das terras humanas, onde podem se misturar na forma humana, mas se afastar quando desejarem a solidão.

Na forma animal, os hengeyokai são quase indistinguíveis dos animais normais exceto através de magia. Naturalmente, seu comportamento frequentemente dá provas de sua inteligência, sendo que uma observação cuidadosa do hengeyokai na forma animal pode revelar que ele não é o que aparenta.

Os hengeyokai também podem assumir uma forma animalesca bípede (híbrido). Para isso, levantam-se em suas pernas traseiras (ou outros membros similares) até atingir o tamanho de sua forma humana. As patas frontais, asas ou barbatanas transformam-se em mãos, capazes de segurar e usar equipamentos normais. O resto do seu corpo mantém a aparência geral do animal, incluindo pelos, penas, asas, cauda e outras características, mas com a forma geral de uma cabeça e torso humanoide.

Na forma humana, os hengeyokai têm a aparência normal, apesar deles frequentemente (como os licanthropos) demonstrarem características associadas com sua forma animal. Por exemplo, um hengeyokai pardal pode ter um nariz pontudo, enquanto um hengeyokai rato pode ter olhos pequenos e um longo bigode.

Os Hengeyokai falam seu próprio idioma e o Comum.

A maioria dos hengeyokai encontrada fora dos seus lares são combatentes; a informação no bloco de estatísticas é para um hengeyokai de 1º nível.

COMBATE

Os hengeyokai usam suas formas animais para reconhecimento e exploração, a não ser que sejam pegos sem armas ou armaduras e podem lidar melhor com a situação na sua forma animal. Na verdade, eles se sentem mais confortáveis na forma híbrida, que usam para intimidar seus oponentes ou em situações onde precisam se comunicar com animais e humanoides ao mesmo tempo. Eles usam suas formas híbridas mais frequentemente para combate, desde que recebam modificadores de valor de habilidades físicas vantajosas nessa forma. Naturalmente preferem se mover entre os humanos na forma humana.

Alterar Forma (Sob): Os hengeyokai podem mudar de forma, assumindo uma de suas três possíveis formas. Essa habilidade sobrenatural funciona como a magia *metamorfosar outro*, mas um hengeyokai muda de forma um número de vezes por dia igual a 1 mais seu nível de personagem. Assim, um hengeyokai de primeiro nível pode passar da forma humana para a forma animal e retornar à forma original em um único dia.

A forma animalesca de um hengeyokai é a de um animal normal de tamanho Pequeno ou menor. Possíveis formas animais incluem texugo, carpa, gato, caranguejo, garça, cão, raposa, lebre, macaco, guaxinim, rato, pardal e arminho. O equipamento que o hengeyokai estiver usando ou carregando transforma-se e torna-se parte da forma animal (como na magia *metamorfosar outros*), e itens mágicos param de funcionar enquanto ele se mantiver nessa forma. O hengeyokai possui visão na penumbra e a habilidade de se comunicar com outros animais do seu tipo enquanto estiver na forma animal. Essa é a mesma habilidade que um familiar tem de *falar com animais* do seu tipo. Os hengeyokai têm tamanho, deslocamento, CA, dano e valores de habilidades físicas mostrados na tabela 1–3: Formas Animais dos Hengeyokai.

Os hengeyokai na forma híbrida mantêm sua visão na penumbra e a habilidade de comunicar-se com animais do seu tipo. Suas características físicas são baseadas nas habilidades de sua forma humana, modificado como mostra a tabela 1–2: Formas Híbridas dos Hengeyokai. Nessa forma, ele pode vestir armaduras leve ou média sem nenhuma modificação, mas usar armadura

pesada é impossível. O equipamento usado ou carregado na forma humana não se transforma quando os assume forma híbrida. Quando o hengeyokai na forma animal assume forma híbrida, seu equipamento retorna à forma original e os itens mágicos voltam a funcionar.

Perícias: * Os hengeyokai na forma animal recebem +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarce.

PERSONAGENS HENGEYOKAI

A classe favorecida de um hengeyokai é wu jen.

HIDRA

Essa besta parece um grande réptil com uma verdadeira floresta de cabeças e pescoços longos e delgados.

As hidras são monstros répteis com diversas cabeças que podem esfaquear rapidamente qualquer oponente, mesmo os mais bem armados.

A cor de uma hidra varia entre o marrom escuro e o cinza escuro, mas seu ventre é amarelo ou castanho. Seus olhos são âmbar e seus dentes são amarelados. Ela tem cerca de 6 m de altura e pesa 2 toneladas.

As hidras não falam.

COMBATE

As hidras são capazes de atacar com todas as suas cabeças sem nenhuma penalidade, mesmo que se movam ou realizem uma Investida na mesma rodada.

É possível matar uma hidra ao decepar todas as suas cabeças ou eliminar seu corpo. Para decepar uma cabeça, o oponente deve obter sucesso em um teste de Separar usando uma arma cortante. O jogador deve especificar o alvo antes de realizar a jogada de ataque. Utilizar a manobra Separar provoca um ataque de oportunidade, a menos que o atacante possua o talento Separar Aprimorado. Um oponente conseguirá golpear a cabeça de uma hidra em qualquer posição em que seria capaz de atingir o monstro, pois



NOS BASTIDORES: HIDRAS

As hidras são monstros difíceis de eliminar com métodos convencionais. Os personagens que não possuam o talento Separar Aprimorado perceberão que é difícil e perigoso atacar e decepar as cabeças do monstro, e a habilidade cura acelerada da hidra lhe permite restaurar grande parte do dano infligido contra seu corpo. A hidra será mais fácil de enfrentar se os personagens adquiriram o talento Separar Aprimorado ou se o grupo aprendeu a coordenar seus ataques com eficiência.

as cabeças se contorcem e misturam durante o combate. Um atacante pode preparar uma ação de Separar contra a cabeça da hidra, que será usada "quando a criatura tentar mordê-lo".

Cada cabeça da hidra tem uma quantidade de pontos de vida equivalentes ao total de pontos de vida do monstro dividido pelo número original de cabeças. Por exemplo, se uma hidra de cinco cabeças tem 52 pontos de vida, um único golpe que cause 10 pontos de dano ou mais decepará uma cabeça (52 dividido por 5 = 10.4, arredondando para baixo; 10). Quando uma cabeça é arrancada, a hidra perderá metade do total de pontos de vida daquela cabeça. No exemplo acima, o monstro perderia 5 PV quando a cabeça fosse decepada. Reações corporais naturais fecham a abertura para impedir a hemorragia. A hidra não realizará mais ataques com a cabeça decepada, mas não sofre nenhuma outra penalidade.

Sempre que uma cabeça for arrancada, duas novas surgirão no mesmo pescoço em 1d4 rodadas. Qualquer hidra está limitada a "criar" o dobro da quantidade de cabeças original em uma única ocasião; todas as cabeças adicionais (excedentes ao número original) morrerão e cairão em 24 horas. Para impedir que uma cabeça decepada se transforme em duas novas, o atacante

	Hidra de Cinco Cabeças Besta Mágica (Enorme)	Hidra de Seis Cabeças Besta Mágica (Enorme)	Hidra de Sete Cabeças Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida:	5d10+28 (55 PV)	6d10+33 (66 PV)	7d10+38 (77 PV)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), natação 6 m	6 m (4 quadrados), natação 6 m	6 m (4 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura:	15 (–2 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 9, surpresa 14	16 (–2 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 9, surpresa 15	17 (–2 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 9, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+5/+16	+6/+17	+7/+19
Ataque:	Corpo a corpo: 5 mordidas +6 (dano: 1d10+3)	Corpo a corpo: 6 mordidas +8 (dano: 1d10+3)	Corpo a corpo: 7 mordidas +10 (dano: 1d10+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 5 mordidas +6 (dano: 1d10+3)	Corpo a corpo: 6 mordidas +8 (dano: 1d10+3)	Corpo a corpo: 7 mordidas +10 (dano: 1d10+4)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 15, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 16, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 17, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +5, Von +3	Fort +10, Ref +6, Von +4	Fort +10, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 17, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	For 17, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	For 19, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9
Perícias:	Ouvir +6, Observar +6, Natação +11	Ouvir +6, Observar +7, Natação +11	Ouvir +7, Observar +7, Natação +12
Talentos:	Reflexos em Combate ^B , Vontade de Ferro, Vitalidade	Reflexos em Combate ^B , Vontade de Ferro, Vitalidade	Reflexos em Combate ^B , Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)
Ambiente:	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)
Organização:	Solitária	Solitária	Solitária
Nível de Desafio:	4 (normal); 6 (piro ou crio)	5 (normal); 7 (piro ou crio)	6 (normal); 8 (piro ou crio)
Tesouro:	1 /10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens	1 /10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens	1 /10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Hidra de Oito Cabeças Besta Mágica (Enorme)	Hidra de Nove Cabeças Besta Mágica (Enorme)	Hidra de Dez Cabeças Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida:	8d10+43 (87 PV)	9d10+48 (97 PV)	10d10+53 (108 PV)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), natação 6 m	6 m (4 quadrados), natação 6 m	6 m (4 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura:	18 (-2 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 9, surpresa 17	19 (-2 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 9, surpresa 18	20 (-2 tamanho, +1 Des, +11 natural), toque 9, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar:	+8/+20	+9/+22	+10/+23
Ataque:	Corpo a corpo: 8 mordidas +11 (dano: 1d10+4)	Corpo a corpo: 9 mordidas +13 (dano: 1d10+5)	Corpo a corpo: 10 mordidas +14 (dano: 1d10+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 8 mordidas +11 (dano: 1d10+4)	Corpo a corpo: 9 mordidas +13 (dano: 1d10+5)	Corpo a corpo: 10 mordidas +14 (dano: 1d10+5)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 18, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 19, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 20, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +7, Von +4	Fort +11, Ref +7, Von +5	Fort +12, Ref +8, Von +3
Habilidades:	For 19, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	For 21, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	For 21, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9
Perícias:	Ouvir +7, Observar +8, Natação +12	Ouvir +8, Observar +8, Natação +13	Ouvir +8, Observar +9, Natação +13
Talentos:	Reflexos em Combate ^B , Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)	Reflexos em Combate ^B , Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)	Reflexos em Combate ^B , Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)
Ambiente:	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)
Organização:	Solitária	Solitária	Solitária
Nível de Desafio:	7 (normal); 9 (piro ou crio)	8 (normal); 10 (piro ou crio)	9 (normal); 11 (piro ou crio)
Tesouro:	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Hidra de Onze Cabeças Besta Mágica (Enorme)	Hidra de Doze Cabeças Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida:	11d10+58 (118 PV)	12d10+63 (129 PV)
Iniciativa:	+1	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), natação 6 m	6 m (4 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura:	21 (-2 tamanho, +1 Des, +12 natural), toque 9, surpresa 20	22 (-2 tamanho, +1 Des, +13 natural), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar:	+11/+25	+12/+26
Ataque:	Corpo a corpo: 11 mordidas +16 (dano: 1d10+6)	Corpo a corpo: 12 mordidas +17 (dano: 1d10+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 11 mordidas +16 (dano: 1d10+6)	Corpo a corpo: 12 mordidas +17 (dano: 1d10+6)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 21, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 22, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +8, Von +5	Fort +13, Ref +9, Von +6
Habilidades:	For 23, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	For 23, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9
Perícias:	Ouvir +9, Observar +9, Natação +14	Ouvir +9, Observar +10, Natação +14
Talentos:	Reflexos em Combate ^B , Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)	Lutar às Cegas, Reflexos em Combate ^B , Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)
Ambiente:	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)
Organização:	Solitária	Solitária
Nível de Desafio:	10 (normal); 12 (piro ou crio)	11 (normal); 13 (piro ou crio)
Tesouro:	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	—	—
Ajuste de Nível:	—	—

deve causar pelo menos 5 pontos de dano por fogo ou ácido ao pescoço ferido (o que exige um ataque de toque) antes de as novas cabeças surgirem. Uma arma flamejante (ou efeito similar) inflige o dano de energia ao pescoço decepado no mesmo golpe usado para arrancar a cabeça. O dano de fogo ou ácido de efeitos de área (como a magia *bola de fogo* e o sopro de dragão) podem cauterizar vários ferimentos simultaneamente, além de causar o dano ao corpo da hidra. Uma hidra não morrerá até que todas as cabeças sejam decepadas e os ferimentos sejam cauterizados com fogo ou ácido.

O corpo da hidra pode ser destruído como qualquer outra criatura, mas essa é uma tarefa difícil em função da habilidade Cura Acelerada (veja a seguir). Qualquer ataque que não seja (ou não possa ser) um ataque para decepar uma das cabeças atinge o corpo do monstro. Por exemplo, os efeitos de área infligem dano ao corpo, mas não arrancará nenhuma cabeça. Os efeitos mágicos

direcionados (como *mísseis mágicos*) não são capazes de separar a cabeça de uma hidra e devem ser mirados contra o corpo, a menos que causem dano cortante ou possam ser utilizados na manobra Separar.

Cura Acelerada (Ext): A cada rodada, uma hidra recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente a 10 + seu número de cabeças original.

Perícias: As hidras recebem +2 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar graças às suas diversas cabeças.

Uma hidra recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Talentos: O talento Reflexos em Combate de uma hidra lhe permite utilizar todas as suas cabeças em ataques de oportunidade.

PIRO-HIDRA

Besta Mágica (Enorme — Fogo)

Essas hidras vermelhas podem soprar jatos de fogo com 3 m de altura, 3 m de largura e 6 m de comprimento. Todas as cabeças sopram uma vez a cada 1d4 rodadas. Cada sopro causa 3d6 pontos de dano de fogo por cabeça. Um sucesso em um teste de Reflexos reduz o dano à metade. A CD do teste será 10 + 1/2 da quantidade original de cabeças + modificador de Constituição da hidra.

Os ataques de fogo não impedem que o pescoço de uma piro-hidra "crie" novas cabeças (uma vez que a piro-hidra é imune ao fogo), mas 5 pontos de dano por frio surtem o mesmo efeito.

CRIO-HIDRA

Besta Mágica (Enorme — Frio)

Essas hidras púrpuras podem soprar jatos de gelo com 3 m de altura, 3 m de largura e 6 m de comprimento. Todas as cabeças sopram uma vez a cada 1d4 rodadas. Cada sopro causa 3d6 pontos de dano de frio por cabeça. Um sucesso em um teste de Reflexos reduz o dano à metade. A CD do teste será 10 + 1/2 da quantidade original de cabeças + modificador de Constituição da hidra.

Os ataques de frio não impedem que o pescoço de uma crio-hidra "crie" novas cabeças (uma vez que a crio-hidra é imune ao frio), mas 5 pontos de dano por fogo surtem o mesmo efeito.

HIDRA GULGUTH

Aberração (Enorme)

Dados de Vida: 15d8+105 (172 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m, natação 9 m (superfície da água)

CA: 23 (–2 tamanho, +15 natural)

Ataque Base/Agarrar: +4/+18

Ataques: Corpo a corpo: 2 tentáculos +14, 6 mordidas +2

Dano: Tentáculo 1d6+5, mordida 2d8+2

Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado

Qualidades Especiais: Mau cheiro, visão no escuro 18

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +5, Von +10

Habilidades: For 20, Des 10, Con 24, Int 6, Sab 9, Car 15

Perícias: Ouvir +8, Observar +8

Talentos: Trespasar, Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Vontade de Ferro, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Florestas, pântanos e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 16–30 DV (Enorme); 31–45 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

As hidras gulguth são criaturas híbridas entre a hidra predatória e o otyugh carnicero. Elas são conhecidas pelos seus dentes afiados, seu apetite voraz e seu mau cheiro nauseante.

As seis cabeças da criatura têm dentes do tamanho de espadas curtas; elas são sustentadas por pescoços longos e fortes, capazes de atingir suas vítimas a até 6 m em qualquer direção.

Uma hidra gulguth tem mais de 300 kg; ela está sempre faminta e consome qualquer alimento orgânico com voracidade, inclusive plantas, árvores, halflings e ogros. Uma hidra gulguth que estiver caçando numa floresta agarrará as presas móveis com seus tentáculos de otyugh, enquanto devora galhos e arbustos com as cabeças, deixando um rastro de destruição evidente em seu caminho. A aberração prefere matéria orgânica macia (como carne) a alimentos orgânicos rígidos (como árvores).

Uma camada de 30 cm de secreção escorregadia e excrementos recobre a couraça da hidra gulguth, espalhando-se no solo abaixo dela. Quando a hidra se desloca, deixa um rastro desta secreção no seu caminho, similar às lesmas.

COMBATE

As hidras gulguth não têm sutileza. Elas avançam na direção do alimento mais próximo, agarram o alvo com os tentáculos, mordem-no até matá-lo e devoram-no completamente. A pele exposta e a pelagem de criaturas vivas, além de armaduras de couro, atraem a hidra gulguth com facilidade. Ela atacará as vítimas envoltas por armaduras metálicas por último.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a hidra gulguth precisa atingir um oponente com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prenderá a vítima.

Mau Cheiro (Ext): Qualquer criatura viva com 8 DV ou menos num raio de 24 metros da hidra gulguth deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 23) ou ficará enjoada durante 1d10 rodadas. Se continuar na área afetada depois que o efeito terminar, a criatura deve realizar outro teste de resistência. Caso obtenha sucesso em qualquer teste de resistência, a criatura ficará imune ao mau cheiro daquela hidra gulguth durante 24 horas. As vítimas enjoadas são incapazes de atacar, conjurar ou sustentar magias e realizar qualquer ação que exija concentração. A única ação permitida a um personagem enjoado é uma ação equivalente a movimento por rodada.

NOS REINOS

Pelo menos duas hidras gulguth que assolam os Pântanos do Mar Distante são famosas por sustentar uma colônia de olhos esféricos (um tipo de beholder). Os beholder utilizam os raios ópticos pascar e *raio de gelo* para capturar as vítimas muito rápidas, que escapariam da hidra. Por outro lado, os predadores que atacariam os olhos esféricos não costumam se aproximar da hidra gulguth. Os beholder devoram os pedaços de carne menores, que a hidra não consome, ou arrancam restos presos na secreção da couraça da criatura.

HIPOGRIFO

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 3d10+9 (25 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 15 m (10 quadrados), voo 30 m (médio)

Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +3/+11

Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d4 +4) e mordida +1 (dano: 1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +2

Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 2, Sab 13, Car 8

Perícias: Ouvir +4, Observar +8

Talentos: Esquiva, Pairar

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Solitário, casal ou revoada (7–12)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

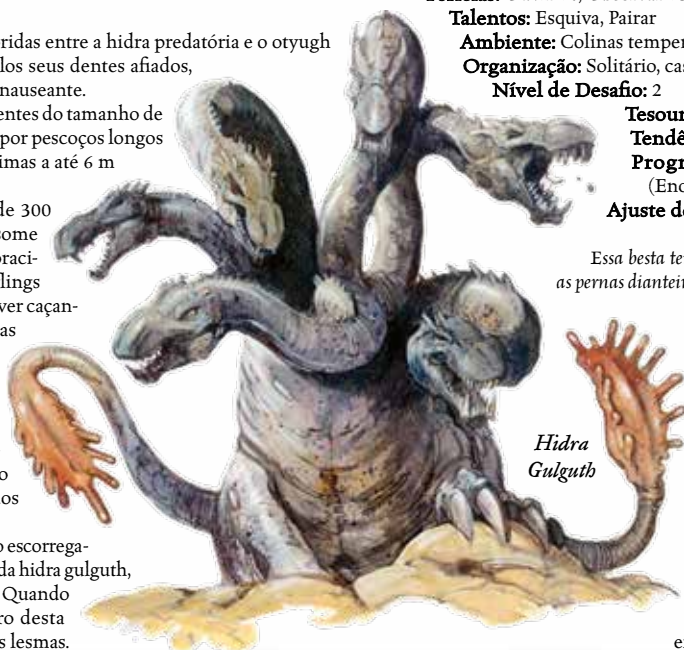
Progressão: 4–6 DV (Grande), 7–9 PV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Essa besta tem o dorso e a parte traseira de um cavalo e as pernas dianteiras, as asas e a cabeça de uma águia gigante.

Os hipogrifos são criaturas aladas e agressivas, que combinam as características dos cavalos e das águias gigantes. Como são onívoros vorazes, os hipogrifos caçam os humanoides, assim como qualquer outra presa.

Essas bestas são muito territoriais e defendem suas áreas de caça e pastagem prediletas com ferocidade inigualável. Seus territórios geralmente se estendem por 5d10 x 1,5 km de seus ninhos, onde os filhotes aguardam enquanto os adultos caçam. De qualquer



Hydra Gulguth

forma, um hipogrifo nunca deixará seus filhotes desprotegidos: descobrir um ninho sempre significa encontrar criaturas adultas.

Um espécime normal atinge 2,70 m de comprimento, a envergadura das asas alcança 6 m, e ele pesa quase 500 kg.

COMBATE

Os hipogrifos mergulham em direção à sua presa e a atingem com as garras dianteiras. Quando não podem mergulhar, atacam com suas garras e o bico.

Os casais ou revoadas lutam em conjunto, mergulhando repetidamente para afugentar ou matar os intrusos. Os hipogrifos lutarão até a morte para defender seus ninhos e filhotes, que são muito valorizados como montarias aladas em várias áreas civilizadas.

Perícias: Os hipogrifos recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar.

COMO TREINAR UM HIPOGRIFO

Os hipogrifos devem ser treinados antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Treinar um hipogrifo exige seis semanas de trabalho e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar um hipogrifo, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos dos hipogrifos valem 2.000 PO cada; os filhotes valem 3.000 PO cada. Um treinador profissional cobra 1.000 PO para cuidar ou treinar um hipogrifo.

Capacidade de Carga: A carga leve para um hipogrifo é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg.



Hipogrifo

a parte inferior do corpo lembra um escorpião. A metade humana tem a pele vermelha, não tem pelos ou cabelos, além de ser incrivelmente bonita.

Os homens-escorpiões desenvolveram uma cultura bastante sofisticada, repleta de filosofias estranhas que adaptam as noções excêntricas da humanidade por meio da visão multifacetada dos insetos. Duas práticas comuns desta sociedade são mencionadas pelos estudiosos. A primeira foi batizada em Faerûn de “corrida dos escorpiões”. Grupos de dois a vinte homens-escorpiões desmancham seus ninhos e começam a correr; eles não param por nenhum motivo, a menos que sejam atacados e obrigados a se defender; eles correm o mais rápido e pela maior distância que conseguirem... até a morte. Os corredores simplesmente caem mortos, um a um. E ninguém sabe o motivo.

A segunda excentricidade é o método peculiar de adivinhação dos homens-escorpiões. Ele é ligeiramente compreendido pelos habitantes da superfície. Essa raça vive no subterrâneo. Usando seu sentido sísmico e a capacidade de distinguir o terreno da superfície, eles criam “mapas astrais” místicos. Então espalham-se no local e esperam, muitas vezes durante dias, até que criaturas suficientes tenham percorrido o terreno acima do “mapa místico” para conectar seus elementos em um padrão inteligível. Ninguém compreende o método de concepção desses mapas ou as informações que os homens-escorpiões esperam obter — os únicos fatos indicam que, em determinadas ocasiões, essas criaturas emergem na superfície, equipadas para a guerra e convencidos de que uma adivinhação recém-terminada lhes indicou esse curso de ação. Em outros casos, os homens-escorpiões têm atitudes completamente aleatórias com estranhos, mesmo com pessoas encontradas anteriormente, convencidos por suas adivinhações de que esta é a atitude correta.

HOMEM-ESCORPIÃO

Humanoide Monstruoso (Grande)

Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m

CA: 15 (+2 Des, -1 tamanho, +4 natural)

Ataque Base/Agarrar: +4/+11

Ataques: Corpo a corpo: ferrão +6 e 2 garras +1; ou corrente com cravos Enorme +6 e ferrão +1

Dano: Ferrão 1d6+3 mais veneno, garra 1d6+1; ou corrente com cravos Enorme 2d6+3, ferrão 1d8+1 mais veneno

Face/Alcance: 3 m/1,5 m ou (3 m com o ferrão ou corrente)

Ataques Especiais: Veneno

Qualidades Especiais: Sentido sísmico, percorrer terra, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +4

Habilidades: For 16, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 12

Perícias: Esconder-se +1, Ouvir +3, Furtividade +4, Procurar +2, Observar +2, Sobrevivência +4

Talentos: Usar Arma Exótica (corrente com cravos), Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Desertos, montanhas e subterrâneo/Quente e temperado

Organização: Solitário, combinação (2), patrulha (4), adivinhos (8) ou cidade (50–1000)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

Os homens-escorpiões vivem numa sociedade que mistura o misticismo religioso e esotérico e tendências homicidas, cumpridas pelos ferrões venenosos da raça.

Os homens-escorpiões parecem uma variante bizarra de um centauro, com tamanho similar, mas



Homem-Escorpião

COMBATE

As habilidades sentido sísmico, *percorrer a terra* e o excelente modificador de Iniciativa dos homens-escorpiões com frequência lhes permitem desferir o primeiro golpe em qualquer confronto. Eles sempre tentam enfraquecer seus adversários com o ferrão venenoso.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força.

Sentido Sísmico (Ext): Os homens-escorpiões percebem automaticamente a localização de qualquer criatura em contato com o solo num raio de 18 m.

Percorrer a Terra (SM): Um homem-escorpião é capaz de se deslocar 6 m para cima ou para baixo, em linha reta, mas somente quando seu percurso atravessar pelo menos 30 cm de terra. A cada 1,5 m (ou fração) de terra percorrida, a criatura sofre 1d3 pontos de dano. Se o movimento pretendido pelo homem-escorpião terminar no interior de um terreno sólido, ele permanecerá no quadrado original, mas sofrerá o dano normalmente em função da distância que percorreria. Os homens-escorpiões utilizam esta habilidade para se deslocar entre a superfície e túneis escavados anteriormente (ou vários túneis conectados em sequência). A ativação desta habilidade gera um lampejo de luz vermelha e o cheiro de insetos queimados.

Talentos: Os homens-escorpiões adquirem Iniciativa Aprimorada como um talento adicional.

PERSONAGENS HOMENS-ESCORPIÕES

Existem poucos homens-escorpiões que adquirem níveis de classe. As exceções normalmente se tornam clérigos (sua classe favorecida), feiticeiros, guerreiros

e — raramente — ranger. Os clérigos da raça escolhem dois entre os seguintes domínios: Fogo, Mal, Terra e Viagem.

SOCIEDADE DOS HOMENS-ESCORPIÕES

Os combatentes da raça podem ser machos ou fêmeas. Os participantes da “corrida dos escorpiões” são quase exclusivamente machos (90%). Os grupos de caça que participam do estranho ritual de adivinhação da espécie geralmente têm a mesma quantidade de fêmeas e machos.

NOS REINOS

Os homens-escorpiões dos Reinos são nativos de Maztica, um continente do outro lado do Mar Sem Rastros, recentemente invadido pelos exércitos de Amn. A invasão não foi um sucesso total, parcialmente porque revelou a existência de Faerûn para os homens-escorpiões, que se autodenominam *tlincallis* em seu idioma. Uma cidade-colmeia inteira de homens-escorpiões executou um ritual de três anos para se transportar diretamente até o Subterrâneo de Amn. Os *tlincallis* dominaram a região que outrora pertencia ao reino anão de Xothaerin. A única resistência digna de nota partiu das criaturas elementais do fogo (salamandras, efreet e outros) que habitavam as fronteiras ao sul do reino destruído dos anões. Os *tlincallis* expulsaram os seres ígneos e agora enviam grupos de exploradores para o restante do Subterrâneo, talvez em busca de outras regiões para a colonização de sua espécie.

HOMÚNCULO

Constructo (Miúdo)

Dados de Vida: 2d10 (11 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 15 m (bom)

Classe de Armadura: 14 (+2 Des, +2 tamanho), toque 14, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +1 /+8

Ataque: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4–1 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4–1 mais veneno)

Espaço/Alcance: 75 cm/0 m

Ataques Especiais: Veneno

Qualidades Especiais: Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 8, Des 15, Con —, Int 10, Sab 12, Car 7

Perícias: Esconder-se +14, Ouvir +4, Observar +4

Talentos: Reflexos Rápidos

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Qualquer uma (idêntico ao criador)

Progressão: 3–6 DV (Miúdo)

Ajuste de Nível: —

Essa criatura tem uma forma vagamente humanoide. Ela tem 50 cm de altura e a envergadura de suas asas tem cerca de meio metro. Sua pele parece áspera e cheia de verrugas e sua boca é repleta de dentes afiados parecidos com agulhas.

Um homúnculo é um servo em miniatura criado por um mago. Essas criaturas são combatentes limitados, mas são mensageiros, espiões e patrulheiros eficazes.

O criador de um homúnculo determina suas feições exatas.

Os homúnculos são pouco mais que simples ferramentas, desenvolvidas para realizar pequenas tarefas. Eles são extensões de seus criadores e possuem a mesma tendência e natureza básicas. Um homúnculo não é capaz de falar, mas o processo de criação o vincula por telepatia ao



Homúnculo

seu criador. A criatura possui todo o conhecimento do mestre e pode compartilhar com ele as coisas que ouve e enxerga num raio de 500 m. Um homúnculo nunca ultrapassa esse limite voluntariamente, embora possa ser forçado. Caso isso aconteça, a criatura fará o possível para retomar o contato com seu mestre. Um ataque que destrua um homúnculo causará 2d10 pontos de dano ao criador; se o mestre falecer, o constructo também morrerá e seu corpo derreterá lentamente numa poça de piche.

COMBATE

Os homúnculos pousam em suas vítimas e mordem-nas com suas presas venenosas.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: sono durante 1 minuto; dano secundário: sono durante 5d6 minutos adicionais. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +2 de bônus racial.

CONSTRUÇÃO

Um homúnculo é fabricado com uma mistura de argila, cinzas, raiz de mandrágora, água mineral e uma gota de sangue do próprio criador.

Esse material custa 50 PO. O criador é capaz de moldar o corpo ou contratar alguém para fazê-lo. A montagem do corpo requer um sucesso num teste de Ofícios (escultura ou alvenaria) CD 12.

Depois de fabricar o corpo, a criatura deverá ser animada através de um extenso ritual mágico que exige um laboratório ou oficina especialmente preparada, semelhante a um laboratório de alquimia, que custará 500 PO. Se estiver construindo pessoalmente o corpo, o criador poderá realizar a construção e o ritual simultaneamente.

É possível criar um homúnculo com mais de 2 DV mas para cada Dado de Vida adicional aumenta o preço de criação em 2000 PO.

Fabricar Constructo, *olho arcano*, *reflexos*, *consertar*, o conjurador deve pertencer ao 4º nível ou superior; Preço de mercado: — (nunca é vendido); Custo: 1.050 PO + 78 XP.

HORROR DE ELMO

Constructo (Médio)

Dados de Vida: 13d10 (71 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 m, levitar 9 m

CA: 19 (+1 Des, +8 armadura de batalha)

Ataque Base/Agarrar: +9/+14

Ataques: Corpo a corpo: espada larga +12/+7; ou à distância: besta pesada +10

Dano: Espada larga 2d6+4; ou besta pesada 1d10

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poder da arma

Qualidades Especiais: Imunidade a efeitos mágicos, andar no ar, *queda suave*, constructo, ver o invisível, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +7

Habilidades: For 16, Des 13, Con —, Int —, Sab 16, Car 12

Perícias: Diplomacia +5, Ouvir +15, Procurar +13, Sentir Motivação +15, Observar +15, Sobrevivência +3 (+5 para rastrear)

Talentos: Fortitude Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Vitalidade, Foco em Arma (espada larga)

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 14–20 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Esses constructos antigos são um excelente lembrete de que os aventureiros devem ser cautelosos quando se aproximarem de estátuas isoladas, vestidas com armaduras metálicas.



Homúnculo

Os horrores de elmo são conjuntos de armaduras de batalha que variam entre 1,50 m e 2,10 m de altura. Em geral, a armadura parece um equipamento velho, mas existem horrores em armaduras brilhantes e conservadas. Embora a vestimenta esteja completamente vazia, uma luz púrpura e mágica emana das juntas do equipamento. Os horrores de elmo costumam manter os visores abaixados.

Na maioria dos casos, eles atuam como guardiões incansáveis, mas alguns foram criados para executar tarefas específicas, que exigem uma jornada ou viagem. Com frequência, eles vivem mais que seus criadores, interpretando suas últimas ordens de modo cada vez mais amplo, conforme a magia do seu antigo mestre desaparece. Eles não falam, mas compreendem o idioma Comum e qualquer outra linguagem, a critério do Mestre.

COMBATE

Um horror de elmo utiliza táticas eficientes, disparando contra alvos mais fracos ou invistindo para o combate corporal. Se possível, ativará sua habilidade de levitação para obter vantagem contra oponentes no solo. Esses constructos não lutam necessariamente até a morte. Eles costumam escolher a sobrevivência, e a possibilidade de continuar a cumprir seu objetivo primário, a menos que uma retirada destrua qualquer chance de cumprir sua missão. Quando um horror de elmo é destruído, sua armadura se dissolve em lava.

Poder da Arma (Sob): Normalmente, o ritual que criou o horror de elmo permite que o constructo encante sua espada (ou arma de lâmina) com uma habilidade mágica, como uma ação livre. O poder mágico da arma somente estará ativo enquanto o constructo empunhá-la; a energia do efeito advém do próprio horror de elmo, não da arma. Jogue 1d12 e consulte a tabela a seguir para determinar o poder da espada do constructo. Essas habilidades são idênticas às habilidades especiais das armas descritas no *Livro do Mestre*.

1–3: Nenhum	8: Elétrica
4: Flamejante	9: Explosão elétrica
5: Explosão flamejante	10: Velocidade
6: Congelante	11: Trovejante
7: Afiação	12: Sangramento

Imunidade a Efeitos Mágicos (Ext): Um horror de elmo será imune a três magias, escolhidas pelo criador no momento da fabricação. As escolhas mais comuns incluem: *bola de fogo*, *relâmpago* e *tempestade glacial*. Todos os horrores de elmo são imunes a *misséis mágicos*.

Andar no Ar (Ext): Similar à magia homônima, mas afeta somente o horror de elmo.

Queda Suave (SM): Similar à magia homônima, mas afeta somente o horror de elmo.

Ver o Invisível (Sob): Os horrores de elmo estão constantemente sob os efeitos da magia *ver o invisível*.

CONSTRUÇÃO

Os segredos da fabricação dos horrores de elmo se perderam e não constam no conhecimento mágico atual de Faerûn. Existem extra-planares que conhecem o processo, mas somente as almas mais perversas estariam dispostas a pagar o custo destas barganhas terríveis. No 18º nível, um mago maligno teria recursos suficientes para rastrear esses segredos, mas não há garantias de que estaria disposto a pagar o preço da informação.

NOS REINOS

Os últimos cinco mil anos da história dos Reinos narraram a ascensão de impérios humanos brilhantes, reinos como Netheril e Imaskar. Quase todas estas nações extraordinariamente poderosas tinham como objetivo final o domínio mágico — e, no final, sua derrocada foi causada justamente por essa ambição pelo poder da magia. Os reis magos ancestrais deixaram de existir há eras, mas nos arsenais esquecidos e nas cidadelas soterradas, seus horrores de elmo “leais” aguardam para cumprir seus comandos originais.

HUNEFER

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida: 50d12+3 (603 PV)

Iniciativa: +16 (+12 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 30 m

Classe de Armadura: 52 (+12 Des, +20 natural, +10 intuição)

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +44

Dano: Pancada 3d6+18, dec. 19–20 (+1d6 em caso de sucesso decisivo) mais podridão do hunefer

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Desespero, podridão do hunefer, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 90 m, resistência a golpes, RD 10/—, cura acelerada 30, RM 37, características de morto-vivo, vulnerabilidade a fogo

Testes de Resistência: Fort +18, Ref +30, Von +41

Habilidades: For 47, Des 35, Con —, Int 18, Sab 38, Car 36

Perícias: Concentração +40, Conhecimento (mortos-vivos) +31, Espionar +21, Identificar Magias +31, Observar +43, Ouvir +43

Talentos: Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Especialista, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vitalidade.

Talentos Épicos: Sucesso Decisivo Avassalador (pancada), Sucesso Decisivo Devastador (pancada), Mimetizar Magia (*teletransporte exato*)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, par ou corte (5–9)

Nível de Desafio: 25

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 51–56 DV (Médio); 57–60 DV (Grande); 61–66 DV (Enorme); 67–70 DV (Imenso); 71+ DV (Colossal)

Um hunefer é a múmia de um semideus, cujo poder não foi totalmente transportado para os reinos astrais.

Os huneferes são criaturas apodrecidas e ressequidas. Seu aspecto facial oculta-se sob mortalhas milenares. Eles se deslocam com uma velocidade inacreditável, defendendo rápida e eficientemente seus locais de descanso. A maioria dos huneferes é adornada com os símbolos e ídolos que já foram importantes para o semideus.

Os huneferes constantemente procuram recuperar sua essência divina, embora a separação da carne (o hunefer) e do espírito (as ilhas no Plano Astral) seja incrivelmente difícil de ser superada — na verdade, o hunefer é uma criatura completamente diferente, impulsionada pela memória do antigo poder de seu corpo, mas destinada a jamais possuí-lo. Quando um deus morto se ergue de seu túmulo no Plano Astral, a carne abandonada do hunefer provavelmente é esquecida, e sua condição permanece inalterada, exceto por seu ódio irrefreável de ter sido abandonado.

Os huneferes falam todas as idiomas, embora demorem 1d4 rodadas para mudar de uma para outra, enquanto recobra suas memórias.

COMBATE

Os huneferes utilizam suas habilidades similares a magia durante o combate, e asseguram-se de conjurar a maior quantidade possível de magias defensivas antes de iniciar um confronto. Um hunefer sob o efeito da magia *velocidade* prefere gastar uma ação parcial para desferir um ataque de pancada e a ação parcial livre para utilizar uma habilidade similar a magia.

Desespero (Sob): A

simples visão de um hunefer força os observadores a obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 48) para não ficarem paralisados de medo durante 1d4 rodadas. Não importa o resultado do teste, o alvo estará imune à habilidade desespero daquele hunefer durante 24 horas.

Podridão do Hunefer (Sob):

Doença sobrenatural — transmissão através da



Hunefer

pancada, Fortitude (CD 35), período de incubação instantâneo; 1d6 de dano temporário de Constituição. Ao contrário de doenças normais, a podridão do hunefer exige que a vítima obtenha sucesso em um teste de resistência a cada rodada para não sofrer mais 1d6 de dano temporário de Constituição. A podridão persiste até que a vítima seja reduzida a Constituição 0 (e morra) ou seja alvo da magia *remover doenças* ou similar.

Quando morrer, a criatura afligida pela doença transforma-se em areia, a menos que as magias *remover doenças* e *reviver os mortos* (ou superiores) sejam conjuradas sobre os restos em 2 rodadas ou menos. Caso contrário, na terceira rodada a areia se aglutina, formando uma múmia de 18 DV com o mesmo equipamento do falecido, e sob comando do hunefer (a magia *cinzas da múmia* no Capítulo 2 fornece as estatísticas para uma múmia de 18 DV).

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *arrombar, aura profana, corrente de relâmpagos, criar passagens, deslocamento, dissipar magia aprimorado, encarnação fantasmagórica, observação, teletransporte exato, velocidade, visão da verdade*; 1/dia — *ruína* (consulte o Capítulo 2). Nível do conjurador 27º; CD do teste de resistência 23 + nível da magia.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Vulnerabilidade a Fogo (Ext): Um hunefer sofre dano dobrado de ataques de fogo, a menos que permitam um teste e resistência para reduzir o dano à metade. Nesse caso, ele sofrerá metade do dano se obtiver sucesso no teste de resistência e o dobro se fracassar.

HYBSIL

Fada (Pequena)

Dados de Vida: 1d6 (4 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 15 m

CA: 16 (+3 Des, +1 tamanho, +2 natural)

Ataque Base/Agarrar: +0/-5

Ataques: Corpo a corpo: adaga +3; ou à distância: arco curto +3

Dano: Adaga 1d4-1; ou arco curto 1d6

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Flechas de sono (10% chance)

Qualidades Especiais: Habilidades similares a magia, ver o invisível, imunidade a veneno

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +2

Habilidades: For 8, Des 17, Con 13, Int 13, Sab 10, Car 10

Perícias: Blegar +3, Ofícios (qualquer um) +4, Operar Mecanismo +3*, Esconder-se +10, Saltar +12, Ouvir +3, Procurar +3, Observar +3, Sobrevivência +7, Usar Cordas +4

Talentos: Esquiva^B, Mobilidade^B, Acuidade com Arma

Terreno/Clima: Florestas e planícies/Temperado

Organização: Solitário, grupo de caça (2-4), bando de guerra (12-16) ou tribo (20-80)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

Os hybsil são nômades das florestas, devotados a divindades da natureza, suas famílias e atos insanos de coragem.

Eles parecem centauros de 90 cm, mas têm a parte inferior e os aspectos faciais de antílopes. A coloração da parte inferior varia muito, abrangendo qualquer tonalidade de marrom e preto, com listras e manchas similares ao padrão dos antílopes. Os hybsil vivem em tribos de vinte a oitenta indivíduos e caçam em territórios bastante extensos, muitas vezes longe de seus vilarejos, para não atrair inimigos até suas famílias. Os machos têm grandes chifres terminados em forquilha (como os alces), que diminuem e caem no final do inverno e crescem novamente na primavera. As fêmeas têm chifres menores, retílineos ou espiralados, sem forquilha, o ano inteiro.

COMBATE

Antes de atacar, os hybsil utilizam a habilidade, para que o adversário veja três ou quatro criaturas saltando e disparando flechas para cada hybsil presente no grupo. A menos que estejam intencionalmente testando sua coragem, os hybsil preferem evitar o combate corporal, usando sua mobilidade para esconder-se e se aproximar, disparar flechas e recuar.

Flechas do Sono: Há 10% de chances de um hybsil carregar 1d3 flechas de sono, obtidas como presente das pixies. Os hybsil cuidam destas flechas com carinho, e costumam utilizá-las somente em situações de vida ou morte. Uma criatura atingida pela flecha do sono deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou será afetada pela magia *sono*.

Habilidades Similares a Magia (SM): 1/dia — *passo sem pegadas* (como um druida de 3º nível), *globos de luz, reflexos e salto* (com um feiticeiro de 1º nível).

Ver o Invisível (Sob): Os hybsil são capazes de distinguir criaturas e objetos invisíveis conforme desejarem, devido à sua convivência com o povo fada.

Imunidade a Veneno (Ext): Os hybsil são imunes a todos os venenos.

Perícias: * Os hybsil recebem +4 de bônus racial nos testes de Operar Mecanismo e Procurar para localizar e desarmar armadilhas de alçapão (fossos e redes). Esses bônus somente se aplicam em ambientes externos, em planícies e florestas, onde o hybsil é capaz de utilizar as perícias como ladinos. Se a criatura adquirir níveis de ladino, seus modificadores nas perícias Procurar e Operar Mecanismo recebem +4 de bônus racial para localizar e desarmar armadilhas de ambientes externos. Além disso, os hybsil recebem +2 de bônus racial em Saltar e +4 de bônus racial em Sobrevivência. Os hybsil também adquirem Mobilidade como um talento adicional.

PERSONAGENS HYBSIL

Com muita frequência, os personagens hybsil adquirem níveis de druida; suas escolhas também incluem ranger, feiticeiro e ladino. Os clérigos da raça, que são raros, escolhem dois entre os seguintes domínios: Sorte, Natureza e Enganação.

SOCIEDADE DOS HYBSIL

Diferente de suas primas brincalhonas, as pixies, os hybsil não conseguem se tornar invisíveis, portanto desenvolveram atitudes mais sérias em relação à honra, responsabilidade e sobrevivência. As três virtudes principais da sociedade dos hybsil são compromisso, vingança e coragem. O compromisso é analisado pelos anciões, que registram os favores devidos e recebidos, dentro e fora da tribo. As fêmeas, que possuem memórias mais confiáveis do que os machos impetuosos, geralmente exigem atos de vingança. A coragem é uma prerrogativa dos jovens combatentes e caçadores, machos ou fêmeas, que consideram honroso investir contra os inimigos, golpear um deles e escapar ileso. Raros hybsil apreciam a companhia de outras espécies. Algumas tribos têm relacionamentos aceitáveis, embora distantes, com vilas de humanos, gnomos e outras raças. A maioria das tribos foi traída e atacada repetidamente, logo considera todos os estranhos como adversários, até que provem o contrário.

NOS REINOS

Os Zhentarim do Forte Zhentil criaram a tradição de pagar uma recompensa de 1 PO por ponta de chifre de hybsil, conquanto a eficácia mágica do material possa ser comprovada, geralmente quando o chifre ainda está preso ao escalpo da criatura — os chifres perdidos dos hybsil não servem aos propósitos dos alquimistas Zhentarim. Por outro lado, nas Fronteiras Prateadas, um druida hybsil de 14º nível que venera Lurue, chamado de Cinco Pontas, se tornou líder do segundo maior círculo druidico das terras do norte. Cinco Pontas possui quatro companheiros animais: três carcajús atrezo e uma coruja. Ele é famoso por oferecer 13 PO de recompensa por escalpo de Zhentarim.



IBRANDLIN

Dragão (Imenso — Fogo)

Dados de Vida: 10d12+70 (135 PV)

Iniciativa: +0

SARDINHA

Deslocamento: 6 m, escalar 6 m
CA: 17 (-4 tamanho, +11 natural)
Ataque Base/Agarrar: +10/+34
Ataques: Corpo a corpo: mordida +18 e 4 garras +13
Dano: Mordida 4d6+12, garra 2d8+6
Face/Alcance: 6 m/4,5 m
Ataques Especiais: Sopros, imobilizar
Qualidades Especiais: Subtipo (fogo), RM 20
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +7, Von +7
Habilidades: For 35, Des 11, Con 24, Int 4, Sab 10, Car 9
Perícias: Escalar +20, Saltar +22, Ouvir +12, Procurar +7, Observar +11
Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Encontro Aprimorado, Ataque Poderoso
Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário ou família (2-8)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Neutro
Progressão: 11-20 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: +8

Os ibrandlin, também chamados de “espreitadores das trevas”, são monstros similares a dragões, criados pelos clérigos para proteger locais subterrâneos sagrados. Eles parecem dragões vermelhos longos, sem asas, com escamas cinzentas no corpo e avermelhadas nas costas e na barriga. Os ibrandlin falam o idioma Dracônico arcaico.

COMBATE

Os ibrandlin atacam com uma combinação letal de garras dilacerantes e uma mordida terrível. Eles se apoiam na cauda para usar as quatro patas simultaneamente em combate, enquanto mordem ou sopram fogo nos inimigos. Eles obedecem aos comandos simples dos clérigos de Ibrandul — “atacar” e “defender” — são as ordens mais comuns — mas essas criaturas também são treinadas para “vigiar”, indicando que impedirão o avanço dos oponentes designados.

Sopro (Sob): Uma vez a cada 5 rodadas, o ibrandlin é capaz de disparar um cone de fogo com 9 m, que causa 2d6 pontos de dano por fogo a qualquer criatura na área afetada. Um teste de resistência de Reflexos (CD 21) bem-sucedido reduzirá o dano à metade. Os ibrandlin podem atacar com as quatro garras e o sopro se usarem uma ação de ataque total. Nesse caso, o monstro não poderá usar sua mordida.

Imobilizar (Ext): Um ibrandlin é capaz de saltar e esmagar seus oponentes usando uma ação padrão. Este ataque somente é eficaz contra adversários Médios ou menores. Essa manobra afetará todas as criaturas na área ocupada pelo corpo do ibrandlin (uma área de 6 m x 9 m). Todas as criaturas nesta área devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 21) ou ficarão imobilizadas. O monstro pode decidir não causar dano às vítimas. Os alvos que permanecerem imóveis somente ficarão imobilizados (considere uma manobra Agarrar normal). Caso tentem se deslocar ou atacar, sofrerão 4d6 pontos de dano por esmagamento a cada rodada, até se libertarem.

Subtipo (fogo) (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

NOS REINOS

Os ibrandlin foram criados pelos sacerdotes de Ibrandul, a divindade das cavernas, das masmorras e do Subterrâneo. Por meio da influência da deusa Shar, que eliminou Ibrandul e usurpou seu aspecto, os clérigos da antiga divindade finalmente conseguiram que os ibrandlin gerassem proles, e a quantidade desses terríveis guardiões subterrâneos está aumentando rapidamente. A devoção a Ibrandul é popular no Sul Brilhante e na cidade de Águas Profundas, logo os ibrandlin são mais comuns nestas regiões.

INEVITÁVEL

Os inevitáveis são constructos nativos do plano Leal e Neutro de Mecânus, cujo único objetivo é assegurar ou impor a ordem natural do universo.

Cada tipo de inevitável foi desenvolvido para encontrar e punir uma variedade específica de transgressão, caçando um pessoa ou grupo que tenha



violado um princípio fundamental como: “o culpado deve ser punido”, “os acordos devem ser respeitados” ou “todos morrem um dia”. Um inevitável recebe sua primeira missão quando é criado, então encontra o transgressor e aplica o castigo apropriado. A sentença geralmente é a morte, embora alguns inevitáveis prefiram compensar a parte prejudicada usando *tarefa* ou *marca da justiça* para garantir o cumprimento de suas sentenças. Desde o primeiro momento, o inevitável está totalmente concentrado em sua missão. Ele não reduzirá seus esforços, não importa a antiguidade do delito ou a dificuldade da tarefa. Caso seja impedido de atravessar um oceano de outra maneira, dizem que o inevitável entrará nas ondas e viajará no fundo do mar, emergindo no continente desejado meses depois.

Os inevitáveis são obcecados em cumprir sua missão, mas também recebem ordens para não ferir os inocentes. No entanto, os cúmplices de suas presas são considerados culpados, muitas vezes gerando pequenos conflitos nas programações dos constructos. Mesmo o inevitável mais eficaz é periodicamente convocado para retornar a Mecânus para ser reprogramado.

Os inevitáveis se sacrificam com satisfação para completar suas missões, mas não são suicidas. Diante de uma derrota inevitável, é provável que tentem recuar e descobrir uma forma de equilibrar as forças. Eles são adversários determinados, mas pacientes, capazes de se aliar a outras criaturas quando houver auxílio para completar sua tarefa, embora não sustentem essas alianças por muito tempo. Será óbvio para qualquer indivíduo que passar muito tempo com um inevitável que eles são capazes de sacrificar os aliados sem hesitar para alcançar seus objetivos.

Quando um inevitável completa sua missão, ele vaga pela terra e observa passivamente a vida alheia. Quando percebe uma transgressão direta ao seu princípio original, ele assume uma nova missão. Essas criaturas tendem a se destacar na multidão enquanto estão em modo de observação, mas não respondem prontamente a qualquer diálogo. Os indivíduos que ficam sabendo de uma estátua de armadura dourada, com 3,5 metros de altura, vagando nas vizinhanças podem segui-lo e apresentar seu problema, na esperança de que o inevitável elimine o suposto transgressor. A decisão é baseada nas particularidades da programação do constructo, portanto não há garantias.

Suas formas variam, mas todos os inevitáveis são criaturas mecanizadas, douradas e prateadas, com engrenagens e pistões no lugar dos músculos e ossos. Seus olhos brilham com uma radiação dourada.

Observe que, diferente dos demais constructos, os inevitáveis possuem um valor de Inteligência e são capazes de pensar, aprender e lembrar.

Eles falam os idiomas Abissal, Celestial e Infernal, assim como o idioma nativo de seus primeiro alvo.

COMBATE

A menos que sua existência esteja em perigo, os inevitáveis se concentram totalmente no transgressor que lhes foi designado, ignorando por completo os demais envolvidos. Um inevitável atacará qualquer criatura que impedir seu avanço, mas não se afastará o suficiente para perder o alvo de sua missão.

Esses constructos encaram a autodefesa com muita seriedade; qualquer criatura que atacá-los com força letal (a critério do inevitável), sofrerá represálias com força letal. As armas naturais do inevitável, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Cura Acelerada (Ext): A cada rodada, um inevitável recupera uma quantidade de pontos de vida (especificado na descrição da criatura) enquanto tiver pelo menos 1 PV. No entanto, o dano causado por uma arma anárquica será recuperado normalmente.

MARUT

Constructo (Grande, Planar, Leal)

Dados de Vida: 15d10+30 (112 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m com armadura de batalha (6 quadrados), deslocamento base 12 m

Classe de Armadura: 34 (–1 tamanho, +1 Des, +16 natural, +8 armadura de batalha), toque 10, surpresa 33

Ataque Base/Agarrar: +11/+27

Ataque: Corpo a corpo: pancada +22 (dano: 2d6+12 mais 3d6 sônico ou 3d6 de eletricidade)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +22 (dano: 2d6+12 mais 3d6 sônico ou 3d6 de eletricidade)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Punhos do relâmpago e do trovão, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 15/caos, visão no escuro 18 m, cura acelerada 10, visão na penumbra, Resistência à Magia 25

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +8

Habilidades: For 35, Des 13, Con —, Int 12, Sab 17, Car 18

Perícias: Concentração +13, Conhecimento (religião) +10, Diplomacia +6, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +10, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)

Talentos: Ataque Poderoso, Enconção Aprimorado, Foco em Habilidade (punhos), Fortitude Maior, Golpe Avassalador, Magias em Combate

Ambiente: Nirvana Tecnológico de Mecânus

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 15

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Neutro

Progressão: 16–28 DV (Grande); 29–45

DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Essa criatura veste uma armadura dourada, mas tem um corpo de coloração ônix. Ela é humanoide, embora seja muito maior que um ser humano, e parece composta de partes mecânicas. Ele não carrega armas ou outros equipamentos.

Os marut representam a inevitabilidade da morte. Eles confrontam os indivíduos que se recusam a morrer.

Qualquer criatura que utilize métodos antinaturais para estender sua longevidade (como um lich) pode ser alvo de um marut. Os seres que tomam medidas extremas para enganar a morte de outras formas (como o sacrifício de centenas de pessoas para salvar-se de uma praga) também podem ser considerados transgressores. Os conjuradores que utilizam a magia para reverter a morte (com a magia *reviver os mortos*, por exemplo) raramente chamam a atenção de um marut, a menos que façam isso repetidamente ou em grande escala.

Quando um marut identifica um alvo, ele avança de forma segura e implacável contra o inimigo, sem jamais descansar.

Combate

Depois de encontrar seu alvo, o marut causará a morte que o indivíduo está evitando. Por outro lado, as criaturas que distorcem os mortos através da necromancia podem ser castigadas com uma *tarefa/missão* ou *marca da justiça* para assegurar um respeito adequado. O marut geralmente utiliza *muralha de energia* para selar qualquer rota de fuga, então inicia o confronto com uma *corrente de relâmpagos* enquanto se aproxima para o combate corporal. Uma vez engajado, ele ataca com seus punhos poderosos, usando *círculo da morte* quando estiver cercado por vários oponentes. Ele atinge os conjuradores inimigos com ativações sequenciais de *dissipar magia maior* e usa *porta dimensional* e *localizar criatura* para encontrar os oponentes que consigam escapar.

A arma natural dos marut, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Punhos do Relâmpago e do Trovão (Sob): O punho esquerdo de um marut emite uma trovada barulhenta sempre que atinge qualquer criatura ou objeto, causando 3d6 pontos de dano sônico adicional e surdez durante

2d6 rodadas (Fortitude anula a surdez, CD 31). Seu punho direito emite um choque que inflige 3d6 pontos de dano de eletricidade adicional e cegueira durante 2d6 rodadas (Fortitude anula a cegueira, CD 31). As CDs dos testes de resistência são baseadas em Força e incluem o talento Foco em Habilidade do marut.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *andar no ar, comando maior* (CD 19), *dissipar magia maior*, *infligir ferimentos leves em massa* (CD 19), *localizar criatura*, *medo* (CD 18), *porta dimensional*, *visão da verdade*; 1/dia — *corrente de relâmpagos* (CD 20), *círculo da morte* (CD 20), *marca da justiça*, *muralha de energia*; 1/semana — *terremoto* (CD 22), *tarefa/missão*, *viagem planar* (CD 21). Nível de Conjurador: 14º. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Perícias: Um marut recebe +4 de bônus racial em Concentração, Ouvir e Observar.

KOLYARUT

Constructo (Médio, Planar, Leal)

Dados de Vida: 13d10+20 (91 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m com loriga segmentada (4 quadrados), deslocamento base 6 m

Classe de Armadura: 27 (+1 Des, +10 natural, +6 loriga segmentada), toque 11, surpresa 26

Ataque Base/Agarrar: +9/+11

Ataque: Corpo a corpo: toque vampírico +11 (toque, dano: 5d6); ou toque à distância: raio de drenar temporário +10 (dano: como a magia); ou corpo a corpo: *espada longa* +2 +13 (dano: 1d8+5; dec. 19–20/x2), ou pancada +11

(dano: 1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: toque vampírico +11/+6 (toque, dano: 5d6); ou toque à distância: raio de drenar temporário +10 (dano: como a magia), ou corpo a corpo: *espada longa* +2 +13/+8 (dano: 1d8+5; dec. 19–20/x2), ou pancada +11/+6 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Raio de drenar temporário, habilidades similares à magia, toque vampírico

Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 10/caos, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, visão na penumbra, Resistência à Magia 22

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +7

Habilidades: For 14, Des 13, Con —, Int 10, Sab 17, Car 16

Perícias: Diplomacia +5, Disfarces +12, Observar +11, Obter Informação +12, Ouvir +11, Procurar +5, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)

Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia (sugestão), Fortitude Maior, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos

Ambiente: Nirvana Tecnológico de Mecânus

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Neutro

Progressão: 14–22 DV (Médio); 23–39 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Essa criatura é um humanoide de pele vermelha, composto de partes mecânicas. Ela ostenta uma armadura dourada ornamentada e um manto dourado e largo. Ela carrega uma espada cintilante e veste uma loriga segmentada.

Os kolyarut representam a cláusula definitiva para o cumprimento de um contrato — eles punem aqueles que desrespeitam acordos e juramentos. Originalmente enviados de Mecânus para vingar as maiores traições existentes, uma vez no Plano Material eles caçam qualquer traidor, desde mercadores



Kolyarut

Walt

+2 +13 (dano: 1d8+5; dec. 19–20/x2), ou pancada +11

inescrupulosos até desertores de exércitos. Qualquer um que não cumprir um acordo honrado pode atrair a ira de um kolyarut, embora a criatura geralmente ignore acordos inconsequentes e juramentos prestados sem prudência.

Antes de iniciar sua missão contra um infrator, um kolyarut descobre o máximo possível sobre o contrato ou juramento. Ele não está interessado naqueles que desrespeitam um acordo acidentalmente ou contra sua vontade — somente os indivíduos que violam o princípio essencial sustentado pelo kolyarut de livre e espontânea vontade são caçados. Se houver um contrato escrito, o kolyarut geralmente carregará uma cópia dele consigo.

Os kolyarut são os inevitáveis mais extrovertidos e se esforçam para cumprir diversas sutilezas sociais, como uma apresentação formal antes de discutir o assunto que lhe interessa. Eles podem usar *transformação momentânea* para adquirir a aparência de qualquer humanoide — bastante útil caso seja necessário se infiltrar em uma cidade para caçar sua presa.

Combate

Assim como todos os inevitáveis, um kolyarut é paciente o suficiente para estudar seu alvo antes de atacar. Ele descobre e analisa as habilidades e defesas do transgressor antes de entrar em batalha. Quando estiver lutando, tentará acabar com o confronto o mais rápido possível, minimizando o excesso de derramamento de sangue e destruição. No entanto, eles não se preocupam com inocentes que atrasem ou coloquem sua missão em perigo.

A tática favorita de um kolyarut é usar *invisibilidade* ou *transformação momentânea* para se aproximar furtivamente e então eliminar sua presa com a habilidade toque vampírico antes que ela consiga reagir. Um kolyarut não se importa em utilizar a habilidade toque vampírico em aliados para aumentar seu poder, caso isso seja essencial para completar sua missão.

As armas naturais de um kolyarut, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Raio de Drenar Temporário (Sob): Um kolyarut é capaz de disparar um raio negro de drenar temporário contra alvos num raio de 60 m. O efeito é idêntico à magia *drenar temporário* (Nível de Conjurador: 13º).

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *transformação momentânea*, *discernir mentiras* (CD 17), *imobilizar pessoa* (CD 16), *invisibilidade*, *localizar criatura*, *medo* (CD 17), *sugestão* (CD 16); 1/dia — *imobilizar monstro* (CD 17), *marca da justiça*; 1/semana — *missão menor* (CD 16). Nível de Conjurador: 13º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Toque Vampírico (Sob): Usando um ataque de toque corpo a corpo, um kolyarut é capaz de absorver a energia vital de um inimigo, como a magia *toque vampírico* (Nível de Conjurador: 13º).

Perícias: Um kolyarut recebe +4 de bônus racial em Disfarces, Obter Informação e Sentir Motivação.

ZELEKHUT

Constructo (Grande, Planar, Leal)

Dados de Vida: 8d10+30 (74 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 10,5 m com armadura de montaria (7 quadrados), voo 12 m com armadura de montaria (médio) (8 quadrados); deslocamento base terrestre 15 m, voo 18 m (médio)

Classe de Armadura: 27 (–1 tamanho, +10 natural, +8 armadura de montaria), toque 9, surpresa 27

Ataque Base/Agarrar: +6/+15

Ataque: Corpo a corpo: corrente com cravos +10 (dano: 2d6+5 mais 1d6 eletricidade)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 correntes com cravos +10 (dano: 2d6+5 mais 1d6 eletricidade)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 10/caos, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, visão na penumbra, Resistência à Magia 20

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +5

Habilidades: For 21, Des 11, Con —, Int 10, Sab 17, Car 15

Perícias: Diplomacia +4, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +9, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)

Talentos: Fortitude Maior, Investida Implacável, Investida Montada

Ambiente: Nirvana Tecnológico de Mecânus

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Neutro

Progressão: 9–16 DV (Grande); 17–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +7

Essa criatura mecanizada tem a forma de um centauro. Ela usa uma armadura dourada e ornamentada, sobre sua pele de alabastro. Ela não carrega armas ou equipamentos.

Os zelekhtut são encarregados de caçar aqueles que desdenham da justiça — especialmente os fugitivos, que pretendem escapar das punições devidas. Eles são rastreadores experientes e utilizam uma combinação de perícias naturais e magia para encontrar fugitivos, não importa onde se escondam.

Inicialmente, um zelekhtut não parece muito ameaçador, mas quando está prestes a entrar em combate, ele expele duas correntes com cravos de seus antebraços como uma ação livre. Da mesma forma, ele é capaz de desdobrar duas asas metálicas douradas de suas costas. Retrair as correntes ou as asas também é uma ação livre.

Combate

Assim que encontrar seu alvo fugitivo, o zelekhtut utiliza sua velocidade e suas habilidades similares à magia para eliminar a maioria das rotas de fuga prováveis. Depois, ele imobiliza quaisquer adversários enquanto tenta proteger os espectadores inocentes. Finalmente, ele agarra o fugitivo com suas correntes com cravos, imobilizando ou desarmando a criatura conforme necessário. Caso esteja cumprindo uma sentença de morte, o zelekhtut executará o fugitivo sem alarde ou aclamação. As armas naturais dos kolyarut, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *âncora dimensional*, *clarividência/clarividência*, *dissipar magia*, *imobilizar pessoa* (CD 15), *localizar criatura*, *medo* (CD 16), *visão da verdade*; 3/dia — *imobilizar monstro* (CD 17), *marca da justiça*; 1/semana — *missão menor* (CD 16). Nível de Conjurador: 8º. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Perícias: Um zelekhtut recebe +4 de bônus racial em Procurar e Sentir Motivação.

Talentos: Devido a sua construção em forma de centauro, um zelekhtut é capaz de selecionar talentos como se tivesse o talento Combate Montado.

INFRA-DRAGÃO ESPINHOSO

Dragão (Grande)

Dados de Vida: 6d12+12 (51 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 19 (+1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +6/+15

Ataque: Corpo a corpo: mordida +10 (2d6+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +10 (2d6+5), 2 garras +5 (1d8+2); ou à distância: espinhos +7 (1d8+5)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +8

Habilidades: For 20, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8

Perícias: Escalar +14, Intimidação +8, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +9, Sobrevivência +10

Talentos: Prontidão, Tiro Certo, Vontade de Ferro

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário ou revoada (2–4)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Bom

Progressão: 7–9 DV (Grande); 10–18 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +2

Os infra-dragões têm sua origem em Bahamut, o Dragão de Platina. Depois de ajudar um grupo de poderosos magos élficos a rechaçarem uma invasão demoníaca, Bahamut criou os infra-dragões para proteger os elfos de futuras incursões. Todos os infra-dragões têm o sangue de Bahamut nas veias, e são ferozes, leais e de bom coração.

Dentre os vários tipos de infra-dragões, poucos são tão poderosos como os infra-dragões espinhosos. Seu tamanho e sua força os colocam na linha de frente de batalhas importantes, e alguns cavaleiros ou paladinos poderosos usam-nos como montaria.

Os infra-dragões falam Dracônico e Silvestre.

COMBATE

Um infra-dragão espinhoso pode suportar um castigo terrível enquanto inflige seus próprios danos com suas garras semelhantes a espadas. Os espinhos em sua cauda não são apenas decoração — ele pode lançá-los numa

saraivada letal contra os inimigos mais próximos. Com suas habilidades de faro e visão, o infra-dragão consegue descobrir de modo confiável até mesmo os adversários ocultos.

INFRA-DRAGÕES ESPINHOSOS COMO MONTARIAS ESPECIAIS

A critério do Mestre, um paladino de 11º nível ou superior pode invocar um infra-dragão espinhoso como sua montaria sagrada. Para determinar os Dados de Vida adicionais, armadura natural, ajuste de Força, valor de Inteligência e poderes especiais da montaria, subtraia 6 níveis do valor normal do paladino.

INSETO DEVASTADOR

Os insetos devastadores são agentes irrefreáveis de destruição, remanescentes esquecidos pelo tempo de um multiverso alternativo que está em sincronia com o Plano Material somente em intervalos de milhões de anos.

Os insetos devastadores são criaturas que dormiram sob a superfície da terra durante incontáveis séculos, escondidos e intocados. Com frequência, esses monstros são despertados quando a civilização invade a área acima de seu covil ou seus ninhos. Quando são perturbados, eles emergem do solo famintos, deixando trilhas de destruição enquanto se alimentam.

Características de Inseto: Imune aos efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais).

ARANHA DEVASTADORA

As aranhas devastadoras são predadoras agressivas que se dividem em dois grupos: caçadoras e tecelãs. As caçadoras perseguem suas presas em vez de utilizar as teias para capturar alimento (embora ainda tenham a capacidade de tecê-las, utilizando-as para criar seu ninho), enquanto as tecelãs criam

armadilhas para obter alimento. As aranhas caçadoras são» mais rápidas (seus valores de deslocamento, mais altos, estão entre parênteses).

Combate

As aranhas devastadoras usam sua mordida venenosa para subjugar ou matar suas presas.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 94); dano inicial e secundário: 2d12 pontos de dano temporário de Constituição.

Teia (Ext): Os dois tipos de aranhas devastadoras com frequência aguardam em suas teias, descendo silenciosamente em fios de seda para atacar as presas que passam na área. Um único fio é forte o suficiente para suportar a aranha e outra criatura Imensa.

As aranhas devastadoras tecelãs podem lançar suas teias oito vezes por dia. Essa manobra é similar a um ataque com uma rede, mas tem um alcance máximo de 45 m, com incremento de distância de 9 m, e funciona somente contra alvos Imensos ou menores (consulte o Capítulo 7 do Livro do Jogador para obter mais informações sobre ataques com uma rede). A teia prende o alvo, impedindo qualquer movimento.

Uma criatura enredada pode escapar obtendo sucesso em um teste de Arte da Fuga (CD 38) ou destruindo a teia com um teste de Força (CD 44). Ambos exigem uma ação padrão.

As aranhas tecelãs são capazes de expelir lençóis de teias com cerca de 100 m2. Elas geralmente posicionam as teias para aprisionar criaturas voadoras, mas também podem capturá-las no solo. As criaturas que se aproximarem devem obter sucesso em um teste de Observar (CD 20) para perceber a teia; caso contrário, não conseguem enxergá-la e ficam enredadas, semelhante a um ataque com a teia (veja acima). As tentativas para escapar ou destruir a teia recebem +5 de bônus de circunstância se a criatura aprisionada tiver um local para se apoiar ou agarrar enquanto tenta se libertar. Cada seção de 1,5

	Centopeia Devastadora Inseto (Colossal)	Aranha Devastadora Inseto (Colossal)
Dados de Vida:	128d8+1.152 (1.728 PV)	128d8+1.280 (1.856 PV)
Iniciativa:	+13 (Des)	+14 (Des)
Deslocamento:	24 m	18 m, escalar 12 m (24 m, escalar 12 m)
Classe de Armadura:	55 (-8 tamanho, +13 Des, +40 natural)	58 (-8 tamanho, +14 Des, +42 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +99	Corpo a corpo: mordida +101
Dano:	Mordida 20d10+16 mais veneno	Mordida 18d10+19 mais veneno
Face/Alcance:	15 m por 105 m/6 m	36 m por 36 m/6 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 90 m, RM 50, RD 40/+9.	Visão no escuro 90 m, RM 50, RD 35/+8
Testes de Resistência:	Fort +75, Ref +55, Von +42	Fort +76, Ref +56, Von +42
Habilidades:	For 33, Des 37, Con 29, Int —, Sab 10, Car 2	For 37, Des 39, Con 30, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +19, Esconder-se +5, Observar +8	Escalar +15, Esconder-se +2*, Saltar +15 (+21), Furtividade +14*, Observar +14 (+18)
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer	Terrestre/qualquer
Organização:	Solitário ou aglomerado (2–5)	Solitário ou aglomerado (2–5)
Nível de Desafio:	39	41
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Nenhuma	Nenhuma
	Escorpião Devastador Inseto (Colossal)	Besouro Devastador Inseto (Colossal)
Dados de Vida:	128d8+1.408 (1.984 PV)	128d8+2.304 (2.880 PV)
Iniciativa:	+12 (Des)	+10 (Des)
Deslocamento:	30 m	21 m
Classe de Armadura:	60 (-8 tamanho, +12 Des, +46 natural)	72 (-8 tamanho, +10 Des, +60 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +102, ferrão +97	Corpo a corpo: mordida +104
Dano:	Garra 10d10+14, ferrão 8d10+7 mais veneno	Mordida 25d10+24
Face/Alcance:	36 m por 72 m/6 m	30 m por 45 m/6 m
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, constrição, veneno	Atropelar 30d10+24, nuvem ácida
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 90 m, RM 50, RD 45/+8	Visão no escuro 90 m, RM 60, RD 50/+10
Testes de Resistência:	Fort +77, Ref +54, Von +42	Fort +84, Ref +52, Von +42
Habilidades:	For 38, Des 35, Con 32, Int —, Sab 10, Car 2	For 42, Des 31, Con 46, Int —, Sab 10, Car 9
Perícias:	Escalar +22, Esconder-se +4, Observar +8	Ouvir +6, Observar +6
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer	Terrestre/qualquer
Organização:	Solitário ou aglomerado (2–5)	Solitário ou aglomerado (2–5)
Nível de Desafio:	42	50
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Nenhuma	Nenhuma

m tem 24 pontos de dano e os lençóis de teia têm Redução de Dano 20/fogo. Uma aranha devastadora é capaz de percorrer seu deslocamento de escalada em sua própria teia e consegue determinar a localização exata de qualquer criatura aprisionada.

Perícias: As aranhas devastadoras tecelãs recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Observar. As aranhas caçadoras recebem +6 de bônus racial nos testes de Saltar e +8 nos testes de Observar (utilizando os modificadores entre parênteses). *Todas as aranhas devastadoras recebem +8 de bônus de competência nos testes de Esconder-se e Furtividade quando usam suas teias.



BESOIRO DEVASTADOR

Os besouros devastadores emergem famintos, consumindo tudo ao seu redor.

Combate

Um besouro devastador usa seu enorme tamanho e suas habilidades especiais para conseguir alimento.

Atropelar (Ext): Um besouro devastador é capaz de atropelar criaturas imensas ou menores, infligindo 30d10+24 pontos de dano. Os oponentes que não desferirem ataques de oportunidade contra o besouro devastador podem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 90) para reduzir o dano à metade.

Nuvem Ácida (Ext): Um besouro devastador exala constantemente um vapor que se irradia em todas as direções num raio de 18 m. Esse vapor inflige 6d6 pontos de dano de ácido a cada rodada a qualquer criatura na área afetada.

CENTOPEIA DEVASTADORA

As centopeias devastadoras conseguem percorrer grandes distâncias rapidamente, consumindo criaturas grandes ou menores enquanto se deslocam.

Combate

Além de sua mordida poderosa, a centopeia devastadora injeta um veneno letal que deixa suas vítimas indefesas.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 93); dano inicial e secundário: 2d12 pontos de dano temporário de Destreza.

Perícias: As centopeias devastadoras recebem +4 de bônus racial em testes de Escalar, Esconder-se e Observar.

ESCORPIÃO DEVASTADOR

O escorpião devastador é um caçador agressivo, vasculhando o terreno à procura de comida.

Combate

Além de suas garras mortais, o escorpião devastador possui um ferrão altamente tóxico em sua cauda.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o escorpião devastador precisa atingir um oponente com suas garras. Caso prenda a criatura, poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um escorpião devastador causa o dano das duas garras e do ferrão caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas imensas ou menores.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 95); dano inicial e secundário: 2d12 pontos de dano temporário de Força.

Perícias: Os escorpiões da devastação recebem +4 de bônus racial nos testes de Escalar, Esconder-se e Observar.



Inumano

INUMANO

Morto-vivo (Médio)

Dados de Vida: 4d12 (26 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +2/+3

Ataque: Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d4+1 mais drenar energia)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d4+1 mais drenar energia)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Cria, drenar energia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de

morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +2, Von +5

Habilidades: For 12, Des 12, Con —, Int 11, Sab 13, Car 15

Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +16, Observar +7, Ouvir +7

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário, dupla, gangue (3–5) ou turba (6–11)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 5–8 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um cadáver humano. Seus olhos selvagens e frenéticos ardem com malevolência. A carne ressecada e áspera está esticada sobre os ossos e seus dentes se transformaram em agulhas afiadas e irregulares.

Os inumanos são mortos-vivos que entraram no pós-vida através da violência pura e do ódio. A aparência de um inumano é um reflexo estranho e distorcido da sua forma em vida.

Os inumanos vagam sobre covas rasas, catacumbas e outros locais envoltos pela aura da morte, onde cultivam seu ódio. Eles querem destruir toda a vida e encher os cemitérios com as suas vítimas, povoando toda a terra com suas crias horripilantes.

Eles têm o tamanho e o peso de um ser humano e falam o idioma Comum.

COMBATE

Os inumanos atacam esmagando seus oponentes com os punhos.

Cria (Ext): Qualquer humanoide morto por um inumano se tornará um deles depois de 1d4 rodadas. A cria se erguerá sob o comando do inumano que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Drenar Energia (Sob): Os inumanos impõem um nível negativo a qualquer criatura viva atingida por seus ataques. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 14. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Para cada nível negativo imposto, o inumano adquire 5 PV temporários.

Perícias: Os inumanos recebem +8 de bônus racial em testes de Furtividade.

INUMANO INVERNAL

Morto-Vivo (Médio — Frio)

Dados de Vida: 32d12 (208 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

Classe de Armadura: 46 (+8 Des, +28 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +40, cabeça +32
Dano: Garra 3d8+21, dec. 19–20 (+1d6 em caso de sucesso decisivo) mais fogo gélido, cabeça 2d6+10 mais fogo gélido
Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Dilacerar 6d8+31, fogo gélido, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, subtipo frio, aura gélida, RM 34, RD 10/—
Perícias: Conhecimento (mortos-vivos) +30, Ouvir +36, Observar +38
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Trespasar.
Talentos Épicos: Foco em Arma Épico (garra), Fortitude Épica, Sucesso Decisivo Avassalador (garra), Velocidade Ofuscante.
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +18, Von +24
Habilidades: For 52, Des 27, Con —, Int 10, Sab 32, Car 28
Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 23
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 33–42 DV (Médio); 43–55 DV (Enorme)



Inumano Invernal

Os inumanos inverniais são horrores mortíferos envolvidos em gelo.

Eles surgem como esqueletos humanoides envolvidos em uma pele grossa de gelo. O gelo serve como a “carne” congelada do inumano invernal, e não atrapalha seus movimentos de qualquer modo. Enormes fragmentos de gelo afiado se projetam de cada dedo, servindo como garras. Somente o crânio de um inumano invernal não está recoberto de gelo. Sobre ele, um halo de chamas de ébano brilha como uma coroa.

Os inumanos inverniais foram criados por um demilich lendário que buscava os limites do poder necromântico. Felizmente, os inumanos inverniais são raros, quase sempre aprisionados em cidadelas esquecidas e decadentes do Plano Astral ou do Plano de Energia Negativa. Alguns lich, vampiros e demiliches extremamente poderosos invocam inumanos inverniais como aliados temporários.

Os inumanos inverniais falam os idiomas Comum e Infernal.

COMBATE

Os inumanos inverniais preferem usar as garras e cabeçadas contra os inimigos, tentando envolvê-los com suas chamas gélidas.

Dilacerar (Ext): Caso um inumano invernal atinja um oponente com as duas garras, ele se prenderá à vítima e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 6d8+31 pontos de dano.

Fogo Gélido (Sob): As criaturas vivas que sofrerem dano dos ataques de um inumano invernal entram em combustão com chamas sobrenaturais, geladas e negras que envolvem todo o seu corpo, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 35) ou perdem 4 pontos de Constituição permanentemente. A vítima deve realizar um novo teste de resistência durante as 4 rodadas subsequentes (um efeito total de 5 turnos) para evitar a perda permanente de mais 4 pontos de Constituição. O inumano invernal recupera 10 pontos de vida sempre que os pontos de Constituição da vítima são perdidos dessa forma, convertendo o excesso em pontos de vida temporários, que permanecem ativos durante 1 hora, no máximo. Se um oponente for destruído devido ao fogo gélido, restarão apenas fragmentos de gelo.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *cone glacial, controlar o clima, imunidade à magia (bola de fogo), muralha de gelo, nevasca* (um inumano invernal é imune aos efeitos da magia *nevasca*), *porta dimensional*. Nível de Conjurador 23º; teste de resistência CD 19 + nível da magia.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de

vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Subtipo (Frio): As criaturas com esse subtipo são imunes ao frio e vulneráveis ao fogo, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por fogo, independente do resultado (ou da possibilidade) de um teste de resistência.

Aura Gélida (Sob): O inumano invernal está envolvido por uma aura gélida com uma dispersão de 3 m de raio. Considere que todas as criaturas com o subtipo (frio) na área (incluindo o inumano invernal) possuem resistência a expulsão +6 (se forem mortos-vivos) e cura acelerada 10. As criaturas suscetíveis ao frio sofrem 2d10 pontos de dano por frio a cada rodada em que permanecerem na aura de frio.

INUMANO MAGMÁTICO

Morto-Vivo (Médio — Fogo)

Dados de Vida: 32d12 (208 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +28 natural)

Deslocamento: 18 m

Classe de Armadura: 46 (+8 Des, +28 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +38, cabeça 4+32

Dano: Garra 3d8+21, dec. 19–20 (+1d6 em caso de sucesso decisivo) mais chama incandescente, cabeça 2d6+10 mais chama incandescente

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dilacerar 6d8+31, chama incandescente, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, subtipo (fogo), aura de calor, RM 34, RD 10/—, dureza ígnea

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +18, Von +24

Habilidades: For 52, Des 27, Con —, Int 10, Sab 22, Car 28

Perícias: Conhecimento (mortos-vivos) +30, Ouvir +36, Observar +38

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Trespasar, Trespasar Aprimorado.

Talentos Épicos: Foco Épico em Arma (garra), Sucesso Decisivo Avassalador (garra), Velocidade Ofuscante

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 23

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 33–42 DV (Médio); 43–55 DV (Enorme)

Os inumanos magmáticos são horrores mortíferos envolvidos em magma derretido.

Eles surgem como esqueletos humanoides envolvidos em uma pele grossa de rocha derretida. O magma serve como a “carne” ardente do inumano magmático, e não atrapalha seus movimentos de qualquer modo. Grandes lascas de obsidiana brilhantes e afiadas como navalhas se projetam de cada dedo, servindo como garras. Somente o crânio de um inumano magmático não está recoberto de lava. Sobre ele, um halo de chamas brancas brilha como uma coroa.

Os inumanos magmáticos são criados a partir dos restos mortais das vítimas destruídas pelas criaturas denominadas formas flamejantes e falam os idiomas Comum e Infernal.

COMBATE

Os inumanos magmáticos preferem usar as garras e cabeçadas contra os inimigos, tentando envolvê-los com suas chamas incandescentes.

Dilacerar (Ext): Caso um inumano magmático atinja um oponente com as duas garras, ele se prenderá à vítima e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 6d8+31 pontos de dano.



Inumano Magmático

Chama Incandescente (Sob): As criaturas vivas que sofrerem dano dos ataques de um inumano magmático entram em combustão com chamas incandescentes, brancas e bruxuleantes que envolvem todo o seu corpo, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 35) ou perdem 4 Pontos de Vida permanentes. A vítima deve realizar um novo teste de resistência durante as 6 rodadas subsequentes (um efeito total de 7 turnos) para evitar a perda permanente de mais 4 Pontos de Vida por rodada. O inumano magmático recupera a mesma quantidade de pontos de vida sempre que os Pontos de Vida da vítima são perdidos dessa forma, convertendo o excesso em pontos de vida temporários, que permanecem ativos durante 1 hora, no máximo. Se um oponente for destruído devido às chamas incandescentes, restarão apenas cinzas enegrecidas.

Os Pontos de Vida consumidos pela ação da chama incandescente nunca se curam naturalmente e não podem ser restaurados por magias — eles são realmente perdidos.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *bola de fogo, flecha de chamas, Imunidade à Magia (nevasca), muralha de fogo, porta dimensional*. Nível de conjurador 22º; CD do teste de resistência 19 + nível da magia.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Aura de Calor (Sob): O inumano magmático está envolvido por uma aura de calor com uma dispersão de 3 m de raio. Considere que todas as criaturas com o subtipo (fogo) na área (incluindo o inumano magmático) possuem resistência a expulsão +6 (se forem mortos-vivos) e cura acelerada 10. As criaturas suscetíveis ao fogo sofrem 2d10 pontos de dano de fogo a cada rodada em que permanecerem na aura de calor.

Subtipo (Fogo): As criaturas com esse subtipo são imunes ao fogo e vulneráveis ao frio, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por frio, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

Dureza ígnea (Ext): A pele derretida do inumano magmático lhe concede Redução de Dano 10/—. A Redução de Dano padrão da criatura não é cumulativa, mas substitui esta habilidade. Entretanto, nos casos em que a RD padrão não pode ser aplicada, a dureza ígnea permanece ativa.

KAPPA

Humanoide (Aquático) Monstruoso

Pequeno

Dados de Vida: 4d8+3 (21 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 6 m, Natação 12 m

CA: 20 (+1 tamanho, +3 Des, +6 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +8

Dano: Garra 1d3+3

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +9 (1d3+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Imunidade à água, cura acelerada 3, cabeça-bacia, Redução de Dano 5/magia

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +7, Vontade +6

Habilidades: For 16, Des 17, Cons 10, Int 7, Sab 14, Car 11

Perícias: Arte da Fuga +5, Esconder-se +8, Ouvir +6

Talentos: Foco em Arma (garra), Vitalidade

Terreno/Clima: Qualquer aquático

Organização: Solitário ou ninhada (2–5)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Neutro

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

Os kappa são uma raça de humanoides malevolentes e diminutos que possuem uma forte semelhança às tartarugas. A despeito do seu tamanho pequeno

(um kappa médio mede 60 cm de altura e pesa 10 kg), os kappas são artistas marciais competentes, que focam em técnicas de agarramento e arremessos.

Eles possuem uma postura inclinada e um duro casco cobrindo suas costas, enquanto escamas grossas, mas flexíveis protegem o resto do seu corpo. Essas escamas são normalmente verdes com manchas amarelas, mas ocasionalmente azuis opacas com um brilho marrom amarelado. Os kappas possuem um ventre proeminente com bolsas perto da base do abdômen. Seus pés são amplos e pesados, com três dedos membranosos terminando em garras curvas. Suas mãos são similarmente membranosas e parecidas com garras, apesar de serem muito destros. Suas cabeças são achatadas e roliças, com uma indentação curva no topo da cabeça, que mantém água do lago, rio ou lagoa natal do kappa. Suas largas bocas são cheias com múltiplas fileiras de dentes curvos. Seus olhos redondos e brilhantes são normalmente vermelhos ou amarelos e cobertos por uma tampa transparente que os permite enxergar claramente dentro d'água.

A maioria dos kappas possui narizes longos que lembram o bico de um pássaro, mas alguns possuem narizes mais curtos, mais parecidos com os de humanos.

Os kappas falam o Comum e seu próprio idioma.

COMBATE

Geralmente, o comportamento de um kappa é imprevisível e extremo. Os kappas se deleitam no desconforto de outros, mas

são normalmente polidos a princípio, mesmo com presas em potencial. Vítimas potenciais algumas vezes são capazes de aplacá-los apelando para a sua vaidade — elogiando suas maneiras ou oferecendo presentes, por exemplo. Mas um kappa faminto, insultado ou simplesmente oprimido não demonstra piedade.

Os kappas gostam de rasgar suas vítimas com suas garras, mas algumas vezes se engajam em duelos de luta livre.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o kappa deve atingir com ambos os ataques de garra.

Cabeça-Bacia (Sob): A indentação no topo da cabeça de um kappa é cheia com água do lago ou córrego de onde o kappa vive. Movimento ou ações ordinárias (mesmo combate) não fazem com que água derrame; um personagem agarrando um kappa é capaz de esvaziar a bacia vencendo um teste de Agarrar resistido. Isso reduz os valores de Força e Constituição de um kappa para 8 e nega sua habilidade de cura acelerada.

Imunidade à Água (Sob): Os kappas são imunes a magias baseadas em água, incluindo qualquer magia com a palavra “água” no seu nome e magias shugenja ou wu jen do elemento da água.

Personagens Kappa

Apesar da maioria ser muito caótica, muitos kappas tornam-se mestres das artes marciais desarmadas, recebendo níveis como monges e aprendendo uma grande quantidade de talentos de artes marciais, particularmente os talentos associados com os métodos de chave e os métodos de arremesso (veja o Capítulo 6). Outros possuem um talento inato para conjurar magias e recebem níveis como feiticeiros. A classe favorecida de um kappa é monge.

Kappa



KI-RIN

Besta Mágica Enorme

Dados de Vida: 12d10+60 (126 PV)

Iniciativa: +4 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m, voo 36 m (bom)

CA: 25 (–2 tamanho, +4 Des, +13 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Chifre +21, 2 coices +13

Dano: Chifre 2d6+11, coice 1d6+4

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Magias

Qualidades Especiais: Habilidades similares à magia, telepatia, detectar pensamentos, RM 28

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +14, Vontade +11

Habilidades: For 26, Des 18, Cons 20, Int 19, Sab 21, Car 23



Ki-Rin

Perícias: Concentração +20, Conhecimento (arcano) +19, Diplomacia +8, Identificar Magia +21, Observar +22, Ouvir +22, Sentir Motivação +20
Talentos: Investida Aérea, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro
Terreno/Clima: Qualquer um
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 29
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Bom
Progressão: 13–24 DV (Enorme); 25–36 DV (Imenso)

Os Ki-rins são criaturas nobres que perambulam pelos céus em busca de boas ações para recompensar ou malfetores para punir.

Um ki-rin lembra superficialmente um unicórnio: Ele possui o corpo de um veado, coberto com escamas douradas luminosas, uma juba grossa e uma cauda de cor dourada escura, olhos violetas profundos e um chifre e cascos rosados. Os ki-rins algumas vezes estabelecem lares nas altas montanhas ou platôs, simples por fora mas com interiores exuberantes. Entretanto, mais frequentemente, eles simplesmente voam com o vento, nunca se estabelecendo em um lugar por muito tempo.

Os ki-rin falam o Idioma Espiritual.

COMBATE

Os ki-rins são criaturas pacíficas, dizem que estão entre as bestas mais nobres e virtuosas. Eles evitam o combate, exceto com as criaturas espirituais mais malignas. Se atacado, normalmente escolhe infligir dano por contusão (sofrendo –4 de penalidade nos testes de ataques), abandonando oponentes inconscientes à sua própria sorte.

O chifre de um ki-rin é uma arma mágica +3, apesar do seu poder desaparecer se for removido do ki-rin.

Magias: Um ki-rin conjura magias como se fosse um feiticeiro de 18º nível. O CD do teste de resistência é de 16 + o nível da magia.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *projeção astral* (a si mesmo mais 25 kg somente de objetos), *convocar relâmpagos*, *controlar o clima*, *forma etérea* (a si mesmo mais 25 kg somente de objetos), *forma gasosa*, *imagem permanente*, *caminhar no vento*. Uma vez por dia, um ki-rin é capaz de usar uma habilidade criar itens permanentes, que é capaz de criar comida nutritiva e bebida para 2d12 pessoas, 9,6 metros cúbicos de bens macios (tecidos, almofadas, mantas, roupas) ou 5,4 metros cúbicos de itens de madeira. Essas criações são permanentes, mas de outra forma similares à magia criar itens temporários. Alternativamente, o ki-rin é capaz de criar itens de metal com um peso total de até 200 kg, mas tais itens duram somente dez vezes mais do que itens similares criados com *criar itens temporários*.



Todas as habilidades similares à magia dos ki-rins são conjuradas como se fosse por um feiticeiro de 18º nível (CD do teste de resistência 16 + nível da magia).

Detectar pensamentos (Sob): Um ki-rin é capaz de *detectar pensamentos* continuamente como se a magia fosse conjurada por um feiticeiro de 12º nível (CD 18). Essa habilidade está sempre ativa.

Telepatia (Sob): Um ki-rin é capaz de se comunicar telepaticamente com uma criatura dentro de um raio de 30 m, desde que o alvo possua um idioma.

KOBOLD

Kobold Combatente de 1º Nível Humanoide (Pequeno, Réptil)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural, +2 couro), toque 12, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +1 / –4

Ataque: Corpo a corpo: lança +1 (dano: 1d6–1; dec. x3); ou à distância: funda +3 (dano: 1d3)

Ataque Total: Corpo a corpo: lança +1 (dano: 1d6–1; dec. x3); ou à distância: funda +3 (dano: 1d3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +1, Von –1

Habilidades: For 9, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 9, Car 8

Perícias: Esconder-se +6, Furtividade +2, Observar +2, Ofícios (armadilheiro) +2, Ouvir +2, Procurar +2, Profissão (minerador) +2

Talentos: Prontidão

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Gangue (4–9); bando (10–100, mais 100% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos e 1 líder de 4º–6º nível); grupo de guerra (10–24 mais 2–4 arminhos atrezes) ou tribo (40–400, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, mais 1 ou 2 tenentes de 4º ou 5º nível, mais 1 líder de 6º–8º nível e 5–8 arminhos atrezes)

Nível de Desafio: 1/4

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +0

Esse humanoide tem quase o mesmo tamanho de um gnomo ou um halfling. Ele tem a pele escamosa, uma cauda semelhante ao rabo de um rato e uma cabeça canídea com dois pequenos chifres.

Os kobold são pequenos humanoides com aspectos répteis e tendências sádicas e covardes.

A coloração da pele escamosa do kobold varia entre o marrom ferrugem e escuro até o negro ferrugem. Eles têm olhos vermelhos e brilhantes e uma cauda não preênsil. Os kobold vestem roupas esfarrapadas, preferindo o vermelho e o laranja.

Eles comem plantas e animais, mas não se opõem a devorar criaturas inteligentes. Eles gastam a maior parte de seu tempo fortificando o terreno ao redor de seus refúgios com armadilhas e mecanismos de alerta (como fossos de espinhos, arames ligados a bestas e outros dispositivos mecânicos).

Os kobold odeiam quase todos os humanoides e seres feéricos, especialmente os gnomos e as fadas.

Um kobold tem entre 60 e 75 cm de altura e pesa entre 17,5 e 22,5 kg. A raça fala o idioma Dracônico e tem vozes que soam como latidos.

COMBATE

Os kobold preferem lutar sob vantagem numérica esmagadora (no mínimo dois para um) ou usando truques; caso essa vantagem seja muito reduzida, eles quase sempre fugirão. No entanto, atacarão qualquer gnomo sem provocação caso haja uma quantidade equivalente.

Os kobold iniciam o combate arremessando balas de funda e somente se aproximam quando percebem que seus inimigos estão enfraquecidos. Sempre que possível, eles realizarão emboscadas perto das suas armadilhas. Eles tentarão empurrar seus adversários até as armadilhas, onde outros

kobold estarão esperando para derramar óleo fervente, atirar pedras ou jogar insetos venenosos sobre os inimigos.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os kobold ficam ofuscados sob a luz solar intensa ou na área da magia *luz do dia*.

Perícias: Os kobold recebem +2 de bônus racial nos testes de Ofícios (armadilheiro), Profissão (minerador) e Procurar.

O combatente kobold apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Nível de Desafio: Os kobold com níveis em classes de PdM possuem um ND equivalente ao seu nível de personagem -3.

SOCIEDADE DOS KOBOLD

Os kobold vivem em lugares escuros, geralmente em áreas subterrâneas e florestas densas. Eles são ótimos mineradores e quase sempre habitam as minas que escavam. Uma tribo kobold envia grupos de guerra para patrulhar um raio de 15 km de seus lares, que atacam qualquer criatura inteligente que invada seu território. Eles geralmente matam os prisioneiros para devorá-los, mas podem vender alguns deles como escravos. Seus hábitos sórdidos e sua desconfiança contra a maioria das outras criaturas os transformaram em inimigos de muitas raças.

Um refúgio kobold terá uma criança incapaz de combater e um ovo para cada dez adultos.

A divindade patrona dos kobold é Kurtulmak, que despreza todas as outras criaturas vivas, exceto seus protegidos.

KOBOLD COMO PERSONAGENS

Os personagens kobold possuem as seguintes características raciais.

- 4 Força, +2 Destreza, -2 Constituição.
- Tamanho Pequeno. +1 de bônus na CA, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, -4 de penalidade nos testes de Agarrar, 3/4 do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.
- O deslocamento básico terrestre dos kobold é 6 metros.
- Visão no Escuro até 18 m.
- Perícias Raciais: Um personagem kobold recebe +2 de bônus racial nos testes de Ofícios (armadilheiro), Profissão (minerador) e Procurar.
- Talentos Raciais: Um personagem kobold adquire talentos conforme sua classe de personagem.
- +1 de bônus de armadura natural.
- Qualidades Especiais (veja acima): Sensibilidade à luz.
- Idiomas Automáticos: Dracônico. Idiomas Adicionais: Comum, Subterrâneo.
- Classe Favorecida: Feiticeiro.
- Ajuste de Nível: +0.

KOROBOKURU

Humanoide (Anão) Pequeno

Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m

CA: 15 (+1 tamanho, +3 bruna de couro, +1 escudo de madeira pequeno)

Ataques: Corpo a corpo: cimitarra +3 (1d4+1/18-20); à distância: arco curto +2 (1d4)

Dano: Cimitarra 1d6; arco curto 1d6

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Características Korobokuru

Qualidades Especiais: Características Korobokuru

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +0, Vontade +0

Habilidades: For 13, Des 11, Con 14, Int 7, Sab 10, Car 8

Perícias: Observar +2, Ouvir +4, Sobrevivência +2

Talentos: Prontidão

Terreno/Clima: Montanhas quentes

Organização: Time (2-4), unidade (11-20 mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º-6º nível) ou tribo (30-100 mais 30% de não combatentes mais 1 sargento de 3º nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5º nível e 3 capitães de 7º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão em Moedas; dobro de bens; padrão em itens

Tendência: Normalmente Caótico e Bom

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +0

Os korobokurus são uma raça xenofóbica de anões que prosperam nas selvas das terras de *Aventuras Orientais*.

Os korobokurus medem aproximadamente 1,2 metro. Seus braços e pernas são proporcionalmente um pouco mais longos quando comparados aos dos humanos. Os homens possuem barbas esparsas e ambos os sexos possuem uma aparência selvagem e desleixada e são conhecidos por se banharem apenas uma vez por ano. Eles possuem olhos grandes e brilhantes — azul, verde ou castanho. Suas orelhas são pequenas e pontudas, e têm lábios grandes. Os korobokurus evitam joias enfeitadas, mas algumas vezes usam pedras preciosas em tiras de couro em volta dos seus pescoços.

Os korobokurus falam o idioma Anão.

A maioria dos korobokurus encontrada fora dos seus lares é formada de combatentes; a informação no bloco das estatísticas é para um de 1º nível.

COMBATE

Características Korobokuru (Ext): Os korobokurus se beneficiam de várias características raciais:

- +1 de bônus racial nos testes de ataque contra goblinóides, através de um treino de combate especial.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magias.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência de Fortitude contra venenos.
- +4 de bônus de esquiva contra gigantes, através de um treino defensivo especial.
- Visão no escuro a até 36 m.
- +2 de bônus racial nos testes de Sobrevivência.

SOCIEDADE KOROBOKURU

Os korobokurus moram em locais remotos de grande beleza natural, como vales monteses exuberantes, florestas tropicais crescentes, pés de montanhas arborizadas e nevadas e também lagos em crateras de antigos vulcões. Vivem em aldeias ou acampamentos simples, construindo casas toscas com telhados de colmo e paredes formadas de lama, paus e pedras.

Os Korobokurus se organizam em famílias de clãs da mesma forma que os humanos o fazem. Uma vila consiste de uma grande família de até 130 membros. Eles se casam pela vida inteira e compartilham um vínculo profundo com seus cônjuges; não é incomum para um korobokuru, cujo cônjuge morreu, recusar alimentos, eventualmente morrendo de fome na sua dor.

Uma família korobokuru tipicamente se especializa em um tipo de ofício ou perícia, passando seus segredos de pais para filhos.

Especialidades comuns incluem agricultura, caça, costura, armeiro, artes militares e pintura.

Personagens Korobokuru

A classe favorecida de um korobokuru é bárbaro. Na maioria seus líderes são bárbaros, apesar dos vice-líderes normalmente serem wu jen.

KRAKEN

Besta Mágica (Imenso, Aquático)

Dados de Vida: 20d10+180 (290 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 20 (-4 de tamanho, +14 natural), toque 6, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +20/+44

Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +28 (dano: 2d8+12; dec. 19-20)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tentáculos +28 (dano: 2d8+12; dec. 19-20), 6 braços +23 (dano: 1d6+6) e mordida +23 (dano: 4d6+6)

Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m (18 m com o tentáculo, 9 m com os braços)

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição 2d8+12 ou 1d6+6

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, nuvem de tinta, propulsão, visão na penumbra, habilidades similares a magia

Testes de Resistência: Fort +21, Ref +12, Von +13

Habilidades: For 34, Des 10, Con 29, Int 21, Sab 20, Car 20

Perícias: Concentração +21, Conhecimento (geografia) +17, Conhecimento (natureza) +16, Diplomacia +7, Esconder-se +0, Intimidar +16, Natação (+20), Observar +30, Ouvir +30, Procurar +28, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +5 (+7 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +16

Talentos: Especialização em Combate, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (tentáculo), Vontade de Ferro

Ambiente: Aquático temperado

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 21-32 DV (Imenso); 33-60 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

Essa criatura é semelhante a uma lula imensa, com um corpo retilíneo, dois olhos arregalados e uma massa de tentáculos. Seu corpo tem aproximadamente 9 m de comprimento, protegido por diversas camadas de músculos rígidos.

Agressivos, cruéis e altamente inteligentes, os kraken governam regiões inteiras nas profundezas do oceano. Embora esses monstros gigantes raramente sejam vistos na superfície, as lendas falam sobre navios que foram tragados para as profundezas e ilhas inteiras que foram devoradas por essas criaturas.

Os kraken vivem no oceano, a milhares de metros abaixo da superfície. Frequentemente, habitam enormes complexos de cavernas que incluem cavidades preenchidas com ar respirável, onde aprisionam e procriam escravos humanoides como servos e alimentos.

Seis dos tentáculos são braços curtos, com cerca de 9 m de comprimento; os dois restantes atingem quase 18 m e são recobertos por farpas afiadas. Uma boca semelhante a um bico está localizada onde os tentáculos se encontram, na parte inferior do corpo.

Os kraken falam os idiomas Comum e Aquan.



Kraken

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6) e 2 garras +0 (dano: 1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Aterrorizar

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +1

Habilidades: For 11, Des 14, Con 11, Int 6,

Sab 12, Car 13

Perícias: Esconder-se +4, Furtividade +6, Ouvir +3, Saltar +9

Talentos: Ataques Múltiplos, Rastrear B

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário, casal ou matilha (6–10)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 3–4 DV (Médio); 5–8 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

Essa criatura combina as piores características de um lobo e de uma hiena. Sua pelagem é manchada e embaraçada, ela tem uma crina eriçada ao longo da espinha e um rabo longo e espesso.

O krenshar é uma criatura estranha, semelhante a um felino carnívoro, com a pele extremamente flexível.

Um espécime comum tem entre 1,2 m e 1,5 m de comprimento e a cabeça longa e estreita. Ele pesa cerca de 87 kg. Os machos e as fêmeas caçam juntos em matilhas e preferem animais de rebanhos, mas atacarão humanoides quando a comida se tornar escassa. Os krenshar são muito sociais entre sua espécie e tentativas ocasionais para domesticar filhotes produzem companheiros leais e ferozes. Em muitos aspectos, eles se comportam como grandes felinos normais. Uma toca abriga uma quantidade de filhotes equivalente à metade dos krenshar adultos.

COMBATE

Os krenshar usam batedores solitários para encurralar a presa até os grupos de integrantes da matilha. O batedor surge de seu esconderijo, utiliza sua habilidade aterrorizar e persegue a vítima em fuga para se juntar ao ataque.

Aterrorizar (Ext ou Sob): Como uma ação padrão, um krenshar é capaz de esticar a pele de sua cabeça para trás, revelando a musculatura e as estruturas ósseas do crânio. Em geral, isso é suficiente para assustar seus adversários (considere um teste de Blefar com +3 de bônus).

Combinada com urros altos, essa habilidade produz um efeito desconfortável, semelhante à magia *aterrorizar* conjurada por um feiticeiro de 3º nível (Vontade parcial, CD 13). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não será afetada novamente pela habilidade do mesmo krenshar durante 24 horas. Essa habilidade é um efeito sobrenatural, sônico, de medo e de ação mental. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Perícias: Os krenshar recebem +4 de bônus racial nos testes de Saltar e Furtividade.

KUO-TOA

Humanoide Monstruoso (Médio, Aquático)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 15 m

Classe de Armadura: 16 (+6 natural) ou 18 (+6 natural, +2 escudo grande de madeira), toque 10, surpresa 16 ou 18

Ataque Base/Agarrar: +2/+3

Ataque: Corpo a corpo: lança curta +3 (dano: 1d6+1) ou mordida +3 (dano: 1d4+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: lança curta +3 (dano: 1d6+1) e mordida –2 (dano: 1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Relâmpago, bastão tenaz



Krenshar

COMBATE

Os kraken atingem seus oponentes com seus tentáculos farpados, então tentam agarrá-los e esmagá-los com seus braços ou arrastá-los para sua imensa mandíbula. Um oponente pode atacar os tentáculos de um kraken usando a manobra Separar como se eles fossem armas. Os tentáculos de um kraken têm 20 PV e os braços têm 10 PV estiver agarrando uma vítima quando o tentáculo for golpeado, ele geralmente utiliza outro tentáculo para desferir um ataque de oportunidade contra o adversário que realizou a manobra Separar. Decepar um dos tentáculos causa 10 pontos de dano à criatura; decepar um braço causa 5 pontos de dano. Estes monstros geralmente fogem do combate se perderem cinco ou mais tentáculos e regeneram seus membros perdidos em 1d10+10 dias.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o kraken atingir um oponente com seus tentáculos ou braços. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a criatura e pode usar a constrição.

Constrição (Ext): Um kraken causa automaticamente o dano do braço ou do tentáculo caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Propulsão (Ext): Um kraken pode se arremessar para trás como uma ação de rodada completa, com deslocamento de 84 m. Ele precisa se deslocar em linha reta, mas não provoca ataques de oportunidade quando usa a propulsão.

Nuvem de Tinta (Ext): Um kraken pode expelir uma nuvem de tinta preta com 24 m de dispersão, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem concede camuflagem total, que o kraken normalmente usa para escapar de uma batalha perdida. As criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — controlar o clima, controlar os ventos, dominar animais (CD 18), resistência a elementos. Nível de Conjurador: 9º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Perícias: Um kraken recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode escolher io' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

KRENSHAR

Besta Mágica (Média)

Dados de Vida: 2d10 (11 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +2/+2

Ataque: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6)

Qualidades Especiais: Aderente, anfíbio, imunidade a veneno e paralisia, visão aguçada, cegueira sob a luz, resistência à eletricidade 10, escorregadio
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +5
Habilidades: For 13, Des 10, Con 13, Int 13, Sab 14, Car 8

Perícias: Arte da Fuga +8, Conhecimento ou Ofícios (qualquer um) +4, Furtividade +3, Natação +9, Observar +11, Ouvir +7, Procurar +8

Talentos: Prontidão⁸, Fortitude Maior

Ambiente: Aquático temperado

Organização: Patrulha (2–4, mais 1 boleeiro de 3º nível); esquadrão (6–11, mais 1 ou 2 boleeiros de 3º nível, mais 1 ou 2 monitores de 4º nível e 1 guerreiro de 8º nível); bando (20–50, mais 100% de não combatentes, mais 2 boleeiros de 3º nível, mais 2 guerreiros de 8º nível e 1 guerreiro de 10º nível) ou tribo (40–400, mais 1 boleeiro de 3º nível para cada 20 adultos, 1 monitor de 4º nível, 4 guerreiros de 8º nível, 1 boleeiro de 10º nível e 2 guerreiros de 10º nível)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +3



Kuo-Toa

Esse humanoide é um pouco menor que um ser humano. Seu corpo arredondado e coberto com escamas finas e tem uma aparência atarracada e inchada. Seus braços e pernas são magros, quase como gravetos, e terminam em mãos largas e pés achatados muito similares a nadadeiras. Sua cabeça oval lembra um peixe e ostenta olhos bulbosos, negros e de brilho prateado e uma boca alongada, repleta de pequenos dentes afiados.

Os kuo-toa são uma antiga linhagem de humanoides aquáticos, famosos por sua natureza sinistra e tendências diabólicas.

Embora a maior parte das pessoas evite o contato com essas criaturas repugnantes, é simplesmente impossível evitá-las em certas ocasiões. Os kuo-toa detêm muitas informações sobre as coisas malignas e esquecidas que habitam as profundezas do oceano.

Um kuo-toa comum atinge 1,50 m de altura e pesa cerca de 80 kg.

Embora a coloração normal dos kuo-toa seja cinza-prateada, sua pigmentação muda conforme o humor da criatura. Um kuo-toa furioso ficará vermelho escuro, enquanto um assustado se tornará cinza claro ou mesmo branco. O ar ao redor do kuo-toa fica impregnado com um terrível cheiro de peixe podre.

Os kuo-toa falam os idiomas Kuo-toa, Subterrâneo e Aquan.

COMBATE

As táticas e armamentos dos kuo-toa variam muito, dependendo do treinamento e das habilidades de cada indivíduo. Em geral, um grupo de combatentes kuo-toa respeitará uma formação e arremessará suas lanças antes de se aproximar para o combate corporal.

Relâmpago (Sob): Dois ou mais clérigos kuo-toa (conhecidos como “boleiros”) atuando em conjunto são capazes de gerar uma descarga elétrica a cada 1d4 rodadas. Os boleiros devem unir suas mãos para disparar o raio, mas podem permanecer a uma distância de 9 m entre si enquanto preparam o efeito. O relâmpago causa 1d6 pontos de dano por boleiro envolvido; um teste de resistência de Reflexos (CD 13 + quantidade de boleiros) reduzirá o dano à metade.

Bastão Tenaz: Muitos guerreiros kuo-toa e todos os boleiros de 7º nível ou superior empunham essa arma exótica Grande. Um bastão tenaz causa 1d10 pontos de dano por concussão, tem uma margem de ameaça de 20 e inflige dano dobrado em um sucesso decisivo. Ele tem uma haste de 3 m e não pode ser usado contra um oponente adjacente. Caso o portador atinja um adversário Pequeno, Médio ou Grande, ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, o bastão prenderá a vítima e causará 1d10 pontos de dano a cada rodada, até a vítima se libertar.

Aderente (Ext): Os kuo-toa usam o próprio óleo corporal e outros materiais para recobrir seus escudos com uma espécie de “papel pega-mosca”, capaz de aprisionar qualquer criatura ou item que tocá-lo. Qualquer oponente que fracasse num ataque corpo a corpo contra um kuo-toa deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (DC 14) ou sua arma ficará presa no escudo e será arrancada da sua mão. As criaturas que utilizam armas naturais são automaticamente agarradas caso fracassem no teste de resistência.

Um kuo-toa precisa de 1 hora e materiais especiais que custam 20 PO para recobrir seu escudo com o aderente. A substância permanecerá ativa durante 3 dias ou até aprisionar qualquer coisa (nesse caso, o escudo não poderá mais aderir a nenhum item ou criatura, pois o aderente já foi usado). Liberar uma arma ou membro preso ao escudo exige um teste bem-sucedido de Força (CD 20).

Anfíbio (Ext): Embora os kuo-toa respirem por guelras, eles conseguem sobreviver indefinidamente na superfície.

Visão Aguçada (Ext): Os kuo-toa têm uma excelente visão devido ao foco independente de seus olhos. Sua visão é tão aguçada que eles conseguem enxergar um objeto ou criatura em movimento mesmo se estiver invisível ou etérea. Apenas a imobilidade total permitirá que objetos ou criaturas escapem dessa percepção.

Cegueira Sob a Luz (Ext): Caso seja exposto abruptamente à luz intensa (como a luz do sol ou a magia luz do dia), o kuo-toa ficará cego durante 1 rodada. Nas rodadas subsequentes, eles ficarão ofuscados enquanto continuarem expostos à fonte de luz.

Escorregadio (Ext): Todos os kuo-toa segregam uma camada oleosa que torna difícil agarrá-los ou amarrá-los. As teias (mágicas ou mundanas) não afetam os kuo-toa e eles conseguem se libertar da maioria dos confinamentos com facilidade.

Perícias: Os kuo-toa recebem +8 de bônus racial nos testes de Arte da Fuga e +4 de bônus racial nos testes de Observar e Procurar.

Um kuo-toa recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

SOCIEDADE DOS KUO-TOA

Os kuo-toa vivem em comunidades subterrâneas bem abastecidas por estâncias para recreação e reprodução. Eles desovam como um peixe e criam seus filhotes em poços especiais até que suas qualidades anfíbias se desenvolvam (cerca de um ano após o nascimento).

Graças aos esforços dos boleiros, praticamente todos os kuo-toa são adoradores dedicados da deusa Blibdoolpoolp, chamada pela raça de Mãe Oceânica. Cada comunidade ergue pelo menos um altar dedicado à sua deusa. As comunidades maiores, que tenham grandes templos, servem como acampamento para os bandos menores, além de centros de interligação política e comercial. Praticamente todas as comunidades kuo-toa são abertas para os drow e seus lacaios, que fornecem bens e serviços úteis, embora os elfos negros sejam temidos e odiados pela raça. Esta inimizade gera vários conflitos menores e sequestros frequentes entre os povos.

KUO-TOA COMO PERSONAGENS

A classe favorecida dos kuo-toa é ladino. Muitos líderes kuo-toa serão clérigo/ladinos ou clérigos (boleiros). Os boleiros veneram Blibdoolpoolp e têm acesso a dois entre os seguintes domínios: Destruição, Mal e Água. Também existem diversos monges kuo-toa, chamados de monitores.

LACAIO DE SET

Extra-Planar (Médio — Caótico, Mau)

Dados de Vida: 6d8+6 (33 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada); veja Forma Animal, a seguir

Deslocamento: 9 m; veja Forma Animal, a seguir

CA: 22 (+12 natural); veja Forma Animal, a seguir

Ataques: Corpo a corpo: *copeque* +1+9/+4; ou à distância: *arco longo composto [reforçado]* (+2 de bônus de For) +8/+3; veja Forma Animal, a seguir

Dano: *Copeque* +1 1d8+3; *arco longo composto [reforçado]* (+2 de bônus de For) 1d8+2; veja Forma Animal, a seguir

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; veja Forma Animal, a seguir

Ataques Especiais: Alternar forma; veja Forma Animal, a seguir

Qualidades Especiais: Imunidade a medo, RM 12; veja Forma Animal, a seguir

Testes de Resistência: For +6, Ref +5, Von +7; veja Forma Animal, a seguir
Habilidades: For 14, Des 11, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 13; veja Forma Animal, a seguir

Perícias: Bfear +10, Esconder-se +9, Intimidar +10, Conhecimento (religião) +10, Furtividade +9, Observar +11

Talentos: Usar Arma Exótica (copeque), Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário ou bando (2–20)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Equipamento
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem

Como seu nome indica, os lacaios de Set são servos do deus maligno. Entretanto, seu nome apenas sugere a depravação e a crueldade que estes monstros inumanos escondem por trás de seus rostos humanoides.

Em sua forma natural, um lacão de Set parece humano, com pele bronzeada e cabelos negros. Parece usar uma armadura de batalha negra, mas na verdade ela é uma armadura natural de dureza incrível. Eles empunham copeques mágicos e arcos longos reforçados. Cada lacão de Set tem a habilidade de assumir a forma de um animal específico, seja uma víbora Grande, um urso atroz, um crocodilo gigante, uma hiena atroz ou um escorpião monstruoso Grande. Em sua forma animal, um lacão de Set apresenta um aspecto definitivamente maligno e sempre será um exemplar grande e poderoso de sua espécie.

COMBATE

Os lacaios de Set preferem lutar em forma humana quando possível, já que não gostam de revelar sua verdadeira natureza a menos que seja absolutamente necessário. Eles assumem a forma animal apenas quando a batalha estiver quase perdida ou se seus inimigos já reconhecerem sua natureza legítima. Eles são combatentes desorganizados e cada um busca uma oportunidade de executar um ato de glória ou coragem para conquistar o favor de Set, em vez de cooperarem para garantir seu sucesso.

Alterar Forma: Um lacão de Set é capaz de assumir a forma de um animal Grande ou Enorme. A transformação é similar à magia *alterar forma*, pois o lacão adquire as habilidades extraordinárias do animal, mas a mudança de forma exige uma ação equivalente a movimento (não uma ação livre como a magia). Em sua forma animal, um lacão de Set adquire as habilidades físicas, deslocamento, tamanho, alcance e as habilidades extraordinárias do animal. Sua armadura natural permanece inalterada nas duas formas. As estatísticas dos lacaios na forma animal são apresentadas abaixo. Para obter mais informações, consulte as referências das criaturas pertinentes no *Livro dos Monstros* (utilize o lobo atroz para representar a hiena atroz).

Víbora Grande: Extra-planar Grande; Inic. +7; Desl.: 6 m, nadar 6 m; CA 24 (–1 tamanho, +3 Des, +12 natural); Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d4 mais veneno); Face/Alcance 1,5 m por 1,5 m (enrolada)/3 m; HE veneno; QE Faro; TR Fort +5, Ref +8; For 10, Des 17, Con 11.

Urso Atroz: Extra-planar Grande; Inic. +5; Desl.: 12 m; CA 22 (–1 tamanho, +1 Des, +12 natural); Corpo a corpo: garras +15/+15 (dano: 2d4+10), mordida +10 (dano: 2d8+5); Face/Alcance 3 m por 6 m/3 m; HE agarrar aprimorado; QE Faro; TR Fort +9, Ref +6; For 31, Des 13, Con 19.

Crocodilo Gigante: Extra-planar Enorme; Inic. +5; Desl.: 6 m, nadar 3 m; CA 21 (–2 tamanho, +1 Des, +12 natural); Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d8+12), golpe de cauda +12 (dano: 1d12+12); Face/Alcance 3 m por 6 m/3 m; HE agarrar aprimorado; TR Fort +9, Ref +6; For 27, Des 12, Con 19.

Hiena Atroz: Extra-planar Grande; Inic. +6; Desl.: 15 m; CA 23 (–1 tamanho, +2 Des, +12 natural); Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 1d8+10); Face/Alcance 1,5 m por 3 m/1,5 m; HE imobilização; QE Faro; TR Fort +8, Ref +7; For 25, Des 15, Con 17.

Escorpião Monstruoso Grande: Extra-planar Grande; Inic. +4; Desl.: 15 m; CA 21 (–1 tamanho, +12 natural); Corpo a corpo: garras +8/+8 (dano: 1d6+3), ferrão +3 (dano: 1d6+1 mais veneno); Face/Alcance 1,5 m por 3 m/1,5 m; HE agarrar aprimorado, esmagamento, veneno; TR Fort +7; For 17, Des 10, Con 14.

PERSONAGENS LACAIOS DE SET

Os lacaios de Set ocasionalmente adquirem níveis como clérigos, sua classe predileta, ou como ladinos, algozes e assassinos.

LACRA-TUMBAS

Constructo (Enorme)

Dados de Vida: 12d10 (66 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m, escavar 4,5 m

CA: 22 (–2 tamanho, +14 natural)

Ataque Base/Agarrar: +12/+30

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +14, mordida +9; ou martelo de combate de pedra +14/+9; ou à distância: martelo de combate de pedra +7/+2 (incremento de 9 m)

Dano: Pancada 2d6+7, mordida 2d8+3; martelo de combate 2d8+10; ou martelo de combate 2d8+7

Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m (6 m com o martelo)

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/+5, percepção às cegas, imunidades, vulnerável a silêncio, habilidades similares a magia, constructo, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +6

Habilidades: For 24, Des 10, Con —, Int 14, Sab 11, Car 16

Perícias: Avaliação +14, Ouvir +16, Procurar +18, Observar +16, Sobrevivência +16 (+18 para rastrear)

Talentos: Trespassar, Sucesso Decisivo Aprimorado (malho), Vontade de Ferro, Ataque Poderoso, Foco em Arma (malho)

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário, equipe (2), grupo de escavação (4) ou covil (20–100)

Nível de Desafio: 14

Tesouro: Dobro dos itens

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 13–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —



Lacaio de Set

Os lacra-tumbas veneram a magia e procuram itens mágicos como um objetivo de vida. De acordo com a perspectiva de um lacra-tumba, a diferença entre um grupo de aventureiros e um túmulo recém-descoberto, ambos repletos de itens mágicos, é que os personagens ainda se movem.

Os lacra-tumbas são humanoides de 4,5 m de altura, sem rosto, compostos de ferro mágico e rochas. Eles se sentem confortáveis no subterrâneo e se deslocam com um sentido similar ao sonar. Eles escavam o solo com suas mãos de ferro e presas capazes de estilhaçar rochas, procurando criptas e cavernas, roubando os tesouros que encontram e levando os itens mágicos até seus covis profundos do Subterrâneo. Os lacra-tumbas são capazes de se comunicar entre si emitindo zumbidos e vibrações de seus corpos de pedra. Eles entendem o idioma Comum e se comunicam com outras espécies por telepatia. O diálogo com os aventureiros normalmente se limita a “deixem seus itens e vão embora!”.

COMBATE

A compreensão de espaço possuída pelos lacra-tumbas é extremamente distinta da percepção das outras raças. Onde os aventureiros enxergam rochedos impenetráveis e sem peculiaridades, esses constructos veem espaços que simplesmente ainda não foram utilizados. Os lacra-tumbas escavam o solo para alcançar seus oponentes de todos os ângulos possíveis, emergindo das rochas em locais inesperados, em especial se estiverem utilizando a habilidade *moldar rochas*.

Os lacra-tumbas se aproximam o mais rápido que puderem dos conjuradores, para desferir ataques de oportunidade se o inimigo tentar lançar magias. Quando um ou dois golpes de martelo não são suficientes, o constructo agarra o conjurador e o imobiliza na mandíbula do seu abdômen. Quando estão em menor número, os lacra-tumbas espalham seus adversários usando *pedras afiadas* e então utilizam o alcance superior do seu martelo para eliminar um ou dois adversários definitivamente.

Percepção às Cegas (Ext): Os lacra-tumbas não sofrem qualquer penalidade em combate devido à ausência da visão. Usando sua habilidade de sonar, eles são capazes de detectar os adversários num raio de 36 m, da mesma forma

que uma criatura capaz de enxergar normalmente. Além deste alcance, todos os oponentes terão camuflagem total em relação ao lacra-tumbas.

Imunidades (Ext): Os lacra-tumbas são imunes a ataques e efeitos visuais, ilusões e outros ataques que dependam da visão.

Vulnerável ao Silêncio (Ext): Os lacra-tumbas que estiverem numa área de silêncio perdem a percepção às cegas e estarão efetivamente cegos.

Habilidades Similares à Magia (SM): Três vezes por dia, um lacra-tumbas é capaz de conjurar pedras afiadas como um feiticeiro de 5º nível.

Moldar Rochas (SM): 7/dia, com efeitos idênticos à magia conjurada por um druida de 6º nível.

Detectar Magia (Sob): Os lacra-tumbas são capazes de detectar magia conforme desejarem.

Sentido Sísmico (Ext): Os lacra-tumbas percebem automaticamente a localização de qualquer criatura em contato com o solo num raio de 18 m.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado.

Perícias e Talentos: Os lacra-tumbas adquirem talentos e pontos de perícia como aberrações com a mesma quantidade de Dados de Vida.

SOCIEDADE DOS LACRA-TUMBAS

Os lacra-tumbas foram criados como soldados sobrenaturais por magos humanos, na esperança de terminar uma guerra contra conjuradores inumanos. Com o passar dos séculos, essas criaturas adquiriram livre-arbítrio e conseguiram se reunir — e criar outros constructos — nas profundezas da terra. Devido a uma espécie de “memória racial”, que transfere o conhecimento dos lacra-tumbas anteriores para todos os demais, eles continuam a seguir parte da sua programação original, recolhendo itens mágicos e considerando os conjuradores inumanos como antigos oponentes.

Remodelar as rochas é um tipo de obsessão para os lacra-tumbas. Com frequência, eles alteram as cavernas à sua volta sem qualquer propósito, revertendo corredores, abrindo ou fechando passagens e modelando as paredes conforme sua vontade, assim como um combatente humano em uma taverna esculpiria um galho com uma adaga.

NOS REINOS

Os lacra-tumbas foram criados durante a imensa guerra de Netheril contra os phaerimm. A obsessão por itens mágicos desses constructos quase sempre é superada pelo desejo de eliminar seus antigos adversários.

Quando os aventureiros estão contando histórias, muitas vezes citam os rumores sobre “A Tumba”. A lenda afirma que os lacra-tumbas possuem uma câmara principal, uma espécie de templo, enterrada profundamente onde hoje se encontra o Deserto de Anauroch. A região próxima da superfície está isolada pela restrição criada pelos sharn para aprisionar os phaerimm, mas a área a vários quilômetros de profundidade estaria livre do encantamento. A lenda indica que todos os objetos mágicos encontrados pelos lacra-tumbas gradualmente são transportados para a câmara, transformando-a no tesouro mais surpreendente contido num único local dos Reinos. Se a lenda for verdadeira, também é provável que seja o lugar mais bem protegido em toda Faerûn.

LAGARTO ELÉTRICO

Besta Mágica (Pequeno)

Dados de Vida: 2d10+2 (13 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m, natação 6 m

Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +2/–2

Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Choque atordoante, choque letal

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, sentir eletricidade, imunidade à eletricidade, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +1

Habilidades: For 10, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Escalar +11, Esconder-se +11, Natação +10, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +7

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Pântanos quentes

Organização: Solitário, casal, ninhada (3–5) ou colônia (6–11)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: 1/10 moedas; 50% bens; 50% itens

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 3–4 DV (Pequeno); 5–6 (Médio)

Ajuste de Nível: —

Este pequeno lagarto tem o tamanho de um gato doméstico, a cabeça cilíndrica e um par de chifres grandes voltados para os lados, semelhantes a orelhas pontiagudas. Uma estrutura similar aparece na ponta de sua cauda.



Lagarto Elétrico

O lagarto elétrico é um réptil de pele brilhante cujo corpo consegue gerar poderosas descargas elétricas.

A parte inferior do corpo da criatura é cinza claro ou azul claro, assumindo um tom mais escuro nas costas. Ele tem marcas azuis escuras desde as costas até a cauda.

Os lagartos elétricos preferem ambientes quentes com condições úmidas e frequentemente espriem nos pântanos, bancos de areia escuros e cavernas cheias de água. Eles caçam peixes, répteis e pequenos animais, mas também comem restos ou presas maiores de vez em quando. Eles gastam muito de seu tempo se escondendo e aguardando uma presa.

Um lagarto elétrico tem 30 cm de altura e pesa quase 15 kg.

COMBATE

Exceto se estiver muito faminto, o lagarto elétrico evitará combates

com criaturas maiores e normalmente tentará expulsar os intrusos emitindo uma série de estalos. Na verdade, esse som é apenas uma descarga elétrica amena, mas as criaturas vivas num raio de 3 m sentirão um arrepio na pele. Se o aviso fracassar, o lagarto erguerá seus chifres e cauda para disparar choques atordoantes.

Um lagarto elétrico confia em suas habilidades elétricas durante o combate. Ele costuma morder somente depois que seu choque deixa o oponente inconsciente ou quando o choque parecer não surtir nenhum efeito. Os lagartos solitários fogem depois de aplicar a descarga, mas se houver outras bestas por perto, eles são capazes de unir suas descargas e aplicar choques mortíferos contra o adversário.

Choque Atordoante (Sob): Uma vez por rodada, o lagarto elétrico pode disparar um choque elétrico contra um único oponente a 1,5 m de distância. Este ataque causa 2d8 de dano por contusão a qualquer criatura viva (Reflexos para reduzir o dano à metade, CD 12). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Choque Letal (Sob): Sempre que dois ou mais lagartos elétricos estiverem num raio de 6 m, eles podem se unir para criar um choque letal. Essa descarga afeta um raio de 6 m, centralizado em qualquer um dos lagartos que esteja contribuindo. O choque causa 2d8 pontos de dano para cada lagarto participante (máximo 12d8; Reflexos para reduzir à metade, CD 10 + a quantidade de lagartos envolvidos no ataque).

Sentir Eletricidade (Ext): Os lagartos elétricos detectam automaticamente qualquer descarga elétrica num raio de 30 m.

Perícias: Os lagartos elétricos recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se devido a sua coloração. Eles recebem +2 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Estas criaturas aplicam seu modificador de Destreza nos testes de Escalar e Saltar.

Um lagarto elétrico recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

O lagarto recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

LAGARTO ÍGNEO

Humanoide Monstruoso (Médio — Fogo, Réptil)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 m (cota de malha), 9 m (sem armadura)

CA: 16 (+1 Des, +5 cota de malha)

Ataque Base/Agarrar: +2/+2

Ataques: Corpo a corpo: espada longa +2

Dano: Espada longa 1d8

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro

Qualidades Especiais: Subtipo fogo

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +3

Habilidades: For 10, Des 13, Con 13, Int 7, Sab 10, Car 8

Perícias: Intimidação +2, Cavalgar +3

Talentos: Combate Montado

Terreno/Clima: Montanhas/Quente

Organização: Solitário, gangue (5–10), grupo de guerra (16–35) ou tribo (81–100, incluindo 2–4 clérigos de 1º a 4º nível, 4 combatentes de elite de 2º ou 3º nível e um grão-senhor de 4º a 6º nível)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

Os lagartos ígneos são parentes distantes dos homens-lagarto, saqueadores cruéis que vagam nas regiões quentes e vulcânicas.

A pele dos lagartos ígneos é mosqueada e marrom escura na linha da espinha dorsal, clareando até um branco escuro na barriga. Sua pele amolecida e seu aspecto lembram uma enguia. Os olhos são escarlates escuros. Um lagarto ígneo tem entre 1,65 m e 1,80 m de altura e pesa entre 85 kg e 90 kg.

Os lagartos ígneos falam o idioma Dracônico.

COMBATE

Os lagartos ígneos normalmente vestem cotas de malha e carregam espadas longas, machados de guerra e lanças longas. Um terço dos lagartos ígneos encontrados na superfície montam patas largas, bestas mágicas treinadas para o combate. Todos os clérigos e 90% dos combatentes de elite também montam essas criaturas.

Sopro (Sob): Uma vez a cada 10 minutos, afeta um único alvo num raio de 1,5 m; 1d6 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade.

Subtipo (fogo) (Ext): Imune ao fogo e vulnerável ao frio, o que significa que sofre 1,5 vezes o dano (+50%) causado por frio, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

PERSONAGENS LAGARTOS ÍGNEOS

A classe favorecida dos lagartos ígneos é bárbaro. Seus clérigos têm acesso aos domínios da Destruição, Fogo e Mal.



Lagarto Ígneo

SOCIEDADE DOS LAGARTOS ÍGNEOS

Os lagartos ígneos vivem em uma sociedade cruel e militar, dominada pelos clérigos. Quando são encontrados fora de seus territórios, eles normalmente estão em expedições ofensivas para aniquilar algum inimigo — um vilarejo humano, uma comunidade humanoide ou mesmo outra tribo de lagartos ígneos. Os combatentes da raça consideram que uma grande honra advém da destruição dos territórios de reprodução de uma tribo inimiga.

Uma comunidade dos lagartos ígneos abriga uma quantidade de filhotes não combatentes equivalente ao número de adultos e uma quantidade de ovos equivalente a 1,5 vezes o total de adultos. Os ovos são guardados em um território de reprodução secreto e bem-protegido.

NOS REINOS

Os lagartos ígneos são nativos dos Picos das Chamas, uma cadeia de vulcões na região sul de Chult. Eles também são encontrados em regiões vulcânicas em toda Faerûn, incluindo os arredores do Lago do Vapor e da Ilha Arnrock, no Monte Hotenow (na Floresta de Inverno Remoto) e nas montanhas de Turmish. Alguns grupos de guerra foram avistados nas cavernas aquecidas sob a Colina das Almas Perdidas, embora não exista atividade vulcânica nesta região.

LAMIA

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 9d10+9 (58 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 18 m (12 quadrados)

Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +9/+17

Ataque: Corpo a corpo: toque +12 (dano: 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria) ou adaga +12 (dano: 1d6+4; dec. 19–20) ou garra +12 (dano: 1d4+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: toque +12 (dano: 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria); ou adaga +12/+7 (dano: 1d6+4; dec. 19–20) e 2 garras +7 (dano: 1d4+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, drenar Sabedoria

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +8, Von +7

Habilidades: For 18, Des 15, Con 12, Int 13, Sab 15, Car 12

Perícias: Blefar +14, Concentração +10, Diplomacia +3, Disfarces +1 (+3 para atuar), Esconder-se +11, Intimidar +3, Observar +11

Talentos: Ataque em Movimento, Esquiva, Mobilidade, Vontade de Ferro

Ambiente: Desertos temperados

Organização: Solitário, casal ou gangue (3–4)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +4

Essa criatura parece um cruzamento entre um ser humano extremamente atraente e um leão imponente. Ela é humana da cintura para cima e o restante do corpo pertence a um leão.

Os lamias são criaturas malignas e cruéis que sentem um grande prazer em causar sofrimento. Eles caçam particularmente os servidores dedicados ao bem. Um lamia atinge 1,80 de altura e pesa 450 kg.

COMBATE

Embora os lamias sejam poderosos e perigosos no combate corporal, não se interessam em lutas justas. Eles utilizam suas habilidades de ilusão para atrair os heróis até situações perigosas e então usam o talento Ataque em Movimento para saltar das sombras e causar dano de Sabedoria aos oponentes. Quando tiverem reduzido a força de vontade da vítima, eles confiam



Lamia

nas suas habilidades de encantamento para enganar e aprisionar a criatura. Um lamia obrigado a enfrentar um combate corporal atacará com uma adaga em sua mão humana e suas garras de leão dianteiras.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *transformação momentânea*, *ventriloquismo*; 3/dia — *enfeitiçar monstro* (CD 15), *imagem maior* (CD 14), *reflexos*, *sugestão* (CD 14); 1/dia — *sono profundo* (CD 14). 9º nível de conjurador. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Drenar Sabedoria (Sob): Um lamia causa 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria sempre que atinge um oponente com seu ataque de toque. Diferente de outras habilidades semelhantes, um lamia não recupera ou adquire pontos de vida quando inflige dano de Sabedoria. Essas criaturas utilizam esse poder no início do encontro para tornar o oponente mais suscetível a *enfeitiçar monstro* e *sugestão*.

Perícias: Os lamias recebem +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Esconder-se.

LAMMASU

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 7d10+21 (59 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 18 m (médio)

Classe de Armadura: 20 (-1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +7/+17

Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (dano: 1d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +12 (dano: 1d6+6)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, rasgar 1d6+3, magias

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, círculo mágico contra o mal, habilidades similares a magia

Testes de Resistência:

Fort +8, Ref +8, Von +7

Habilidades: For

23, Des 12, Con

17, Int 16, Sab 17,

Car 14

Perícias: Concentração +13, Conhe-

cimento (arcano) +13, Diplomacia

+4, Observar +15, Ouvir +13, Sentir

Motivação +13

Talentos: Lutar às Cegas, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro

Ambiente: Desertos temperados

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +5

Essa criatura tem o corpo marrom e dourado de um leão, as asas de uma águia gigante e a face de um ser humano.

Os lammasu são criaturas nobres, preocupadas com o bem-estar e a segurança de todas as coisas bondosas.

Em geral, essas criaturas residem em ruínas ou templos antigos e abandonados, localizados em áreas remotas, onde podem meditar sobre a melhor maneira de combater a influência do mal no mundo. Muitas vezes, os aventureiros os visitam em busca dos benefícios de sua sabedoria e do conhecimento relacionado aos antigos mistérios. Os lammasu recebem cordialmente as criaturas boas e quase sempre oferecem ajuda quando o visitante está combatendo diretamente o mal.

Eles toleram os seres neutros, mas os observam com atenção. Eles não suportam a presença de seres malignos e os atacam assim que os encontram.

O comportamento de um lammasu é nobre e sua conduta é austera, mas essa criatura pode demonstrar muita compaixão.

Um lammasu tem cerca de 2,4 m de comprimento e pesa quase 250 kg.

Eles falam os idiomas Comum, Dracônico e Celestial.

COMBATE

Os lammasu atacam com magias ou usando suas garras afiadas. Eles quase sempre entram em combate quando percebem que uma criatura boa está sendo ameaçada por um ser maligno.

Magias: Os lammasu são capazes de conjurar magias divinas como clérigos de 7º nível, com acesso a dois entre os seguintes domínios: Bem, Cura, Conhecimento e Ordem.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/5/4/2; para o teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *guia* (2), *ler magia*, *luz*, *resistência*; 1º — *auxílio divino*, *benção* (2), *detectar o mal*, *escudo entrópico*, *proteção contra o mal**; 2º — *ajuda**, *força do touro*, *resistência a elementos*, *restauração menor*, *vigor do urso*; 3º — *círculo mágico contra o mal**, *dissipar magia*, *luz do dia*, *remover maldição*; 4º — *destruição sagrada*, *neutralizar veneno*.

* Magias de Domínio. Domínios: Bem e Cura.

Círculo Mágico Contra o Mal (Sob): Um lammasu irradia um círculo mágico contra o mal contínuo que afeta um raio de 6 m.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *invisibilidade maior* (pessoal); 1/dia — *porta dimensional*. Nível de Conjurador: 7º.

Bote (Ext): Se um lammasu usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +12, dano 1d6+3.

Perícias: Os lammasu recebem +2 de bônus racial nos testes de Observar.

PROTETOR DOURADO (LAMMASU MEIO-DRAGÃO CELESTIAL)

Dragão (Grande)

Dados de Vida: 10d12+60 (125 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m

(6 quadrados), voo

18 m (médio)

Classe de Armadura: 29

(-1 de tamanho, +3 Des, +14 nat-

ural, +2 das *braçadeiras da armadura*, *anel*

de proteção +1), toque 13, surpresa 26

Ataque Base/Agarrar: +10/+23

Ataque: Corpo a corpo: garra +19 (dano: 1d6+9)

Ataque Total: Corpo a corpo: garra +19 (dano: 1d6+9) e mordida +13 (dano: 1d8+4)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, bote, destruir o mal, rasgar 1d6+4, magias

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, círculo mágico contra o mal, resistência a ácido 10, frio 10 e eletricidade 10, habilidades similares à magia, Resistência à Magia 15

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +12, Von +10

Habilidades: For 28, Des 17, Con 22, Int 18, Sab 20, Car 18

Perícias: Concentração +19, Diplomacia +19, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (planos) +17, Ouvir +18, Procurar +17, Sentir Motivação +18, Identificar Magia +19, Observar +20, Sobrevivência +18 (+20 em outros planos e seguindo rastros)

Talentos: Foco em Arma (garra), Lutar às Cegas, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro

Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: 11–30 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +10

Filho de um lammasu celestial e um dragão dourado, o protetor dourado viaja para o Plano Material na esperança de combater o mal ativamente.

Combate

As armas naturais dos lammasu, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, 1/dia, 6d8 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 21) para reduzir à metade.

Leão Marinho

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, o protetor dourado pode desferir um ataque corporal regular, infligindo 10 pontos de dano adicionais contra um inimigo maligno.

Magias de Clérigo Preparadas (6/7/5/4/3; para o teste de resistência: 15 + nível da magia): 0 — detectar magia, ler magia, luz, orientação (2), resistência; 1º — auxílio divino (2), bênção (2), detectar o mal, escudo entrópico, proteção contra o mal*; 2º — ajuda*, força do touro, resistência a elementos, restauração menor, vigor do urso; 3º — círculo mágico contra o mal*, dissipar magia, luz do dia, remover maldição; 4º — expulsão, destruição sagrada*, neutralizar veneno.

* Magias de Domínio. Domínios: Bem e Cura.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +12, dano 1d6+3.

Inventário: Braçadeiras da armadura +2, anel de proteção +1 (protetores dourados diferentes podem ter outros equipamentos).



LEÃO MARINHO

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 6d10+18 (51 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 3 m (2 quadrados), natação 6 m

Classe de Armadura: 18 (-1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +6/+14

Ataque: Corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d6+4) e mordida +4 (dano: 1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dilacerar 2d6+6

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, prender a respiração, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +5

Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 10

Perícias: Natação +12, Observar +7, Ouvir +8

Talentos: Prontidão, Tolerância, Vontade de Ferro

Ambiente: Águas temperadas

Organização: Solitário, casal ou cardume (5–12)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 7–9 DV (Grande); 10–18 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura tem o corpo semelhante ao de um golfinho ou uma baleia pequena, com a cabeça e as patas dianteiras de um leão. Uma juba sedosa percorre desde o topo da cabeça até a ponta da cauda.

Um leão marinho é um temível predador aquático.

Estes predadores habitam as águas rasas das costas e montam seus covis em cavernas submersas ou nos destroços de navios naufragados. Eles caçam peixes, mamíferos aquáticos, aves marinhas e qualquer coisa que possam agarrar e matar.

Os leões marinhos são agressivamente territoriais e atacam qualquer criatura que invada sua área de caça, não importa o tamanho do adversário. Seus principais inimigos e competidores são os tubarões e os leões marinhos não hesitam em sair de seu caminho para atacá-los. Muitas vezes, eles formam bandos temporários para lidar com intrusos particularmente resistentes ou perigosos. A estrutura normal desses bandos é muito similar à dos leões terrestres.

Um leão marinho tem cerca de 4 m de comprimento e pesa 400 kg.

COMBATE

Os leões marinhos atacam de imediato, seja para obter alimento ou defender seu território, usando

as duas garras e sua mordida para agarrar e dilacerar sua presa.

Eles demonstram uma coragem extrema e sempre lutam até a morte, mesmo contra criaturas muito maiores. Os casais e os bandos de leões marinhos atacam em conjunto, tentando esgotar seu oponente até que uma das bestas consiga eliminá-lo.

Prender a Respiração (Ext): Um leão marinho é capaz de prender sua respiração durante um número de rodadas equivalente a 6 x seu valor de Constituição antes que corra o risco de se afogar.

Dilacerar (Ext): Um leão marinho que atinja um oponente com as duas garras prenderá o corpo da vítima e rasgará sua carne. Este ataque inflige 2d6+6 pontos de dano automaticamente.

Perícias: Um leão marinho recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação realizados para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

LESHAY

Fada (Médio)

Dados de Vida: 50d6+650+3 (825 PV)

Iniciativa: +21 (+17 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12 m

Classe de Armadura: 52 (+17 Des, +20 intuição, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 espadas bastardas afiadas de energia brilhante +10 +53/+48/+43/+38

Dano: Espada bastarda afiada de energia brilhante 1d10+15, dec. 15–20

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ataque visual, habilidades similares a magia, amas LeShay

Qualidades Especiais: Combater com duas armas superior, RD 15/épico e ferro frio, características raciais dos elfos, imune a veneno e doenças, visão na penumbra, RM 42, cura acelerada 10

Testes de Resistência: Fort +29, Ref +44, Von +35

Habilidades: For 21, Des 45, Con 37, Int 23, Sab 23, Car 47

Perícias: Blefar +38, Concentração +33, Diplomacia +35, Disfarces +38, Arte da Fuga +37, Intimidar +20, Conhecimento (local) +31, Conhecimento (natureza) +31, Ouvir +30, Furtividade +37, Procurar +13, Falar Idioma (quaisquer cinco), Observar +27

Talentos: Acuidade com Arma (armas LeShay), Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Deslocamento, Especialização, Esquiva, Foco em Arma (armas LeShay), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (armas Le Shay), Trespasar, Vontade de Ferro

Talentos Épicos: Mimetizar Magia (cura completa), Poliglota, Velocidade Ofuscante

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 28

Tesouro: Padrão

Tendência: Qualquer

Progressão: Nenhuma

Os LeShay são para os elfos exatamente o que a raça élfica representa para os seres humanos (mas de forma ainda mais intensa): uma raça imortal, enigmática e excepcionalmente poderosa.

Os LeShay parecem elfos altos, magros e albinos, mas não possuem as orelhas alongadas dos verdadeiros elfos (assemelham-se mais aos meio-elfos nesse aspecto) e, embora tenham o cabelo completamente branco e brilhante de um albino autêntico, seus olhos são poços de escuridão.

Alguns preferem uma cor ou um estilo específico, mas outros alteram seu vestuário constantemente. Todos se preocupam bastante com a etiqueta, o decoro e em receber o respeito que consideram que lhes seja devido. Não satisfazer seus padrões de boas maneiras, ou simplesmente desafiar seus caprichos, pode ser fatal.



Lesbay

Os LeShay nuca morrem devido a idade ou doenças, apenas quando são assassinados. Eles são os remanescentes de uma raça, outrora grandiosa, cujas origens se perderam na história. Eles alegam que são anteriores ao multiverso atual e fazem referências soturnas a uma catástrofe que não apenas destruiu seu povo, mas também alterou o próprio fluxo temporal, de forma que sua era jamais existiu, mesmo no passado mais remoto. Qualquer tentativa de desfazer os efeitos do desastre resultaria em uma hecatombe ainda mais terrível, portanto os raros sobreviventes — inferiores aos deuses, superiores aos mortais — em geral simplesmente procuram se divertir e espantar o tédio enquanto cumprem seus próprios destinos.

Os LeShay possuem uma grande facilidade com idiomas (graças ao talento épico Poliglota) e conseguem falar qualquer língua segundos após ouvi-la pela primeira vez, reproduzindo até mesmo a pronúncia mais sofisticada ou impressionante.

COMBATE

Os LeShay raramente iniciam combates, já que preferem uma reação eficiente. Entretanto, sua longa experiência os transformou em analistas perspicazes das capacidades alheias e estrategistas habilidosos. Seu ataque visual, além de suas terríveis armas, torna-os adversários temíveis. Os LeShay também são eficazes quando utilizam suas habilidades similares a magia para se preparar para o combate — ou para fugir dele. Nenhum LeShay hesita em abandonar uma luta que esteja perdida, retornando ao campo de batalha somente quando as probabilidades lhes forem mais favoráveis, talvez anos ou décadas depois.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se, arrombar, cura completa, deslocamento, detectar pensamentos, dissipar magia aprimorada, falar com plantas, invisibilidade aprimorada, libertação, respirar na água, reverter magia, teletransporte exato.* Nível do conjurador 28º; CD do teste de resistência 28 + nível da magia.

Armas LeShay (Sob): Cada LeShay carrega duas armas pessoais de combate corpo a corpo, manifestadas a partir de sua própria essência vital. As armas podem mudar de forma conforme ele adquire classes de personagem, mas geralmente surgem como espadas bastardas (uma em cada mão).

Quando não estão sendo utilizadas, elas simplesmente deixam de existir, mas os LeShay podem “desembainhá-las” a partir do ar como uma ação livre. As armas LeShay são consideradas leves, não importa seu tamanho.

Combater com Duas Armas Superiores (Ext):

Um LeShay empunha uma arma racial em cada mão. Como essas armas são extensões de seu próprio corpo, o LeShay não sofrerá penalidades de ataque ou dano quando utilizar as duas armas.

Ataque Visual (Sob): Todas as criaturas num raio de 9 m que fitarem os olhos de um LeShay sofrem os efeitos da magia *enfeitiçar monstros*. Obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 53) anulará o efeito. Cada oponente ao alcance do ataque visual deve realizar um teste de resistência a cada rodada, no início de seu turno, conforme a ordem de Iniciativa. Um LeShay também pode utilizar esta habilidade de ativamente, escolhendo um alvo a seu alcance, que deverá realizar imediatamente o teste de resistência. Os LeShay são imunes ao próprio ataque visual.

Características Raciais dos Elfos: Imune à magia sono e efeitos similares; +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento; visão na penumbra (pode enxergar até duas vezes mais longe que os humanos em condições de iluminação precária); pode realizar um teste de Procurar quando passar a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida, como se estivesse procurando ativamente. Usar Arma Comum (arco longo composto, arco curto composto, arco longo, espada longa e sabre) como talentos adicionais; +2 de bônus racial nos testes de Ouvir, Observar e Procurar (incluídos nos valores acima).

LEUCROTTA

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 6d10+24 (57 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 15 m, escalar 6 m

CA: 16 (−1 tamanho, +1 Des, +6 natural)

Ataque Base/Agarrar: +6/+14

Ataques: Corpo a corpo: mordida +9

Dano: Mordida 1d8+6

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Mandíbula óssea

Qualidades Especiais: Imunidades, faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +2

Habilidades: For 19, Des 12, Con 18, Int 12, Sab 10, Car 2

Perícias: Escalar +12, Esconder-se +1, Saltar +15, Furtividade +3, Procurar +3, Observar +8, Sobrevivência +8

Talentos: Esquiva, Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Colinas e montanhas/Temperado

Organização: Solitário, casal ou matilha (4)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 7–16 DV (Grande); 17–18 (Enorme)

Ajuste de Nível: +4

Os leucrotta são assassinos brutais das regiões selvagens, astutos o suficiente para caçar seres humanos, mas espertos o bastante para não tornar isso um hábito.

Os leucrotta são terrivelmente feios. Em teoria, uma criatura com o corpo e as patas de um cervo com 2,70 m de altura, a cauda de um leão e a cabeça achatada em forma de cunha, semelhante ao crânio de um texugo gigante, poderia ser agradável, ou pelo menos não ser repulsiva. Mas isso não acontece com os leucrotta. Eles têm olhos vermelhos e brilhantes,

a pele suja e oleosa, cheiram mal e babam constantemente, causando uma impressão repugnante nas demais criaturas.

Os leucrotta vivem em áreas desoladas, longe dos seres civilizados que certamente tentariam eliminá-los, mas próximos de territórios de caça. Os leucrotta devoram humanoides, mas preferem criaturas sem inteligência, que não têm parentes para se vingar. Devido às suas tendências sádicas, esses monstros costumam aniquilar a vida selvagem de uma região mais rápido do que seria necessário para alimentar a matilha. Somente os carneiros malignos tocariam uma vítima abatida por um leucrotta, portanto a maioria das presas simplesmente apodrece, evitada por todos os animais naturais.

Os leucrotta são extremamente obcecados em aniquilar outras criaturas. Quando estão alimentados, eles inventam jogos de matança ou agarram pássaros em pleno voo, saltando de rochedos. Os druidas e rangers, inclusive os malignos, desprezam os leucrotta por esta devastação intencional da vida selvagem.

Os leucrotta falam os idiomas Comum, Dracônico e Gigante. Eles também são capazes de imitar vozes alheias com perfeição. Uma das brincadeiras prediletas das matilhas é “repetir” os gritos e vozes de suas presas, em especial as que conseguiram sobreviver por mais tempo.

COMBATE

Se puderem escolher o campo de batalha, os leucrotta preferem lutar em despenhadeiros, ravinas e gargantas. A matilha tenta encurralar a vítima de costas para o penhasco e depois empurrá-la para o vazio e observar a queda.

Mandíbula Óssea (Ext): As mandíbulas dos leucrotta contêm lascas afiadas de ossos enrijecidos. Quando obtém um sucesso decisivo, a mordida causa dano x 3 e exige um teste de resistência para evitar que a armadura ou escudo do alvo seja destruído (determine o equipamento aleatoriamente, se necessário). A CD do teste é 16. Uma armadura que atinja 0 PV será destruída. É possível reparar armaduras danificadas com a perícia Ofícios (armoreiro). Consulte o *Livro do Mestre* para obter detalhes sobre dano contra objetos.

Imunidades (Ext): Os leucrotta são imunes a efeitos de feitiços (inclusive cativar animais) e compulsão, como *sugestão* e *ditado*.

NOS REINOS

Muito antes de surgir a aliança sob o comando de Alustriel de Lua Argêntea, as comunidades isoladas das Fronteiras Prateadas concordavam em alguns princípios básicos de autodefesa. O principal acordo era a convicção de que os leucrotta deveriam ser eliminados em qualquer oportunidade. Os meio-

-elfos, ranger, seguidores de Mielikki, cavaleiros de unicórnios de Lurue e até os caçadores malignos que veneram Malar concordavam que os leucrotta mereciam apenas uma morte rápida e indolor. Durante algum tempo, as recompensas oferecidas por orelhas de leucrotta em Lua Argêntea e Everlund pareciam ter solucionado a maioria dos problemas com esses monstros na região. Contudo, nos últimos quatro anos, essas bestas hediondas ressurgiram em quantidades surpreendentes. Os rangers que conhecem as áreas selvagens das Fronteiras dizem que a pressão dos orcs se aglomerando nas montanhas Espinha do Mundo forçaram os leucrotta em direção ao sul. Atualmente, expedições semi-organizadas de caçadores transformaram uma quantidade razoável de cidadãos comuns em aventureiros temporários. Os caçadores e aventureiros legítimos, capazes de liderar essas expedições e evitar que todos sejam assassinados são sempre bem-vindos — e recompensados quando os grupos de caça obtêm sucesso.

Nas Fronteiras Plateadas e na maior parte do Norte, o retorno dos leucrotta criou um novo xingamento. Os humanos, anões e meio-elfos da região gritam “Que leucrotta!”, especialmente nas situações em que a má sorte transforma um plano razoável em uma péssima ideia.

LICANTROPO

Os licantropos são humanoides ou gigantes capazes de se transformar em animais. Em sua forma natural, um licantropo se parece com qualquer integrante de sua espécie, embora os licantropos naturais ou amaldiçoados há muito tempo conservem ou adquiram aspectos de suas formas animais, como pelos abundantes e desordenados, dentes pontiagudos ou dedos longos e fortes. Na forma animal, o licantropo é semelhante a uma variação mais poderosa do animal original, mas uma observação cuidadosa revelará que seus olhos (que geralmente brilham em vermelho no escuro) demonstram uma fagulha de inteligência sobrenatural.

Os licantropos malignos quase sempre se misturam na população comum, assumindo sua forma animal durante a noite (em especial durante a lua cheia) para propagar terror e carnificina. Os licantropos bons costumam ser indivíduos reclusos, que se sentem desconfortáveis perto de um grande número

de pessoas. Com frequência, eles vivem sozinhos nas áreas selvagens, longe das vilas ou cidades.

A licantropia pode ser disseminada como uma doença. Na maioria das vezes, um licantropo inicia sua vida como um humanoide ou gigante normal, mas contrai a licantropia posteriormente, quando é ferido por um licantropo. Essas criaturas são chamadas de licantropos amaldiçoados. Os demais, que nascem com o subtipo metamorfo, são conhecidos como licantropos naturais.

Combate

Um licantropo em sua forma humanoide (ou gigante) usará as táticas e armas prediletas da sua espécie, mas será mais agressivo. Ele terá os sentidos aguçados de sua forma animal, incluindo faro e visão na penumbra, assim como uma profunda empatia (inclusive a habilidade de se comunicar) com animais semelhantes. Um licantropo amaldiçoado ferido em combate pode ser sobrepujado pelo ódio, forçando a transformação em animal involuntariamente.

Finalmente, um licantropo natural (ou um licantropo amaldiçoado que esteja ciente de sua condição) é capaz de assumir uma forma híbrida, um estado intermediário entre sua forma humanoide e animal. Um híbrido tem mãos e consegue usar armas, mas também pode atacar com suas presas e garras. Um híbrido transmitirá a licantropia através da sua mordida e terá a mesma Redução de Dano da sua forma animal.

HOMEM-JAVALI

Atarracado e poderoso, esse humanoide feroz e coberto por uma pelagem curta e espessa e ostenta presas de javali.

Na forma humanoide, os homens-javali tendem a ser atarracados, musculosos e de altura mediana. Eles costumam usar roupas simples, fáceis de serem removidas, costuradas ou substituídas.

Combate

Os homens-javali são tão ferozes quanto os javalis normais.

Alterar Forma (Sob): Um homem-javali é capaz de assumir a forma de um javali ou de um híbrido javali-humanoide.

	Forma Humana Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Javali Humanoide (Grande, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Grande, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+4 mais 3d8+12 (34 PV)	1d8+4 mais 3d8+12 (34 PV)	1d8+4 mais 3d8+12 (34 PV)
Iniciativa:	+0	+0	+0
Deslocamento:	6 m usando brunea (4 quadrados); deslocamento base 9 m	12 m (8 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (+2 natural, +4 brunea, +2 escudo pesado), toque 10, surpresa	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	18 +3/+4	+3/+6	+3/+6
Ataque:	Corpo a corpo: machado de batalha +4 (dano: 1d8+1; dec. x3) ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: chifre +6 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: machado de batalha +6 (dano: 1d8+4; dec. x3) ou garra +6 (dano: 1d4+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado de batalha +4 (dano: 1d8+1; dec. x3); ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: chifre +6 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: machado de batalha +6 (dano: 1d8+1; dec. x3) e chifre +1 (dano: 1d6+1); ou 2 garras +6 (dano: 1d4+3) e chifre +1 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Maldição da licantropia	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com javalis, ferocidade, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com javalis, Redução de Dano 10/prata, ferocidade, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com javalis, Redução de Dano 10/prata, ferocidade, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +3, Von +3	Fort +9, Ref +3, Von +3	Fort +9, Ref +3, Von +3
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	For 17, Des 11, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 8	For 17, Des 11, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais +3, Intimidar +3, Observar +4, Ouvir +5	Adestrar Animais +3, Intimidar +3, Observar +4, Ouvir +5	Adestrar Animais +3, Intimidar +3, Observar +4, Ouvir +5
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão ^B , Vitalidade, Vontade de Ferro ^B	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Ambiente:	Florestas temperadas	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Solitário, casal, ninhada (3–4) ou tropa (2–4, mais 1–4 javalis)	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	4	4	4
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

	Forma Gigante Gigante (Grande, Gigante, Metamorfo)	Forma de Javali Atroz Gigante (Grande, Gigante, Metamorfo)	Forma Híbrida Gigante (Grande, Gigante, Metamorfo)
Dados de Vida:	12d8+51 mais 7d8+49 (185 PV)	12d8+51 mais 7d8+49 (185 PV)	12d8+51 mais 7d8+49 (185 PV)
Iniciativa:	-1	-1	-1
Deslocamento:	9 m usando gibão de peles (6 quadrados), deslocamento base 12 m	12 m (8 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	22 (-1 tamanho, -1 Des, +11 natural, +3 gibão de peles), toque 8, surpresa 22	16 (-1 tamanho, -1 Des, +8 natural), toque 8, surpresa 16	19 (-1 tamanho, -1 Des, +11 natural), toque 8, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar:	+14/+25	+14/+33	+14/+33
Ataque:	Corpo a corpo: clava grande +21 (2d8+10) ou pancada +20 (1d4+7); ou à distância: rocha +12 (2d6+7)	Corpo a corpo: chifre +28 (dano: 1d8+22)	Corpo a corpo: clava grande +29 (2d8+22) ou garra +28 (1d6+15)
Ataque Total:	Corpo a corpo: clava grande +21/+16 (2d8+10) ou 2 pancadas +20 (1d4+7); ou à distância: rocha +12 (2d6+7)	Corpo a corpo: chifre +28 (dano: 1d8+22)	Corpo a corpo: clava grande +29 (2d8+22) e chifre +23 (dano: 1d8+7) ou 2 garras +28 (1d6+15) e chifre +23 (dano: 1d8+7)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Arremessar Rochas	Maldição da licantropia	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com javalis, ferocidade, visão na penumbra, apanhar rochas, faro	Alterar Forma, empatia com javalis, Redução de Dano 10/prata, ferocidade, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com javalis, Redução de Dano 10/prata, ferocidade, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +17, Ref +8, Von +12	Fort +20, Ref +8, Von +12	Fort +20, Ref +8, Von +12
Habilidades:	For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 7	For 41, Des 8, Con 25, Int 6, Sab 12, Car 7	For 41, Des 8, Con 25, Int 6, Sab 12, Car 7
Perícias:	Escalar +10, Observar +12, Ouvir +10, Saltar +10	Escalar +41, Observar +12, Ouvir +10, Saltar +22	Escalar +41, Observar +12, Ouvir +10, Saltar +22
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (clava grande), Prontidão ^B , Separar Aprimorado, Tolerância, Trespasar, Vontade de Ferro ^B	(o mesmo da forma de gigante)	(o mesmo da forma de gigante)
Ambiente:	Colinas temperadas	Colinas temperadas	Colinas temperadas
Organização:	Solitário, casal, ninhada (3-4) ou tropa (2-4, mais 1-4 javalis atroz)	(o mesmo da forma de gigante)	(o mesmo da forma de gigante)
Nível de Desafio:	11	11	11
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+7	+7	+7

Empatia com Javalis (Ext): Capaz de se comunicar com javalis e javalis atroz e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanoide ou gigante ferido pelo chifre de um homem-javali em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia.

Ferocidade (Ext): Um homem-javali é um combatente tenaz que continua a lutar sem penalidades mesmo que esteja incapacitado ou morrendo.

O homem-javali apresentado acima é um combatente humano de 1º nível e um licantropo natural, criado com os seguintes valores base de

Habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

HOMEM-JAVALI ATROZ GIGANTE DAS COLINAS

Esse gigante é coberto por uma pelagem curta e espessa e ostenta garras afiadas. Sua cabeça apresenta feições suínas, com presas proeminentes e olhos pequenos, raivosos e vermelhos.

Na forma de gigante, os homens-javali atroz são muito parecidos com os gigantes das colinas comuns, embora sejam mais robustos, com cabelos espessos, ásperos e embaraçados.

O homem-javali atroz apresentado acima é um gigante das colinas e um licantropo natural, que tinha os valores base de habilidades de um gigante das colinas padrão.

Combate

Os homens-javali atroz se enfurecem rapidamente. Eles geralmente começam uma batalha em sua forma de gigante, então assumem a forma híbrida para obter vantagens com sua força ampliada. Eles costumam usar os talentos Encontrão Aprimorado e Separar Aprimorado para dispersar ou afastar seus oponentes e destruir suas armas e escudos.

Alterar Forma (Sob): Um homem-javali atroz é capaz de assumir a forma de um híbrido bípede ou de um javali atroz.

Empatia com Javalis (Ext): Capaz de se comunicar com javalis e javalis atroz e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanoide ou gigante ferido pelo chifre de um homem-javali atroz em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia.

Ferocidade (Ext): Um homem-javali atroz é um combatente tenaz que continua a lutar sem penalidades mesmo que esteja incapacitado ou morrendo.

HOMEM-RATO

Rápido e selvagem, esse humanoide tem uma pelagem marrom desbotada e uma cauda longa e sem pelos. Ele carrega um sabre em sua pata e tem nitidamente as feições de um rato.

Na forma humanoide, os homens-rato costumam ser indivíduos magros, raquíticos e mais baixos que o normal. Seus olhos observam constantemente os arredores e seu nariz e boca se movimentam quando ficam nervosos. Os machos costumam usar bigodes finos e mal aparados.

Combate

Na forma animal, os homens-rato evitam o combate, preferindo usar sua forma de rato atroz para espreitar e espionar. Na forma híbrida, um homem-rato luta com um sabre e uma besta leve.

Alterar Forma (Sob): Um homem-rato é capaz de assumir a forma de um rato atroz ou um híbrido bípede.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanoide ou gigante ferido pela mordida de um homem-rato em sua forma animal ou híbrida deve obter

	Forma Humana Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Rato Atroz Humanoide (Pequeno, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+1 mais 1d8+2 (12 PV)	1d8+1 mais 1d8+2 (12 PV)	1d8+1 mais 1d8+2 (12 PV)
Iniciativa:	+0	+3	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados), escalar 6 m	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 natural, +2 corselete de couro, +1 broquel), toque 10, surpresa 15	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14	16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+11+2	+1/-2	+11+2
Ataque:	Corpo a corpo: sabre +2 (dano: 1d6+1; dec. 18-20); ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8; dec. 19-20)	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4+1 mais doença)	Corpo a corpo: sabre +5 (dano: 1d6+1; dec. 18-20); ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d8; dec. 19-20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: sabre +2 (dano: 1d6+1; dec. 18-20); ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8; dec. 19-20)	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4+1 mais doença)	Corpo a corpo: sabre +4 (dano: 1d6+1; dec. 18-20) e mordida -1 (dano: 1d6+1 mais doença); ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d8; dec. 19-20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m;	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Maldição da licanthropia, doença	Maldição da licanthropia, doença
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com ratos, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com ratos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com ratos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +2, Von +4	Fort +6, Ref +5, Von +4	Fort +6, Ref +5, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	For 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 8	For 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais +3, Escalar +0, Esconder-se +1, Furtividade +0, Natação +9, Observar +4, Ouvir +4	Adestrar Animais +3, Escalar +11, Esconder-se +8, Furtividade +4, Natação +11, Observar +4, Ouvir +4 (o mesmo da forma humana)	Adestrar Animais +3, Escalar +4, Esconder-se +5, Furtividade +4, Natação +9, Observar +4, Ouvir +4 (o mesmo da forma humana)
Talentos:	Acuidade com Arma, Esquiva, Prontidão, Vontade de Ferro ^B		
Ambiente:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
Organização:	Solitário, casal, matilha (6-10), ou tropa (2-5, mais 5-8 ratos atroz)	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	2	2	2
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licanthropia.

Doença (Ext): Febre imunda; transmissão através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 12), período de incubação 1d3 dias, dano 1d3 pontos de dano temporário de Destreza e 1d3 pontos de dano temporário de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Empatia com Ratos (Ext): Capaz de se comunicar com ratos e ratos atroz e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Perícias: Um homem-rato na forma híbrida aplica seu modificador de Destreza nos testes de Escalar ou Natação. Ele recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

Um homem-rato tem +8 de bônus racial em Natação em sua forma de rato atroz.

Talentos: Os homens-rato adquirem o talento adicional Acuidade com Arma.

O homem-rato apresentado acima é um combatente humano de 1º nível e um licantropo natural, criado com os seguintes valores base de Habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

HOMEM-TIGRE

Imponente e poderoso, esse humanoide tem uma pelagem listrada, marrom-amarelada, e dentes e garras de aparência mortífera. Ele atinge mais de 2,50 m de altura.

Na forma humanoide, os homens-tigre costumam ser altos, com músculos imponentes e agilidade incomum.

Combate

Os homens-tigre são capazes de assumir a forma híbrida e animal. Na forma de tigre, ele consegue saltar e rasgar o adversário como os tigres comuns. Na forma híbrida, eles possuem com suas garras letais.

Alterar Forma (Sob): Um homem-tigre é capaz de assumir a forma de um tigre ou de um híbrido bipede.

Maldição da Licanthropia (Sob): Qualquer humanoide ou gigante ferido pela mordida de um homem-tigre em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licanthropia.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o homem-tigre precisa atingir um oponente com sua garra ou mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Caso um homem-tigre na forma animal use a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +9, dano 1d8+3.

Empatia com Tigres (Ext): Capaz de se comunicar com tigres e tigres atroz e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Perícias: Em qualquer forma, os homens-tigre recebem +4 de bônus nos testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8 na forma animal.

O homem-tigre apresentado acima é um combatente humano de 1º nível e um licantropo natural, criado com os seguintes valores base de Habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

HOMEM-URSO

Esse humanoide poderoso é coberto de pelos marrons espessos, tem longas garras e uma face parecida com um urso. Ele carrega um machado grande em sua pata.

Na forma humanoide, os homens-urso costumam ser robustos, musculosos e peludos. Seus pelos são castanhos e espessos e os homens geralmente têm barba. Seu cabelo varia entre o ruivo, o loiro, o branco e o preto para combinar com a cor de sua forma de urso. Eles vestem roupas simples e couro, fáceis de serem removidas, costuradas ou substituídas. Na forma animal, os homens-urso são melancólicos e irritadiços. Eles apreciam somente a companhia de sua espécie e caçam as criaturas malignas para matá-las.

	Forma Humana Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Grande, Humano, Metamorfo)	Forma de Tigre Humanoide (Grande, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+1 mais 6d8+18 (50 PV)	1d8+1 mais 6d8+18 (50 PV)	1d8+1 mais 6d8+18 (50 PV)
Iniciativa:	+4	+6	+6
Deslocamento:	6 m com peitoral de aço (4 quadrados); deslocamento base 9 m	12 m (8 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+2 natural, +5 peitoral de aço), toque 10, surpresa 17	16 (-1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14	16 (-1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+5/+6	+5/+16	+5/+16
Ataque:	Corpo a corpo: gládio +6 (dano: 1d10+1; dec. x3) ou à distância: arco longo composto +5 (+1 bônus de For) (dano: 1d8+1; dec. x3)	Corpo a corpo: garra +11 (dano: 1d8+7)	Corpo a corpo: garra +11 (dano: 1d8+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: gládio +6 (dano: 1d10+1; dec. x3) ou à distância: arco longo composto +5 (+1 bônus de For) (dano: 1d8+1; dec. x3)	Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 1d8+7) e mordida +6 (dano: 2d6+3)	Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 1d8+7) e mordida +6 (dano: 2d6+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	Bote, agarrar aprimorado, rasgar, maldição da licanthropia	Maldição da licanthropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com tigres, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com tigres, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com tigres, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +5, Von +4 For	Fort +10, Ref +7, Von +4	Fort +10, Ref +7, Von +4
Habilidades:	13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	For 25, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8	For 25, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais +3, Equilíbrio +0, Escalar +1, Esconder-se +0, Furtividade +0, Observar +6, Ouvir +6	Adestrar Animais +3, Equilíbrio +6, Escalar +12, Esconder-se +2*, Furtividade +12, Observar +6, Ouvir +6 (o mesmo da forma humana)	Adestrar Animais +3, Equilíbrio +6, Escalar +12, Esconder-se +2, Furtividade +12, Observar +6, Ouvir +6 (o mesmo da forma humana)
Talentos:	Ataque Natural Aprimorado (mordida, garra), Iniciativa Aprimorada, Prontidão ^B , Reflexos em Combate, Vontade de Ferro ^B		
Ambiente:	Florestas quentes	Florestas quentes	Florestas quentes
Organização:	Solitário ou casal	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	5	5	5
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Combate

Os homens-urso lutam da mesma forma que os ursos marrons. Em sua forma humanoide ou híbrida eles preferem armas grandes e pesadas, como um machado grande ou uma espada larga. O machado grande de um homem-urso é uma arma Média, então ele é capaz de empunhar o machado com uma única mão em sua forma híbrida.

Alterar Forma (Sob): Um homem-urso é capaz de assumir a forma de um urso marrom ou de um híbrido urso-humanoide.

Empatia com Ursos (Ext): Capaz de se comunicar com ursos e ursos atroz e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Maldição da Licanthropia (Sob): Qualquer humanoide ou gigante ferido pela mordida de um homem-urso em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licanthropia.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o homem-urso na forma animal precisa atingir um oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Perícias: Os homens-urso recebem +4 de bônus racial nos testes de Natação em qualquer forma de urso.

O homem-urso apresentado aqui é um combatente humano de 1º nível e um licanthropo natural, criado com os seguintes valores base de

Habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

LOBISOMEM

Uma pelagem curta e cinza cobre esse humanoide encurvado e selvagem. Ele tem garras afiadas e um focinho de lobo.

Na forma humanoide, os lobisomens não apresentam nenhuma característica distinta.

Combate

Na forma animal, um lobisomem é capaz de imobilizar seus oponentes como um lobo. Na forma híbrida, a criatura normalmente dispensa o uso de armas, embora consiga empunhar uma arma e utilizar sua mordida como um ataque natural secundário.

Alterar Forma (Sob): Um lobisomem é capaz de assumir a forma de um lobo ou de um híbrido lobo-humanoide.

Maldição da Licanthropia (Sob): Qualquer humanoide ou gigante ferido pela mordida de um lobisomem em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licanthropia.

Imobilização (Ext): Um lobisomem na forma animal que atinja um oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+2 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobisomem.

Empatia com Lobos (Ext): Capaz de se comunicar com lobos e lobos atroz e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Perícias: *Na forma híbrida ou animal, os lobisomens recebem +4 de bônus nos testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do faro.

O lobisomem apresentado acima é um combatente humano de 1º nível e um licanthropo natural, criado com os seguintes valores base de Habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

LICANTROPO, SENHOR DOS LOBISOMENS

Esse humanoide parece selvagem e poderoso. Ele é coberto por uma pelagem cinza e possui garras e dentes afiados. Ele é tão alto quanto um ogro e tem um focinho de lobo e olhos terríveis.

	Forma Humana Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Urso Humanoide (Grande, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Grande, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+1 mais 6d8+30 (62 PV)	1d8+1 mais 6d8+30 (62 PV)	1d8+1 mais 6d8+30 (62 PV)
Iniciativa:	+0	+1	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 natural, +3 corselete de couro batido), toque 10, surpresa 15	17 (-1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 16	17 (-1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+5/+6	+5/+18	+5/+18
Ataque:	Corpo a corpo: machado grande +6 (dano: 1d12+1; dec. x3); à distância: machado de arremesso +5 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d8+9)	Corpo a corpo: machado grande +6 (dano: 1d12+1; dec. x3) ou garra +13 (dano: 1d6+9)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado grande +6 (dano: 1d12+1; dec. x3); à distância: machado de arremesso +5 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d8+9) e mordida +11 (dano: 2d6+4)	Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d6+9) e machado grande +9 (dano: 1d12+4; dec. x3) e mordida +11 (dano: 1d8+4) ou 2 garras +13 (dano: 1d6+9) e mordida +11 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m;	3 m/1,5 m;	3 m/1,5 m;
Ataques Especiais:	—	Agarrar aprimorado, maldição da licantropia	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com ursos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com ursos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com ursos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +5, Von +4	Fort +12, Ref +6, Von +4	Fort +12, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	For 29, Des 13, Con 20, Int 10, Sab 11, Car 8	For 29, Des 13, Con 20, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais +3, Natação +1, Observar +4, Ouvir +4	Adestrar Animais +3, Natação +1, Observar +4, Ouvir +4	Adestrar Animais +3, Natação +1, Observar +4, Ouvir +4
Talentos:	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Corrida, Rastrear ^B , Tolerância, Vontade de Ferro ^B	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Ambiente:	Florestas frias	Florestas frias	Florestas frias
Organização:	Solitário, casal, família (3–4) ou tropa (2–4, mais 1–4 ursos marrons)	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	5	5	5
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Bom	Sempre Leal e Bom	Sempre Leal e Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Mais forte, mais resistente e mais letal que seus companheiros inferiores, o senhor dos lobisomens é uma besta assassina que adora propagar caos e destruição.

O senhor dos lobisomens apresentado acima é um guerreiro humano de 10º nível e um licantropo natural, criado com os seguintes valores base de Habilidades: For 16, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 12.

Combate

Um senhor dos lobisomens é capaz de assumir a forma híbrida e animal. Na forma de lobo atroz, ele é capaz de imobilizar seus oponentes como um lobo. Na sua forma híbrida, ele pode empunhar uma arma ou usar suas garras.

Alterar Forma (Sob): Um senhor dos lobisomens é capaz de assumir a forma de um lobo atroz ou de um híbrido lobo-humanoide.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanoide ou gigante ferido pela mordida de um senhor dos lobisomens em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia.

Imobilização (Ext): Um senhor dos lobisomens na forma animal que atinja um oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+15 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o senhor dos lobisomens.

Empatia com Lobos (Ext): Capaz de se comunicar com lobos e lobos atrozes e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Perícias: *Na forma híbrida ou animal, os senhores dos lobisomens recebem +4 de bônus nos testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do faro.

Inventário: *camisão de cota de malha de mitral +2, escudo pesado +3, espada bastarda +2, manoplas da força de ogro, manto de resistência +2, arco longo composto obra-prima (bônus de Força +4).* Outros senhores dos lobisomens podem ter equipamentos diferentes.

COMO CRIAR UM LICANTROPO

“Licantropo” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide ou gigante (daqui por diante denominada “criatura-base”). O modelo licantropo pode ser hereditário (de licantropos naturais) ou adquirido (de licantropos amaldiçoados). Tornar-se um licantropo é muito semelhante a adquirir uma multiclasse com uma criatura do tipo animal e receber os Dados de Vida pertinentes.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura-base não muda, mas ela adquire o subtipo “metamorfo”. O licantropo assume todas as características de um tipo de animal carnívoro ou onívoro (daqui por diante denominado “animal-base”). Esse animal pode ser qualquer predador, comedor de carniça ou onívoro que pertença a uma categoria de tamanho maior ou menor que a criatura-base (Pequeno, Médio ou Grande para uma criatura-base Média). A forma híbrida de um licantropo terá o mesmo tamanho do animal-base ou da criatura base, o que for maior.

O licantropo utiliza as estatísticas e habilidades especiais do personagem ou do animal (de acordo com sua forma atual), além das alterações descritas a seguir.

Dado de Vida e Pontos de Vida: O mesmo da criatura-base mais os DV do animal-base. Para calcular o total dos pontos de vida, aplique o modificador de Constituição conforme o valor que o licantropo teria em cada forma, separadamente. Por exemplo, um lobisomem plebeu humano com Constituição 11 na forma humana e Constituição 15 na forma de animal teria 1d4 mais 2d8+4 pontos de vida (lobo).

Deslocamento: O mesmo da criatura-base ou do animal-base, de acordo com a forma atual. A forma híbrida usa o deslocamento da criatura-base.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura-base ou do animal-base aumenta +2 em todas as formas. Na forma híbrida, a armadura do licantropo equivale à armadura natural da criatura-base ou do animal-base, o que for maior.

Ataque Base/Agarrar: Adicione o bônus base de ataque do animal ao bônus base de ataque da criatura. O bônus de Agarrar de um licantropo varia

	Forma Humana Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Lobo Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+1 mais 2d8+6 (20 PV)	1d8+1 mais 2d8+6 (20 PV)	1d8+1 mais 2d8+6 (20 PV)
Iniciativa:	+4	+6	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	15 m (10 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+2 natural, +4 camisa de cota de malha, +1 escudo leve), toque 10, surpresa 17	16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14	16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+2/+3	+2/+4	+2/+4
Ataque:	Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d8+1; dec. 19–20) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8; dec. 19–20)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d4+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d8+1; dec. 19–20) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8; dec. 19–20)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d4+2) e mordida +0 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m;	1,5 m/1,5 m;
Ataques Especiais:	—	Maldição da Licantropia, Imobilização	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com lobos, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com lobos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com lobos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +3, Von +2	Fort +8, Ref +5, Von +2	Fort +8, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	For 15, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8	For 15, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais +1, Esconder-se +1, Furtividade +2, Observar +1, Ouvir +1, Sobrevivência +2	Adestrar Animais +1, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +1, Ouvir +1, Sobrevivência +2*	Adestrar Animais +1, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +1, Ouvir +1, Sobrevivência +2*
Talentos:	Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro ^B	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Ambiente:	Florestas temperadas	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Solitário, casal, matilha (6–10) ou tropa (2–5, mais 5–8 lobos)	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	3	3	3
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

conforme o bônus de ataque, o modificador de Força e o tamanho da forma atual da criatura.

Ataque: Idênticos aos da criatura-base e do animal-base, de acordo com a forma atual do licantropo. Uma criatura na forma híbrida terá dois ataques com as garras e um ataque com a mordida como armas naturais. Essas armas causam dano conforme o tamanho da forma híbrida. Um híbrido é capaz de atacar com uma arma manufaturada e uma mordida ou com suas armas naturais. O ataque de mordida de um híbrido é um ataque secundário.

Tamanho do Híbrido	Garra	Mordida
Pequeno	1d3	1d4
Médio	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8
Enorme	2d4	2d6

Dano: O mesmo da criatura-base e do animal-base, dependendo da forma atual do licantropo.

Ataques Especiais: O licantropo conserva todos os ataques especiais da criatura-base e do animal-base, de acordo com a sua forma atual, e adquire os ataques especiais descritos a seguir.

A forma híbrida de um licantropo não recebe nenhum ataque especial do animal-base. Um licantropo conjurador não é capaz de conjurar magias que tenham um componente verbal, gestual ou material enquanto estiver na forma animal ou magias com componentes verbais enquanto estiver na forma híbrida.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanoide ou gigante ferido pela mordida de um licantropo na forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia. A maldição afetará (no máximo) as vítimas que sejam de uma categoria de tamanho maior que o licantropo — por exemplo, um gigante das colinas mordido por um homem-rato. Os licantropos amaldiçoados não podem transmitir a maldição da licantropia.

Qualidades Especiais: O licantropo conserva todas as qualidades especiais do animal e do personagem e adquire as habilidades indicadas a seguir:

Alterar Forma (Sob): Todos os licantropos são capazes de assumir a forma do animal-base, semelhante ao efeito da magia *metamorfose* conjurada sobre a

criatura, mas seu equipamento não se transformará, ele não recupera pontos de vida devido à metamorfose e somente é possível assumir a forma animal determinada pela licantropia.

A criatura não utiliza os valores das habilidades físicas do animal, mas adiciona os modificadores dos valores de habilidades físicas do animal aos seus próprios valores de habilidade. Um licantropo também é capaz de assumir uma forma híbrida e bípede, com polegares opositores e aspectos animais.

Assumir qualquer forma exige uma ação padrão. Um licantropo morto retorna para a forma humanoide, mas continuará morto. No entanto, as partes decepadas de seu corpo permanecem na forma animal. Os licantropos amaldiçoados consideram essa habilidade difícil de controlar (veja Licantropia Como Maldição, abaixo), mas os licantropos naturais têm controle total sobre suas transformações.

Redução de Dano (Ext): Um licantropo amaldiçoado na forma animal ou híbrida adquire Redução de Dano 5/prata. Um licantropo natural na forma animal ou híbrida adquire Redução de Dano 10/prata.

Empatia Licantrópica (Ext): Os licantropos, em qualquer forma, conseguem se comunicar e gerar vínculos empáticos com os animais (normais e atroz) da sua espécie. Isso lhes concede +4 de bônus racial nos testes para influenciar a atitude desses animais e permite a comunicação de conceitos simples (caso o animal seja amigável), com comandos como “amigo”, “inimigo”, “fuja” e “ataque”.

Visão na Penumbra (Ext): Um licantropo terá visão na penumbra em qualquer forma.

Faro (Ext): Um licantropo adquire a habilidade de Faro em qualquer forma.

Testes de Resistência: Adicione os bônus base dos testes de resistência do animal-base ao bônus base dos testes, de resistência da criatura-base.

Habilidades: Todos os licantropos recebem +2 de Sabedoria. Além disso, quando estiver na forma animal, os valores das habilidades físicas de um licantropo aumentam de acordo com seu tipo, conforme indicado na tabela a seguir. Esse ajuste equivale aos valores normais das habilidades do animal –10 (valores pares) ou –11 (valores ímpares). Por exemplo, um homem-crocodilo (For 19, Des 12, Con 17) receberia +8 de Força, +2 de Destreza e +6 de Constituição nos seus valores normais de habilidade quando estivesse na forma de crocodilo. Um licantropo na forma híbrida aplica os mesmo modificadores aos seus valores de habilidade.

	Forma Humana Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Lobo Atroz Humanoide (Grande, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Grande, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	10d10+20 mais 6d8+30 (132 PV)	10d10+20 mais 6d8+30 (132 PV)	10d10+20 mais 6d8+30 (132 PV)
Iniciativa:	+2	+4	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	26 (+2 Des, +3 natural, +6 do <i>camisã de mitral</i> +2, +5 do <i>escudo grande</i> +3), toque 12, surpresa 24	79 (-1 tamanho, +4 Des, +6 natural), toque 13, surpresa 15	79 (-1 tamanho, +4 Des, +6 natural), toque 13, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+14/+18	+14/+29	+14/+27
Ataque:	Corpo a corpo: <i>espada bastarda</i> +2 +21 (dano: 1d10+8; dec. 17–20); ou à distância: arco longo composto (obra-prima) (+4 bônus de For) +17 (dano: 1d8+4; dec. x3)	Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d6+16; dec. 19–20)	Corpo a corpo: garra +24 (dano: 1d6+11) ou <i>espada bastarda</i> +2 +27 (dano: 2d8+15; dec. 17–20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: <i>espada bastarda</i> +2 +21/+16/+11 (dano: 1d10+8; dec. 17–20); ou à distância: arco longo composto (obra-prima) (+4 bônus de For) +17/+12/+7 (dano: 1d8+4; dec. x3)	Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d6+16; dec. 19–20)	Corpo a corpo: 2 garras +24 (dano: 1d6+11) e mordida +20 (dano: 2d6+5; dec. 19–20); ou <i>espada bastarda</i> +2 +27/+22/+17 (dano: 2d8+15; dec. 17–20) e mordida +20 (dano: 2d6+5; dec. 19–20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	-	Maldição da licantropia, imobilização	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com lobos, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com lobos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com lobos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +16, Ref +12, Von +13	Fort +17, Ref +12, Von +11	Fort +17, Ref +12, Von +11
Habilidades:	For 18, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 12	For 32, Des 18, Con 20, Int 10, Sab 11, Car 12	For 32, Des 18, Con 20, Int 10, Sab 11, Car 12
Perícias:	Adestrar Animais +4, Esconder-se +6, Furtividade +8, Observar +13, Ouvir +9, Sobrevivência +5	Adestrar Animais +4, Esconder-se +12, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +9, Sobrevivência +5	Adestrar Animais +4, Esconder-se +6, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +9, Sobrevivência +5
Talentos:	Armadura Natural Aprimorada, Ataque Natural Aprimorado (mordida), Ataque Poderoso, Corrida, Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (mordida), Prontidão, Rastrear ^B , Reflexos em Combate, Sorrateiro, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespasar, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vontade de Ferro ^B	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Ambiente:	Florestas temperadas	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Solitário, casal ou matilha (1–2 lordes lobisomens, mais 2–4 lobisomens, mais 5–8 lobos)	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	14	14	14
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Além disso, um licantropo também pode receber aumentos adicionais dos valores de habilidade em função dos seus Dados de Vida adicionais.

Perícias: Um licantropo recebe pontos de perícia equivalentes a (2 + modificador de Inteligência, mínimo 1) por Dado de Vida de sua forma animal, como se fosse um personagem multiclasse com o tipo Animal, (no entanto, o tipo animal nunca será seu primeiro Dado de Vida, e ele não adquire o quádruplo dos pontos de perícia de nenhum Dado de Vida do animal). Qualquer perícia de classe indicada na descrição do animal será uma perícia de classe para os níveis de animal do licantropo. Em qualquer forma, ele recebe os bônus raciais de perícia da criatura-base e do animal-base, embora os bônus de perícias condicionais, como o bônus de camuflagem dos homens-tigre em Esconder-se, continuem sendo aplicados somente nas situações adequadas.

Talentos: Adicione os talentos do animal-base à criatura-base. Se o resultado fornecer o mesmo talento duas vezes, a criatura não adquire nenhum benefício adicional, a menos que o talento normalmente possa ser selecionado diversas vezes. Nesse caso, o talento duplicado funcionará conforme especificado na sua descrição. É possível que esse processo conceda mais talentos ao licantropo do que um personagem com seus Dados de Vida normalmente teria; se isso ocorrer qualquer talento “extra” será considerado como talento adicional.

É possível que um licantropo não consiga atender aos pré-requisitos dos seus talentos na forma humanoide. Se isso ocorrer, ele ainda possuirá o talento,

mas não será capaz de usá-lo na forma humanoide. Um licantropo adquire Vontade de Ferro com um talento adicional.

Ambiente: O mesmo da criatura-base e do animal-base.

Organização: Solitário ou casal, algumas vezes família (3–4), matilha (6–10) ou bando (família, mais animais relacionados).

Nível de Desafio: Conforme o nível de classe ou a criatura-base, modificado de acordo com os DV do animal-base: 1 DV ou 2 DV, +2; 3 DV a 5 DV, +3; 6 DV a 10 DV, +4; 11 DV a 20 DV, +5; 21 DV ou mais, +6.

Tesouro: Padrão

LICANTROPOS COMUNS

Nome	Forma Animal	Modificadores de Habilidades da Forma Animal ou Híbrida	Tendência Preferida
Homem-urso	Urso marrom	For +16, Des +2, Con +8	Leal e Bom
Homem-javali	Javali	For +4, Con +6	Neutro
Homem-javali atroz	Javali atroz	For +16, Con +6	Neutro
Homem-rato	Rato atroz	Des +6, Con +2	Caótico e Mal
Homem-tigre	Tigre	For +12, Des +4, Con +6	Neutro
Lobisomem	Lobo	For +12, Des +4, Con +4	Caótico e Mal

Tendência: Qualquer. As criaturas nobres como ursos, águias e leões geram licantropos Bons. As criaturas malignas, como ratos, cobras e lobos costumam se tornar licantropos Maus. Isso é um reflexo da visão geral sobre estes animais, não uma característica inata, portanto o Mestre pode determinar arbitrariamente a tendência da forma animal.

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +2 (amaldiçoado) ou +3 (natural). Além disso, o nível de personagem de um licantropo é elevado proporcionalmente ao número de DV racial que o animal-base fornece.

LICANTROPIA COMO MALDIÇÃO

Quando um personagem contrai a licantropia através da mordida de um licantropo (veja acima), não demonstrará nenhum sintoma até a próxima noite de lua cheia. Nessa noite, o personagem assumirá involuntariamente sua forma animal e se tornará uma besta irracional, esquecendo a própria identidade. Ele se tornará temporariamente um PdM, sob controle do Mestre. Ele continuará na forma animal até amanhecer, adquirindo a tendência apropriada.

As ações do personagem durante esse primeiro episódio dependem da tendência da sua forma animal. Os licantropos de tendência Boa procuram se afastar das vilas, viajantes e ambientes que não sejam naturais, procurando as áreas selvagens. Eles podem caçar as presas naturais de sua espécie, mas evitam atacar as criaturas inteligentes que sejam Bons ou Neutros. Os licantropos de tendência maligna tentarão assassinar a maior quantidade de criaturas inteligentes possível, quase sempre matando sua própria família e amigos. Eles tentarão alcançar os lugares onde essas vítimas possam ser encontradas. As criaturas neutras se escondem em áreas remotas e evitam o contato com a civilização, mas atacarão viajantes e outras pessoas que se aproximem de seu território, caso as vítimas estejam em menor número. No entanto, eles atacam com a ferocidade natural da espécie e não serão malignos. Em qualquer caso, o personagem não se lembrará de nada sobre o incidente (ou episódios subsequentes), a menos que obtenha sucesso em um teste de Sabedoria (CD 15), quando se tornará consciente de sua condição como licantropo.

Depois disso, o personagem estará sujeito a transformações involuntárias em todas as noites de lua cheia e sempre que sofrer ferimentos graves em combate. Ele sentirá um ódio avassalador e incontrolável tomando seu corpo e sua mente e deverá obter sucesso em um teste de Controlar Forma para resistir à transformação para a forma animal. Qualquer PJ que não esteja ciente de sua condição como licantropo torna-se um PdM sob controle do Mestre durante sua transformação temporária e age conforme descrito acima, de acordo com a tendência de sua forma animal.

Um personagem que esteja ciente de sua condição conserva sua identidade e não perde o controle de suas ações quando se transformar. No entanto, sempre que assumir a forma animal, ele deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15 + número de vezes que ele se transformou antes) ou assumirá permanentemente a tendência da forma animal em todas as outras formas. Um licantropo maligno que esteja ciente de suas ações não será forçado a matar indiscriminadamente, mas apreciará a carnificina e com certeza buscará oportunidades de massacrar seres inteligentes, de preferência da sua própria raça.

Assim que o personagem se tornar consciente de sua maldição, ele pode assumir voluntariamente sua forma animal ou híbrida, por meio do teste de Controlar Forma apropriado. Essa tentativa exige uma ação padrão e pode ser realizada a cada rodada. Qualquer mudança voluntária para a forma animal ou híbrida irá alterar, imediata e permanentemente, a tendência do personagem para a tendência apropriada do licantropo.

Mudar de Forma

Mudar de forma exige uma ação padrão. Se a mudança for involuntária, ela ocorrerá na rodada subsequente ao evento que a provocou. Assumir a forma animal ou híbrida destruirá a armadura e a roupa do personagem (incluindo qualquer item que esteja usando) se a nova forma for maior que o personagem; os objetos que estiverem sendo carregados serão simplesmente largados. O personagem é capaz de se livrar de suas roupas e equipamentos enquanto estiver assumindo a nova forma, mas não conseguirá retirar uma armadura. As armaduras mágicas resistem à mudança se obtiverem sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Um personagem amaldiçoado que não esteja ciente de sua condição permanecerá na forma animal até o amanhecer. Caso esteja ciente (veja acima), poderá tentar retornar para sua forma humanoide através de uma nova mudança (voluntária ou involuntária) condicionada a um sucesso no teste de Controlar Forma. Caso fracasse, permanecerá na forma animal (ou híbrida) até o amanhecer.

Como Curar a Licantropia

Um personagem amaldiçoado que ingira um ramo de beladona (também chamada de "mata-lupinos") no período de uma hora após o ataque do licantropo poderá realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 20) para se livrar da maldição. Caso um curandeiro administre a erva, é possível escolher entre o bônus de Fortitude do personagem e a perícia Cura do atendente, o que for maior. O personagem terá somente uma chance, não importa a quantidade de erva consumida. A beladona deve ser razoavelmente fresca (colhida há uma semana, no máximo).

Entretanto, fresca ou não, a beladona é tóxica. O personagem deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13)

Homem-Urso

ou sofrerá 1d6 pontos de dano temporário de Força. Um minuto depois, o personagem deve obter sucesso em outro teste de Fortitude (CD 13) ou sofrerá mais 2d6 pontos de dano temporário de Força.

As magias *remover doenças* ou *cura completa*, conjuradas por um clérigo de 12º nível, também removem a maldição, mas devem ser aplicadas no máximo três dias após o ataque do licantropo.

O único outro meio de curar a licantropia é conjurar *remover maldição* ou *cancelar encantamento* sobre o personagem durante uma das três noites de lua cheia. Depois de ser alvo da magia, o personagem deverá obter sucesso em um teste

de resistência de Vontade (CD 20) para anular a maldição (o conjurador saberá se a magia funcionou). Caso contrário, o processo precisará ser repetido. Os personagens que estão sob esse tipo de tratamento muitas vezes são confinados ou trancados em jaulas até a cura surtir efeito.

Apenas os licantropos amaldiçoados podem ser curados.

LICANTROPOS COMO PERSONAGENS

Uma vez que costumam habitar as áreas selvagens, a maioria dos licantropos escolhe a classe ranger ou bárbaro. Os homens-rato tendem a escolher ladino. Tornar-se um licantropo não altera a classe favorecida do personagem, mas geralmente afetará sua tendência (veja acima). Muitas vezes, isso ocasiona a perda de habilidades de determinadas classes, conforme descrito no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*.

Os personagens licantropos possuem as seguintes características raciais.

As habilidades físicas recebem os modificadores de habilidade da forma animal quando o personagem assume a forma híbrida ou animal.

— Tamanho: o mesmo da criatura-base ou animal-base.

— Visão na penumbra.

— Faro em qualquer forma.

— Dados de Vida Racial: Um licantropo adiciona os Dados de Vida de sua forma animal aos seus Dados de Vida básicos de raça, nível e classe. Esses



Dados de Vida adicionais modifica o bônus base de ataque e os bônus base dos testes de resistência do licantropo.

— **Perícias Raciais:** Um licantropo adiciona os pontos de perícia dos Dados de Vida de sua forma animal, como se fosse um personagem multiclasse com o tipo “Animal”. Ele adquire pontos de perícia equivalentes a (2 + modificador de Inteligência, mínimo 1) por Dado de Vida da forma animal. Qualquer perícia mencionada na descrição do animal será considerada uma perícia de classe para os níveis de animal do licantropo. A graduação máxima numa perícia do licantropo equivale aos Dados de Vida de sua forma animal + Dados de Vida raciais (se houver) + níveis de classe + 3. Qualquer ajuste racial da criatura-base ou do animal-base (mas não os ajustes condicionais) é aplicado aos modificadores finais de perícia em qualquer forma.

— **Talentos Raciais:** Adicione os Dados de Vida do animal aos Dados de Vida base do personagem para determinar sua quantidade de talentos. Todos os licantropos adquirem Vontade de Ferro como um talento adicional.

— **Qualidades Especiais** (veja acima): Alterar forma, empatia licantropica, maldição da licantropia (somente na forma animal ou híbrida).

— **Licantropos amaldiçoados:** Redução de Dano 5/prata (somente na forma animal ou híbrida).

— **Licantropos naturais:** Redução de Dano 10/prata (somente na forma animal ou híbrida).

— **Idiomas:** Como a criatura-base.

— **Classe Favorecida:** Mesma da criatura-base.

— **Ajuste de Nível:** O mesmo da criatura-base + 2 (amaldiçoado) ou +3 (natural).

LICANTROPO (MONSTROS DE FAERÛN)

Os licantropos são humanoides capazes de se transformar em animais ou monstros híbridos. As informações básicas do *Livro dos Monstros* sobre esses metamorfos também foram transcritas a seguir; consulte aquele livro para obter detalhes sobre a licantropia como uma doença e sua cura.

COMO CRIAR UM LICANTROPO

“Licantropo” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (daqui por diante denominada “personagem”). O tipo da criatura muda para “metamorfo”. O licantropo assume todas as características de algum tipo de animal carnívoro (daqui por diante denominado “animal”).

Os animais mais comuns são descritos no *Livro dos Monstros*; alguns específicos de Faerûn são detalhados a seguir.

Licantropo	Animal
Homem-morcego	Morcego atroz
Homem-crocodilo	Crocodilo gigante
Homem-tubarão	Tubarão (Grande)

Dado de Vida: O mesmo do animal ou do personagem, o que gerar a maior quantidade de Pontos de Vida.

Deslocamento: O mesmo do animal ou do personagem, de acordo com a forma assumida pela criatura.

CA: A armadura natural do personagem ou do animal aumenta +2, de acordo com a forma assumida.

Ataques: Idênticos aos do personagem ou do animal, de acordo com a forma assumida.

Dano: O mesmo do personagem ou do animal, de acordo com a forma assumida.

Ataques Especiais: O licantropo conserva todos os ataques especiais do personagem e do animal, de acordo com a forma assumida, e adquire as seguintes habilidades:

Empatia Licantropica (Ext): Os licantropos conseguem se comunicar e gerar vínculos empáticos com animais (normais e atozes) da sua espécie animal. Isso lhes concede +4 de bônus racial nos testes para influenciar a atitude desses animais e permite a comunicação de conceitos simples (caso o animal seja amigável), como “amigo”, “inimigo”, “fuja” e “ataque”.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanoide atingido pela mordida do licantropo (na forma animal) deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia no final do encontro. Caso diversos licantropos atinjam a mesma criatura, ela deverá realizar vários testes de resistência. Um personagem que seja eliminado por um licantropo e depois revivido ou ressuscitado contrairá a licantropia automaticamente.

Qualidades Especiais: O licantropo conserva todas as qualidades especiais do animal e do personagem e adquire as habilidades indicadas a seguir:

Alterar Forma (Sob): Todos os licantropos são capazes de assumir a forma do animal como o efeito da magia *metamorfosar-se* (mas seu equipamento não se transforma). Qualquer transformação exige uma ação padrão. Ao assumir a forma animal ou híbrida, o licantropo recupera uma quantidade de PV equivalente a um dia de descanso. Um licantropo eliminado retorna para sua forma humanoide, mas permanece morto. Qualquer parte arrancada do corpo de um licantropo permanece na forma que estava. Essa habilidade pode ser muito difícil de controlar (veja Licantropia como Maldição, no LMo).

Redução de Dano (Ext): Um licantropo na sua forma híbrida ou animal adquire Redução de Dano 15/prata.

Testes de Resistência: Os mesmos do personagem ou do animal, o que for maior. Além disso, os licantropos recebem +2 de bônus racial em testes de Fortitude e Vontade.

Habilidades: Os licantropos de Faerûn na forma humanoide recebem +2 de Inteligência e +2 de Sabedoria, devido à sua astúcia selvagem. Na forma híbrida ou animal, os valores sofrem as alterações indicadas na tabela.

Licantropo	Modificadores
Homem-morcego	For +6, Des +4, Con +6, Int +2, Sab +2
Homem-crocodilo	For +16, Des +2, Con +8, Int +2, Sab +2
Homem-tubarão	For +6, Des +4, Con +2, Int +2, Sab +2

Perícias: O licantropo recebe +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir quando está na forma humanoide. Na forma híbrida ou animal, estes bônus aumentam para +8. Um licantropo na forma híbrida ou animal adquire as mesmas perícias de um animal daquele tipo, além das perícias do personagem. Se o licantropo tiver a mesma perícia nas formas animal e humanoide, considere o valor maior.

Talentos: Os mesmos do personagem. Quando estiver na forma híbrida ou animal, ele adquire todos os talentos do animal pertinente, além dos talentos descritos a seguir. Um licantropo natural possui o talento Controlar Forma Aprimorado (consulte o LMo) como um talento adicional.

Licantropo	Talentos
Homem-morcego	Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada
Homem-crocodilo	Lutar às Cegas, Ataque Poderoso
Homem-tubarão	Lutar às Cegas, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: O mesmo do personagem ou do animal.

Organização: Solitário

Nível de Desafio: O mesmo do animal +2, mais quaisquer níveis de classe.

Tesouro: O mesmo do personagem ou do animal.

Tendência: Morcego — Sempre Neutro e Mau; Crocodilo — Sempre Neutro e Mau; Tubarão — Sempre Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

PERSONAGENS LICANTROPOS

Uma vez que costumam habitar as áreas selvagens, a maioria dos licantropos escolhe a classe ranger ou bárbaro. Os homens-crocodilo costumam se tornar clérigos. Tornar-se um licantropo não altera a classe favorecida do personagem, mas geralmente mudará sua tendência (veja a seguir). Muitas vezes, isso ocasiona a perda de habilidades de algumas classes, conforme descrito no Capítulo 3: Classes do *Livro do Jogador*.

EXEMPLOS DE LICANTROPOS

A seguir estão exemplos dos tipos mais comuns de licantropo, usando plebeus humanos de 1º nível como personagens.

Na forma humana, todos os licantropos descritos abaixo tinham os seguintes valores de habilidade: For 11, Des 11, Con 11, Int 12, Sab 12, Car 10. Eles têm as perícias Ofícios +7 ou Profissão +7 e o talento Foco em Perícia (Ofícios ou Profissão).

Em suas formas naturais, os licantropos se parecem com qualquer membro de seu povo, embora os licantropos naturais ou amaldiçoados há muito tempo conservem ou adquiram aspectos de suas formas animais. Na forma animal, o licantropo assemelha-se a uma versão mais poderosa do animal adequado; qualquer inspeção mais atenta revelará que seus olhos demonstram uma fulgura de inteligência sobrenatural e emitem um brilho vermelho no escuro.

COMBATE

Enquanto estiverem em suas formas humanoides, os licantropos usarão as táticas prediletas do seu povo, mas serão um pouco mais agressivos. Quando estiverem em suas formas híbridas ou animal, lutarão como o animal pertinente.

	Forma de Drow Humanoide (Médio, Elfo, Metamorfo)	Forma de Morcego Humanoide (Enorme, Elfo, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Enorme, Elfo, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8 mais 4d8+12 (34 PV)	1d8 mais 4d8+12 (34 PV)	1d8 mais 4d8+12 (34 PV)
Iniciativa:	+1	+7	+7
Deslocamento:	9 m	6 m, voo 12 m	9 m
CA:	18 (+1 Des, +2 natural, +4 camisa de cota de malha, +1 escudo pequeno de metal), toque 11, surpresa 17	23 (-1 tamanho, +7 Des, +7 natural), toque 16, surpresa 16	23 (-1 tamanho, +7 Des, +7 natural), toque 16, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+4/+5	+4/+12	+4/+12
Ataques:	Corpo a corpo: Sabre +6 ou à distância besta de mão +5	Corpo a corpo: mordida +7	Corpo a corpo: garra +7
Dano:	Sabre 1d6+1/dec. 18–20 ou besta de mão 1d4/dec. 19–20	Mordida +7 1d8+6	Garra 1d6+4
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Veneno, habilidades similares a magia	Maldição da licantrópia, habilidades similares a magia	Maldição da licantrópia, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Alterar forma, empatia com morcegos, cegueira sob a luz, resistência, faro, resistência à magia 12	Alterar forma, empatia com morcegos, sentido cego 12 m, redução de dano 10/prata, visão na penumbra, resistência, faro, resistência à magia 12	Alterar forma, empatia com morcegos, sentido cego 12 m, redução de dano 10/prata, visão na penumbra, resistência, faro, resistência à magia 12
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Von +4	Fort +9, Ref +11, Von +4	Fort +9, Ref +11, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 11, Car 10	For 19, Des 25, Con 16, Int 12, Sab 11, Car 10	For 19, Des 25, Con 16, Int 12, Sab 11, Car 10
Perícias:	Esconder-se +5, Ouvir +7, Furtividade +3, Procurar +5, Observar +9	Esconder-se +10, Ouvir +11*, Furtividade +12, Procurar +5, Observar +13*	-se +10, Ouvir +11*, Furtividade +12, Procurar +5, Observar +13*
Talentos:	Prontidão ^B , Furtivo, Foco em Arma (sabre)	Prontidão ^B , Furtivo, Foco em Arma (sabre)	Prontidão ^B , Furtivo, Foco em Arma (sabre)
Terreno/Clima:	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário, casal ou colônia (2–4 mais 2–4 morcegos atroz)	Solitário, casal ou colônia (2–4 mais 2–4 morcegos atroz)	Solitário, casal ou colônia (2–4 mais 2–4 morcegos atroz)
Nível de Desafio:	4	4	4
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

	Forma Humana Humanoide Médio (Humano, Metamorfo)	Forma de Crocodilo Humanoide Médio (Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide Médio (Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+1 mais 3d8+12 (30 PV)	1d8+1 mais 3d8+12 (30 PV)	1d8+1 mais 3d8+12 (30 PV)
Iniciativa:	+0	+1	+1
Deslocamento:	6 m usando brunea, deslocamento base 9 m	6 m, natação 9 m	9 m
CA:	18 (+2 natural, +4 brunea, +2 escudo grande), toque 10, surpresa 18	17 (+1 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 16	17 (+1 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+3/+4 (neste exemplo)	+3/+8 (neste exemplo)	+3/+8 (neste exemplo)
Ataques:	Corpo a corpo: picareta pesada +5; ou à distância: besta leve +3	Corpo a corpo: mordida +8 e cauda +8	Corpo a corpo: picareta pesada +8
Dano:	Picareta pesada 1d6+1/×4; ou besta leve 1d8/dec. 19–20	Mordida 1d8+7 e cauda 1d12+7	Picareta pesada 1d6+5/×4
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Maldição da licantrópia, agarrar aprimorado	Maldição da licantrópia
Qualidades Especiais:	Alterar forma, empatia com crocodilos, visão da penumbra, faro	Alterar forma, empatia com crocodilos, redução de dano 10/prata, prender a respiração, visão da penumbra, faro	Alterar forma, empatia com crocodilos, redução de dano 10/prata, prender a respiração, visão da penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +6, Von +1	Fort +9, Ref +4, Von +1	Fort +9, Ref +4, Von +1
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	For 21, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 8	For 21, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Esconder-se +0, Ouvir +5, Observar +5, Natação +9	Esconder-se +7*, Ouvir +5, Observar +5, Natação +15	Esconder-se +7*, Ouvir +5, Observar +5, Natação +15
Talentos:	Prontidão ^B , Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Esconder-se)	Prontidão ^B , Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Esconder-se)	Prontidão ^B , Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Esconder-se)
Terreno/Clima:	Pântanos Quentes	Pântanos Quentes	Pântanos Quentes
Organização:	Solitário, casal ou colônia (3–4 mais 3–6 crocodilos)	Solitário, casal ou colônia (3–4 mais 3–6 crocodilos)	Solitário, casal ou colônia (3–4 mais 3–6 crocodilos)
Nível de Desafio:	3	3	3
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

	Forma Humana Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Tubarão Humanoide (Enorme, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Enorme, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+1 mais 7d8+14 (50 PV)	1d8+1 mais 7d8+14 (50 PV)	1d8+1 mais 7d8+14 (50 PV)
Iniciativa:	+4	+6	+6
Deslocamento:	9 m	Natação 18 m	Natação 18 m
CA:	16 (+2 natural, +3 couro batido, +1 escudo pequeno de madeira), toque 10, surpresa 16	17 (-1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15	17 (-1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+6/+7	+6/+14	+6/+14
Ataques:	Corpo a corpo: cimitarra +7; ou à distância besta leve +3	Corpo a corpo: mordida +9	Corpo a corpo: garra +9
Dano:	Cimitarra 1d6+1/dec. 18–20, e besta leve 1d8/dec. 19–20	Mordida 1d8+6	Garra 1d6+4
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	Maldição da licanthropia	Maldição da licanthropia
Qualidades Especiais:	Alterar forma, sentido cego 9 m, visão da penumbra, faro, empatia com tubarões	Alterar forma, sentido cego 9 m, redução de dano 10/prata, faro aguçado, visão da penumbra, empatia com tubarões	Alterar forma, sentido cego 9 m, redução de dano 10/prata, faro aguçado, visão da penumbra, empatia com tubarões
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +4, Von +2	Fort +9, Ref +6, Von +2	Fort +9, Ref +6, Von +2
Habilidades:	For 17, Des 15, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 10	For 19, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 8	For 19, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Ouvir +6, Profissão (marinheiro) +6, Observar +7, Natação +2	Ouvir +6, Profissão (marinheiro) +6, Observar +7, Natação +17	Ouvir +6, Profissão (marinheiro) +6, Observar +7, Natação +17
Talentos:	Prontidão ^B , lutar às cegas, fortitude maior, iniciativa aprimorada	Prontidão ^B , lutar às cegas, fortitude maior, iniciativa aprimorada	Prontidão ^B , lutar às cegas, fortitude maior, iniciativa aprimorada
Terreno/Clima:	Aquático quente	Aquático quente	Aquático quente
Organização:	Solitário, casal, cardume (3–5) ou matilha (2–5 mais 3–6 tubarões grandes)	Solitário, casal, cardume (3–5) ou matilha (2–5 mais 3–6 tubarões grandes)	Solitário, casal, cardume (3–5) ou matilha (2–5 mais 3–6 tubarões grandes)
Nível de Desafio:	4	4	4
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

	Forma Humana Humanoide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Gato Humanoide (Enorme, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanoide (Enorme, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	3d8+6 mais 1d8+3 (30 PV)	3d8+6 mais 1d8+3 (30 PV)	3d8+6 mais 1d8+3 (30 PV)
Iniciativa:	-1	+2	+2
Deslocamento:	6 m usando armadura de batalha; deslocamento base 9 m	12 m	9 m
CA:	21 (-1 Des, +2 natural, +8 armadura de batalha, +2 escudo grande), toque 9, surpresa 21	15 (+1 tamanho, +2 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 13	16 (+2 Des, +2 natural, +2 escudo grande), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar:	+2/+3 (neste exemplo)	+2/-3 (neste exemplo)	+2/+1 (neste exemplo)
Ataques:	Corpo a corpo: bracelete com garras +3; ou à distância besta leve +3	Corpo a corpo: mordida +5	Corpo a corpo: garra +4; ou à distância besta leve +4
Dano:	Bracelete com garras 1d4+1/dec. 19–20 ou besta leve +3 1d8/dec. 19–20	Mordida 1d4-1	Garra 1d4-1 ou besta leve 1d8/19–20
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Magias, expulsar mortos-vivos 4/dia	Bote, magias, expulsar mortos-vivos 4/dia	Magias, expulsar mortos-vivos 4/dia
Qualidades Especiais:	Alterar forma, empatia com gatos, visão da penumbra, faro	Alterar forma, empatia com gatos, visão da penumbra, faro	Alterar forma, empatia com gatos, visão da penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +1, Von +7	Fort +8, Ref +4, Von +7	Fort +8, Ref +4, Von +7
Habilidades:	For 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 18, Car 12	For 9, Des 14, Con 16, Int 10, Sab 18, Car 22	For 9, Des 14, Con 16, Int 10, Sab 18, Car 22
Perícias:	Equilíbrio +8, Concentração +8, Esconder-se +8, Conhecimento (religião) +6, Ouvir +6, Furtividade +7, Identificar Magia +6, Observar +6	Equilíbrio +10, Concentração +8, Esconder-se +10, Conhecimento (religião) +6, Ouvir +6, Furtividade +8, Observar +6	Equilíbrio +10, Concentração +8, Esconder-se +6, Conhecimento (religião) +6, Ouvir +6, Furtividade +8, Identificar Magia +6, Observar +6
Talentos:	Prontidão ^B , Expulsão Adicional, Escrever Pergaminho, Acuidade com Arma ^B	Prontidão ^B , Expulsão Adicional, Escrever Pergaminho, Acuidade com Arma ^B	Prontidão ^B , Expulsão Adicional, Escrever Pergaminho, Acuidade com Arma ^B
Terreno/Clima:	Desertos e planícies temperadas e quentes	Desertos e planícies temperadas e quentes	Desertos e planícies temperadas e quentes
Organização:	Solitário, casal ou bando (3–8)	Solitário, casal ou bando (3–8)	Solitário, casal ou bando (3–8)
Nível de Desafio:	4	4	4
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre caótico e bom	Sempre caótico e bom	Sempre caótico e bom
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Homem-Crocodilo



Homem-Morcego

HOMEM-MORCEGO

Na forma humanoide, os homens-morcego costumam ser tímidos e evasivos. Seus olhos são negros, eles têm narizes achatados e dentes afiados, evitam a luz do sol e apreciam carnes incomuns.

Combate

Os homens-morcego utilizam sua capacidade de voo para obter vantagens no combate, mergulhando contra alvos despreparados e depois saindo do alcance dos atacantes.

Percepção às Cegas (Ext): Os morcegos podem "ver" emitindo sons em alta frequência, inaudíveis para a maioria das criaturas, o que lhes permite localizar objetos e criaturas num raio de 36 metros. Esse sonar é tão apurado quanto a visão normal, mas não distingue cores. Ele continua ativo em áreas escuras, enevoadas ou condições similares de iluminação precária, e localiza criaturas invisíveis. A magia silêncio anula essa habilidade e obriga o licantropo a utilizar sua visão ruim, que tem alcance máximo de 3 m na forma animal.

Nos Reinos

Os homens-morcego são encontrados com mais frequência no Subterrâneo e quase sempre eram drow. Dessa forma, eles têm valores de habilidades mais elevados e qualidades raciais muito superiores às características do homem-morcego plebeu descrito acima.

HOMEM-CROCODILO

Na forma humanoide, os homens-crocodilo são altos e magros, com aspectos faciais afilados, narizes e queixos longos e uma mandíbula proeminente. Na forma animal, eles são monstros compridos e musculosos.

Combate

Os homens-crocodilo preferem atacar suas vítimas de surpresa, assumindo a forma humanoide e agindo como um plebeu inofensivo. Então, se transformam em crocodilos e atacam as vítimas que estiverem ao seu alcance.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o homem-crocodilo precisa atingir um oponente Grande ou menor com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá arrastar a criatura, mas não causará dano. Normalmente, o crocodilo submerge a presa e tenta imobilizá-la quando atinge o fundo. Uma vítima imobilizada sofrerá o dano da mordida a cada rodada.

Fôlego (Ext): Um homem-crocodilo é capaz de prender sua respiração durante uma quantidade de rodadas equivalente a 4 x seu valor de Constituição antes de começar a se afogar.

Perícias: * Um homem-crocodilo recebe +12 de bônus racial nos testes de Esconder-se enquanto estiver submerso.

Nos Reinos

Os homens-crocodilo são criações de Sebek, uma divindade menor que tem uma cabeça de crocodilo, originária do panteão mulhorandi. Existem poucas crias de Sebek na região de Mulhorand atualmente, desde que os servos dos reis-deuses começaram a expulsá-los há quinhentos anos. No entanto, esses licantropos sobrevivem no Pântano da Víbora, em Chessenta.

HOMEM-TUBARÃO

Os homens-tubarão são humanoides brutais, enormes e musculosos que assumem a forma de imensos tubarões brancos. Eles são cruéis e arrogantes e ainda piores na forma animal.

Combate

Na forma humanoide, os homens-tubarão preferem lutas individuais e sem armas; a maioria é fortíssima e adora esmagar seus adversários. Eles utilizam sua forma animal para escapar pela água quando a situação foge do seu controle. Quando estão submersos, eles costumam atacar as pernas do inimigo, mordendo-as com selvageria.

Faro (Ext): O olfato do homem-tubarão lhe permite distinguir odores a 54 m.

Nos Reinos

Os homens-tubarão eram praticamente desconhecidos nos Reinos antes dos últimos vinte anos. É possível que sejam humanos vingativos, transformados em licantropos por Umberlee ou Talos durante a Guerra dos Deuses. Eles somente foram avistados nas águas da Costa da Espada.

Outros Licantropos dos Reinos

Depois do Tempo das Perturbações, novas variedades de licantropos surgiram em Faerûn. Os rumores indicam a existência de criaturas como homens-alce (diferentes dos hybsil), homens-cachorro, homens-golfinho, homens-leopardo, homens-coruja e homens-pantera.

Lythari: Esses lobisomens élficos possuem todas as habilidades dos licantropos comuns, mas não têm uma forma híbrida. Eles sempre são Caóticos e Bons e normalmente são elfos com níveis de classe elevados na forma humanoide.

Na forma animal, os lythari são lobos maravilhosos, com pelagem cinza clara ou prateada e olhos castanhos ou azuis que brilham com inteligência. Na forma de elfos selvagens, eles são bonitos e sobrenaturais (mesmo entre sua espécie). Os lythari são altos e têm a pele alva, com olhos azuis ou verdes claros e cabelos prateados.

A licantropia dos lythari somente é transmitida para outros elfos, em um ritual especial que exige o consentimento de ambas as partes.

Homem-Gato: Esses licantropos Caóticos e Bons são humanos capazes de assumir a forma de gatos comuns. Uma fraternidade secreta de homens-gato, conhecida como Olhos do Entardecer, serve às deusas Sharness e Selûne, embora seus objetivos reais sejam desconhecidos. Os rumores indicam que eles caçam cultistas de Shar e Loviatar durante as noites de lua cheia.

LICH

Os lich são conjuradores mortos-vivos, quase sempre magos ou feiticeiros, mas algumas vezes clérigos ou outros conjuradores, que utilizaram seus poderes mágicos para estender suas vidas de forma sobrenatural.

Via de regra, essas criaturas são maquiavélicas e, dizem, insanas. Elas estão sempre sedentas por mais poder, conhecimentos esquecidos há muito tempo e os segredos arcanos mais terríveis que já existiram. Como a sombra da morte não representa nenhuma ameaça para eles, os lich elaboram planos que demoram anos para surtir efeito e décadas ou mesmo séculos para serem concluídos.

Um lich é um humanoide esquelético que tem pedaços apodrecidos de carne esticados sobre seus ossos expostos. Seus olhos apodreceram há décadas, mas pontos brilhantes e escarlates queimam nas órbitas vazias. Mesmo o indivíduo mais fraco entre esses monstros era uma criatura muito poderosa em vida. Dessa forma, eles trajam roupas finas e de alta qualidade. Os clérigos ou guerreiros multiclasse ainda portarão suas armas e armaduras. Entretanto, assim como seu corpo, a indumentária de um lich refletirá o peso dos anos. A decomposição e a corrupção são suas companheiras inseparáveis.

Os lich falam o idioma Comum mais qualquer outro idioma que conhecia em vida.

EXEMPLO DE LICH

Essa criatura esquelética veste os mantos refinados, mas apodrecidos de um mago poderoso que faleceu há muito tempo. Luzes escarlates terríveis cintilam em suas órbitas oculares vazias.

Esse exemplo utiliza um mago humano de 11º nível como criatura-base.

Lich, Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado)

Dados de Vida: 11d12+3 (74 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 23 (+3 Des, +5 natural, brçaadeiras de armadura +4, anel de proteção +1), toque 14, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +5/+5

Ataque: Corpo a corpo: toque +5 (dano: 1d8+5 de energia negativa mais paralisia) ou bordão +5 (dano: 1d6) ou adaga +5 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distância: besta leve (obra-prima) +9 (dano: 1d8; dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: toque +5 (dano: 1d8+5 de energia negativa mais paralisia) ou bordão +5 (dano: 1d6) ou adaga +5 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distância: besta leve (obra-prima) +9 (dano: 1d8; dec. 19–20)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Toque, aura de medo, toque paralisante, magias

Qualidades Especiais: Resistência à expulsão +4,

Redução de Dano 15/contusão e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Von +10 (manto de resistência +1)

Habilidades: For 10, Des 16, Con —, Int 19, Sab 14, Car 13

Perícias: Concentração +15, Conhecimento (arcano) +18, Decifrar Escrita +14, Esconder-se +15, Furtividade +16, Identificar Magia +20, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +16, Sentir Motivação +10

Talentos: Acelerar Magia, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (evocação), Magia Silenciosa, Magias em Combate, Magias Sem Gestos, Vitalidade

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Padrão das moedas; dobro dos bens; dobro dos itens

Tendência: Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +4

Combate

As armas naturais dos lich são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Os testes de resistência de Vontade contra a aura de medo e o toque, além dos testes de resistência de Fortitude contra o toque paralisante desse lich têm CD 16.

Magias de Mago Preparadas (4/5/5/5/4/2/1; CD para o teste de resistência: 14 + nível da magia): 0 — detectar magia, raio de ácido*, raio de gelo*, toque da fadiga; 1º — mísseis mágicos (3), raio do enfraquecimento, recuo acelerado; 2º — mão espectral, proteção contra flechas, raio ardente*, reflexos, teia; 3º — bola de fogo*, dissipar magia, relâmpago*, toque vampírico, velocidade; 4º — drenar temporário, grito*, medo, tempestade glacial*; 5º — cone glacial*, teletransporte; 6º — desintegrar.

* Devido ao Foco em Magia (evocação), essas magias têm CD 15 + nível da magia.

Inventário: bradeiras de armadura +4, manto de resistência +1,1 poção de forma gasosa, anel de proteção +1, pergaminho de invocar criaturas IV (8º nível), varinha de mísseis mágicos (50 cargas, 9º nível).

COMO CRIAR UM LICH

“Lich” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (daqui por diante denominada “criatura-base”) capaz de criar a filacteria necessária: veja Filacteria do Lich, abaixo. Existem lich de outros tipos de criaturas, como dragões, mas eles utilizam modelos diferentes.

O lich conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. Não modifique o bônus base de ataque, testes de resistência e os pontos de perícia da criatura. O tamanho não é alterado.

Dado de Vida: Aumente todos Dados de Vida existentes e futuros para d12.

Classe de Armadura: O lich tem +5 de armadura natural ou o bônus de armadura natural da criatura-base, o que for maior.

Ataque: Um lich adquire um ataque de toque que pode ser utilizado uma vez a cada rodada. Se a criatura-base souber usar armas, o lich conserva essa habilidade. Uma criatura que tenha armas naturais também conservará seus ataques. Caso esteja lutando sem armas, o morto-vivo poderá utilizar seu ataque de toque ou sua arma natural primária (se houver). Um lich capaz de empunhar armas utilizará seu toque ou a arma manufaturada, conforme desejar.

Ataque Total: Caso esteja lutando sem armas, o morto-vivo poderá utilizar seu ataque de toque ou sua arma natural primária (se houver). Um lich capaz de empunhar armas geralmente utilizará a arma manufaturada como ataque primário e seu toque como um ataque natural secundário, conquanto ele seja

capaz de realizar esse ataque (tenha uma mão livre ou uma arma natural que possa ser usada como ataque secundário).

Dano: Um lich sem armas naturais adquire um ataque de toque que utiliza a energia negativa para causar 1d8+5 pontos de dano a qualquer criatura viva; um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade dos DV + modificador de Carisma) reduz o dano à metade. Um lich com armas naturais pode escolher esse ataque de toque ou sua arma natural, conforme desejar. Se escolher o último, causará 1d8+5 pontos de dano adicional em cada um de seus ataques com sua(s) arma(s) natural(is).

Ataques Especiais: O lich conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo. A CD do teste de resistência será 10 + metade dos DV + modificador de Carisma, exceto quando especificado o contrário.

Aura de Medo (Sob): Os lich são envoltos por uma aura apavorante de morte e mal. Qualquer criatura com menos de 5 DV num raio de 18 m que ficar o morto-vivo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetada pela magia *medo*, conjurada por um feitiçeiro do nível do lich. Uma criatura que obtiver sucesso não será afetada novamente pela aura do mesmo lich durante 24 horas.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura viva tocada pelo lich deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará paralisada permanentemente. A magia *remover paralisia* ou qualquer magia capaz de remover maldições libertará a vítima (veja a magia *rogar maldição*, descrita na pág. 287 do *Livro do Jogador*). O efeito não pode ser dissipado. Qualquer indivíduo paralisado pelo lich parecerá morto, mas um teste de Observar (CD 20) ou Cura (CD 15) revelará que a vítima ainda está viva.

Magias: O lich é capaz de conjurar qualquer magia que conhecia em vida.

Qualidades Especiais: Um lich conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as qualidades indicadas a seguir. Resistência à Expulsão (Ext): Os lich possuem +4 de resistência à expulsão.

Redução de Dano (Sob): O corpo do lich é muito resistente e concede Redução de Dano 15/contusão e mágico para a criatura. Suas armas naturais são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Imunidades (Ext): Os lich são imunes ao frio, eletricidade, metamorfose (embora possam utilizar efeitos de metamorfose sobre si) e efeitos de ação mental.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: Int +2, Sab +2, Car +2. Como é um morto-vivo, um lich não tem valor de Constituição.

Perícias: Os lich recebem +8 de bônus nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. As outras perícias são idênticas à criatura-base.

Organização: Solitário ou tropa (1 lich, mais 2–4 vampiros e 5–8 crias vampíricas)

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +2

Tesouro: Padrão das moedas; dobro dos bens; dobro

dos itens

Tendência: Qualquer Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +4

LICH COMO PERSONAGENS

O processo para se transformar num lich é indescritivelmente maligno e apenas é completado com a livre e espontânea vontade do personagem. O lich conserva todas as habilidades da classe que tinha em vida.

A FILACTERIA DO LICH

Uma parte essencial para se tornar um lich é a criação de uma filacteria mágica, onde o personagem guardará sua força vital. Via de regra, a única maneira de se livrar de um lich em definitivo será a destruição de sua filacteria. A menos que o talismã seja localizado e destruído, o lich reaparecerá 1d10 dias depois de sua morte aparente.

Cada lich precisa criar sua própria filacteria; isso requer o talento Criar Item Maravilhoso. O personagem deve ser um conjurador capaz de conjurar magias de 11º nível ou superior. O talismã custará 120.000 PO e 4.800 XP para ser criado e terá o nível de conjurador do personagem no momento da criação.



Lich

A forma mais comum dessa filacteria é uma caixa de metal selada, repleta de tiras de pergaminho com diversas frases mágicas transcritas. A caixa é Minúscula, tem dureza 20,40 pontos de vida e CD 40 para quebrar. Existem outros tipos de filacteria, como anéis, amuletos ou itens similares.

LICH (MONSTROS DE FAERÛN)

O *Livro dos Monstros* descreve muitos poderes comuns dos lich, incluindo a aura de medo, o toque paralisante e a Redução de Dano. Determinados lich no mundo de FORGOTTEN REALM S têm poderes incomuns, que não são mencionados naquele livro. Os poderes adicionais dos lich de Faerûn são descritos a seguir.

Ataques Especiais: Se um ataque especial permitir um teste de resistência, a CD será 10 + 1/2 dos Dados de Vida do lich + modificador de Carisma.

Fogo Gélido (Sob): O lich é capaz de produzir esferas azul-esverdeadas de fogo gélido, que causam 3d10 pontos de dano de energia negativa. O lich pode usar uma ação de ataque total para arremessar duas bolas de fogo gélido na mesma rodada (o bônus de ataque do segundo projétil é reduzido em -5). O incremento de distância das esferas é 4,5 m.

Desespero (Sob): O toque de alguns lich, além de infligir dano, gera os efeitos da magia *emoções (desespero)*: as vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou sofrerão -2 de penalidade de moral nos testes de resistência, jogadas de ataque e dano com armas, testes de perícias e habilidades até o final do encontro.

Olhar da Ruína (Sob): O lich é capaz de matar com um ataque visual, com alcance de 9 m. As criaturas vivas que fitarem os olhos do lich devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou morrerão de imediato.

Assombrar os Sonhos (Sob): O lich é capaz de invadir os sonhos de qualquer indivíduo cuja localização ele conheça. O alvo terá sonhos atormentados e deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou sofrerá 1 ponto de dano de Constituição permanente quando acordar. Caso sua Constituição seja reduzida a 0, a vítima morrerá.

Toque da Morte (Sob): Uma vez por dia, o lich pode envolver suas mãos com uma névoa de chamas negras que permanecerá ativa até que toque uma criatura viva. O alvo tocado (um ataque de toque corporal) deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou morrerá instantaneamente.

Toque do Enfraquecimento (Sob): O lich pode enfraquecer um inimigo com um ataque de toque especial. A vítima atingida deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou sofrerá 2d4 pontos de dano temporário de Força.

Olhar da Dor (Sob): Qualquer criatura que fitar os olhos do lich deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou sofrerá 2d10 pontos de dano, devido a uma contração severa e dolorosa dos próprios músculos.

Voz da Malevolência (SM): Se um lich conversar com a mesma vítima durante 10 minutos, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou entrará em um transe sonolento. Neste estado, a criatura responderá com veracidade a qualquer pergunta do lich. A vítima pode realizar um novo teste de resistência a cada hora; entretanto, cada hora consecutiva de diálogo com o morto-vivo aumentará a CD do teste de resistência em +1.

Qualidades Especiais: Certos lich têm Resistência à Magia 12 + Dados de Vida. Outros possuem Redução de Dano 20/+2.

LICH COMUNS DOS REINOS

Alhoon (Ilitilich): Estes devoradores de mentes são mortos-vivos e um poder em ascensão nas políticas intrincadas do Subterrâneo. Eles conservam a aparência que tinham em vida, mas suas peles são secas e enrugadas, sem a camada oleosa que os ilitides vivos ostentam. Um alhoon tem os poderes normais de um devorador de mentes; todos eram feiticeiros ou magos (pelo menos de 9º nível), logo possuem uma combinação mortífera de habilidades



Lich

psíquicas e mágicas. Eles não apresentam a aura de medo e o toque paralisante dos lich, mas adquirem as outras qualidades especiais padrão (características de morto-vivo, Redução de Dano 15/+1, imunidade a frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental). Eles conservam a Resistência à Magia dos ilitides, impedindo uma adaptação completa ao estado de lich. Os alhoon são afligidos por um enrugamento da pele e um dessecamento contínuo de tecidos, que eles tentam reverter com banhos ou ingestão de água, sopas e outros líquidos.

Lich de Bane: Há muito tempo, quando Bane, a divindade do conflito, começou a estabelecer suas igrejas, seus adoradores eram perseguidos até a morte pelas forças do bem, a menos que se reunissem em quantidades significativas. Cansado de assistir aos seus fiéis se transformarem em vítimas dos outros cleros, a cada 50 ou 60 anos Bane escolhia o sacerdote mais poderoso entre as fileiras de sua igreja e lhe revelava um ritual terrível, capaz de transformar o conjurador em uma criatura imortal e poderosa — um lich de Bane. Pelo menos trinta e cinco desses mortos-vivos foram criados no decorrer dos séculos e, antes do Nevoeiro dos Tiranos, existia o registro da destruição de somente dez. Quando Iyachtu Xvim enviou o Nevoeiro para expurgar os últimos seguidores

de Bane da face de Faerûn, vários dos lich de Bane foram aniquilados. Os sobreviventes seguiram planos bastante variados — alguns ficaram escondidos e outros agiram ativamente contra Xvim e seu Escolhido, Fzoul Chembryl.

Um lich de Bane era um clérigo maligno de 17º nível ou superior antes de se tornar um morto-vivo e conserva todas as suas habilidades de classe. Eles adquirem a aura de medo, a Redução de Dano e as imunidades dos lich, além do toque do desespero, o fogo gélido e a Resistência à Magia (descritos acima). Conforme envelhecem, seus poderes aumentam: a cada 100 anos, eles adquirem um nível de clérigo e um dos seguintes poderes: olhar da dor, voz da malevolência ou toque da morte.

LICH BONDOSO

Os lich descritos no *Livro dos Monstros* são sempre malignos e vilões. No entanto, nem todos os lich de Faerûn seguem esse arquétipo; alguns buscaram a imortalidade (ou foram obrigados a fazê-lo) como meio de servirem a uma causa nobre, proteger um ente querido ou alcançar um objetivo sublime. Estes lich bondosos compartilham a maioria dos poderes de suas contrapartes malignas, mas possuem algumas habilidades adicionais.

Ataques Especiais: Alguns lich bondosos adquiriram, na sua existência pós-vida, controle sobre outros mortos-vivos. Eles podem selecionar um ou mais entre os seguintes ataques especiais:

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Três vezes por dia (ou mais), um lich bondoso é capaz de expulsar mortos-vivos como um clérigo Bom, realizando um teste de expulsão (Carisma) para determinar a quantidade de Dados de Vida em mortos vivos que serão afetados. Alguns lich bondosos conseguem fascinar e comandar mortos-vivos em vez de expulsá-los e destruí-los — ou ambos.

Criar Mortos-Vivos Menores (SM): Os lich bondosos são capazes de criar zumbis e esqueletos para servi-los. Esta habilidade é idêntica à magia conjurada por um feiticeiro do mesmo nível de personagem do lich. Em geral, os lich bondosos não se interessam em criar exércitos de mortos-vivos, mas utilizam essa habilidade em defesa própria no calor da batalha.

Qualidades Especiais: Alguns lich bondosos têm uma habilidade única, que utilizam para cumprir seus objetivos:

Projeção (Sob): Três vezes por dia, durante uma hora a cada ativação, um lich bondoso é capaz de enviar uma projeção de seu corpo para qualquer local num raio de 1,5 km da sua posição atual. O lich consegue enxergar através da projeção, inclusive no Plano Etéreo, ouvir e falar e até conjurar magias através da aparição. O vínculo entre o lich e a projeção supera os obstáculos físicos e todas as barreiras mágicas conhecidas, incluindo a separação entre os planos Material e Etéreo.

A projeção tem CA 20, deslocamento de voo de m (manobra perfeita) e os mesmos pontos de vida do lich,



Lich Bondoso

mas não consegue transportar objetos sólidos e não tem nenhum dos ataques e qualidades especiais da criatura. Quando a projeção sofre dano, o lich sofre metade do dano causado (arredondado para baixo); a projeção desaparecerá se perder todos os seus pontos de vida. Ela não pode ser expulsa ou dissipada.

A projeção é capaz de empurrar ou deslocar objetos muito pequenos. Portanto, ela conseguiria escrever mensagens na areia ou em cinzas, virar a página de um livro aberto, mas nunca transportará objetos. Somente uma projeção pode estar ativa simultaneamente.

Imunidade à Expulsão (Ext): Os lich bondosos não podem ser expulsos, fascinados, destruídos ou controlados por paladinos e clérigos Bons ou Neutros. Os clérigos malignos são capazes de expulsá-los ou destruí-los (mas não fasciná-los).

Andar na Água (Sob): Alguns lich bondosos têm a habilidade similar a magia de andar na água, sem limite diário, idêntico a magia homônima.

LICH BONDOSO DOS REINOS

Arquilih: Os arquilih são conjuradores humanos (sejam clérigos, bardos ou magos) que se transformaram deliberada e cuidadosamente em mortos-vivos. Eles dedicam sua imortalidade ao cumprimento e avanço de qualquer propósito nobre que tenha motivado a sua metamorfose.

Os arquilih parecem lich normais. Eles têm todas as características dos lich comuns, incluindo a conjuração de magias e outras habilidades de classe que possuíam em vida. Além disso, são capazes de expulsar mortos-vivos como um clérigo Bom (sua quantidade diária de utilizações de expulsar/destruir mortos-vivos equivale a 3 + modificador de Carisma). Eles também podem *criar mortos-vivos* (conforme indicado acima) e *andar na água*. Eles possuem a imunidade à expulsão descrita anteriormente.

Baelnorn: Os baelnorn são lich élficos que aceitaram a pós-vida para se tornarem a coluna vertebral de suas famílias, uma fonte de magia raramente encontrada, um sábio conselheiro e um protetor. Na ancestral Myth Drannor, eles eram sentinelas contra os ladrões, protegiam os elfos em suas jornadas, preservavam a tradição familiar e ensinavam a magia aos jovens conjuradores. Desde a queda da cidade élfica, eles permanecem em suas ruínas, vigiando os cofres das cavernas mais profundas, que guardam grimórios e itens mágicos poderosos.

Os baelnorn são elfos mortos-vivos altos e impressionantes, com a pele ressecada e os olhos brancos e brilhantes. Eles não irradiam uma aura de medo, nem possuem uma filacteria (embora alguns utilizem a magia *clone*), mas compartilham os demais poderes e habilidades dos lich. Eles podem expulsar mortos-vivos como um clérigo Bom de seu próprio nível e são capazes de enviar projeções astrais (descritas acima).



Lillend

Organização: Solitário ou convenção (2–4)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Bom

Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +6

Essa criatura parece uma mulher humana ou uma elfa. Ela tem a parte inferior do corpo de uma grande serpente multicolorida e impressionantes asas de pássaros.

As lillend são visitantes misteriosas do plano de Ysgard. Muitas são peritas em uma ou mais formas de expressão artística.

As lillend são amantes da música e da arte. O ouro e até mesmo a comida significam pouco para elas, enquanto a música, a história e as obras de arte são muito valorizadas. A destruição da arte ou o tratamento ruim dispensado aos artistas as enfurece. Seu rancor é terrível (e infame) e muitas vezes elas estão em busca de uma retribuição violenta contra os inimigos de suas artes favoritas.

As lillend têm uma enorme paixão pelas áreas selvagens inexploradas. As selvas lembram-nas da beleza natural de seu plano natal e ocasionalmente elas visitam e apreciam essas regiões similares. Uma lillend será tão protetora com seu local predileto quanto com as artes. Em certas ocasiões, esses seres forjam alianças temporárias com rangers, druidas e bardos para defender seus retiros favoritos contra a invasão da civilização. Algumas vezes, uma convenção de lillend adota uma área selvagem e utiliza todos os métodos necessários para afastar os saqueadores. Uma lillend enrolada tem quase 6 m de comprimento e pesa cerca de 1600 kg. Poucas lillend tem busto masculino. As lillend falam os idiomas Celestial, Infernal, Abissal e Comum.

COMBATE

Geralmente, as lillend são pacíficas, exceto quando estão em busca de vingança contra alguém que acreditam ser culpado de destruir, ou mesmo ameaçar, sua forma de arte, obra específica ou artista favorito. Então, tornam-se inimigas implacáveis. Elas usam suas magias e habilidades similares à magia para confundir e enfraquecer seus oponentes antes de se lançarem ao combate. Uma convenção de lillend normalmente decide a estratégia antes da batalha.

A arma natural das lillend, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Construção (Ext): Uma lillend causa 2d6+5 pontos de dano automaticamente caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar. A lillend não é capaz de se deslocar, uma vez que o ataque utiliza toda a parte inferior de seu corpo, mas ainda pode golpear com sua espada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a lillend precisa atingir um oponente com sua cauda. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar a construção.

Magias: Uma lillend conjura magias arcanas como um bardo de 6º nível.

Magias Conhecidas Típicas de Bardo (3/4/3; CD 14 + nível da magia): 0 — *canção de ninar, detectar magia, globos de luz, ler magia, mãos mágicas, pasmarr, 1º — curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoa, identificar, sono; 2º — imobilizar pessoa, invisibilidade, explosão sonora.*

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *arrombar, escuridão, luz, terreno ilusório (CD 18); 1/dia — enfeitiçar pessoa (CD 15), falar com animais, falar com plantas.* Nível de Conjurador: 10º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Uma lillend também tem a habilidade música de bardo como um bardo de 6º nível.

Perícias: As lillend recebem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência.

LILLEND

Extra-planar (Grande, Caótico, Planar, Bem)

Dados de Vida: 7d8+14 (45 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 21 m (médio)

Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +7/+16

Ataque: Corpo a corpo: espada curta +11 (dano: 1d8+5; dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta +11/+6 (dano: 1d8+5; dec. 19–20) e cauda +6 (dano: 2d6+2)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Construção 2d6+5, Agarrar Aprimorado, magias, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade à venenos, resistência ao fogo 10

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +10, Von +8

Habilidades: For 20, Des 17, Con 15, Int 14, Sab 16, Car 18

Perícias: Atuação (qualquer uma) +14, Avaliação +12, Concentração +12, Conhecimento (arcano) +12, Diplomacia +16, Identificar Magia +14, Observar +13, Ouvir +13, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +17

Talentos: Estender Magia, Magias em Combate, Reflexos Rápidos

Ambiente: Domínios Heroicos de Ysgard

LIMO

Os limos são criaturas amorfas que vivem apenas para se alimentar. Eles habitam áreas subterrâneas por todo o mundo, percorrendo cavernas, ruínas e masmorras em busca de matéria orgânica — viva ou morta.

COMBATE

Um limo ataca qualquer criatura que encontrar, desferindo “chicotadas” com seus pseudópodes ou simplesmente engolfando os oponentes com seu próprio corpo, que secreta ácidos para ajudá-lo a capturar e digerir a presa.

Percepção às Cegas (Ext): O corpo inteiro de um limo é um órgão sensorial primitivo capaz de sentir os adversários por meio do olfato e vibrações num raio de 18 m.

CUBO GELATINOSO

Limo (Enorme)

Dados de Vida: 4d10+32 (54 PV)

Iniciativa: -5

Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados)

Classe de Armadura: 3 (-2 tamanho, -5 Des), toque 3, surpresa 4

Ataque Base/Agarrar: +3/+11

Ataque: Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d6 mais 1d6 por ácido)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d6 mais 1d6 por ácido)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Ácido, engolfar, paralisia

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, imunidade à eletricidade, características de limo, transparência

Testes de Resistência: Fort +9, Ref -4, Von -4

Habilidades: For 10, Des 1, Con 26, Int —, Sab 1, Car 1

Perícias: —

Talentos: —

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 3

Tesouro: 1/10 moedas, 50% bens (somente metais e minerais), 50% itens (somente metais e minerais)

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 5–12 DV (Enorme); 13–24 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece uma parede grossa, trêmula e transparente de protoplasma.

O semitransparente cubo gelatinoso viaja lentamente por corredores de masmorras e pelo chão das cavernas, absorvendo criaturas vivas, cadáveres e lixo. O material inorgânico permanece preso e visível dentro do corpo do cubo. Um cubo gelatinoso típico tem 4,5 metros de aresta e pesa quase 25 toneladas, embora existam espécimes muito maiores.

Combate

Um cubo gelatinoso ataca forçando seu corpo contra a vítima. Ele é capaz de atacar usando um pseudópode, mas geralmente engolfa seus inimigos.

Ácido (Ext): O ácido do cubo gelatinoso não afeta metal ou pedra.

Engolfar (Ext): Embora se mova lentamente, um cubo gelatinoso pode engolfar criaturas Grandes ou menores usando uma ação padrão. Ele não pode realizar um ataque regular na mesma rodada em que usa essa habilidade. O cubo gelatinoso precisa apenas se mover sobre os oponentes, afetando todos que estiverem em seu caminho. Os adversários podem realizar um ataque de oportunidade contra o cubo, mas caso o façam não será possível realizar o teste de resistência. Qualquer criatura que não executar o ataque de oportunidade pode realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 13) para não ser engolfada. Caso obtenha sucesso, serão empurradas para trás ou para o lado (à escolha do oponente) conforme o cubo avança. As criaturas engolfadas estão sujeitas à paralisia e ao ácido; além disso, estarão envolvidas na manobra Agarrar e presas dentro do corpo do cubo. A CD para o teste de resistência é baseada em Força e inclui +1 de bônus racial.

Paralisia (Ext): O cubo gelatinoso secreta um visco anestésico. Qualquer alvo atingido em combate ou pelo ataque Engolfar deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou ficará paralisado durante 3d6 rodadas. O cubo pode engolfar automaticamente uma vítima paralisada. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Transparência (Ext): Os cubos gelatinosos são difíceis de perceber, mesmo sob iluminação normal — é necessário um teste bem-sucedido de Observar (CD 15) para notar a criatura. Os personagens que falharem nesse teste enquanto estiverem caminhando na direção do cubo serão automaticamente engolfados.

GOSMA OCRE

Limo (Grande)

Dados de Vida: 6d10+36 (69 PV)

Iniciativa: -5

Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados), escalada 3 m

Classe de Armadura: 4 (-1 tamanho, -5 Des), toque 4, surpresa 4

Ataque Base/Agarrar: +4/+10

Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 2d4+3 mais 1d4 por ácido)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 2d4+3 mais 1d4 por ácido)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ácido, constrição 2d4+3 mais 1d4 por ácido, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, divisão, características de limo

Testes de Resistência: Fort +8, Ref -3, Von -3

Habilidades: For 15, Des 1, Con 22, Int —, Sab 1, Car 1

Perícias: Escalar +10

Talentos: —

Ambiente: Pântanos temperados

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 7–9 DV (Grande); 10–18 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Essa criatura parece uma ameixa gigante de cor amarela escura.

Uma gosma ocre se infiltra pelo solo, paredes e telhados com facilidade, escorrendo seu corpo maleável sob portas e através de rachaduras em busca de comida.

Ela atinge 4,5 m de diâmetro e 15 cm de espessura, mas consegue comprimir seu corpo para atravessar rachaduras de 2 cm ou mais. Uma gosma típica pesa em torno de 2,5 toneladas.

Combate

As gosmas ocre sempre tentam envolver e sufocar suas presas.

Ácido (Ext): Uma gosma ocre secreta um ácido digestivo que dissolve apenas carne. Qualquer ataque corpo a corpo ou de constrição causará dano por ácido.

Constrição (Ext): Uma gosma ocre causa automaticamente o dano da pancada e por ácido caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a gosma ocre precisa atingir um oponente com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Divisão (Ext): Armas cortantes e perfurantes ou ataques baseados em eletricidade não causam dano a uma gosma ocre. Em vez disso, a criatura se dividirá em duas partes idênticas, cada uma com metade dos pontos de vida atuais da gosma original (arredondado para baixo). Uma gosma ocre com 10 PV ou menos não poderá mais se dividir e morrerá caso tenha seus PV reduzidos a 0.

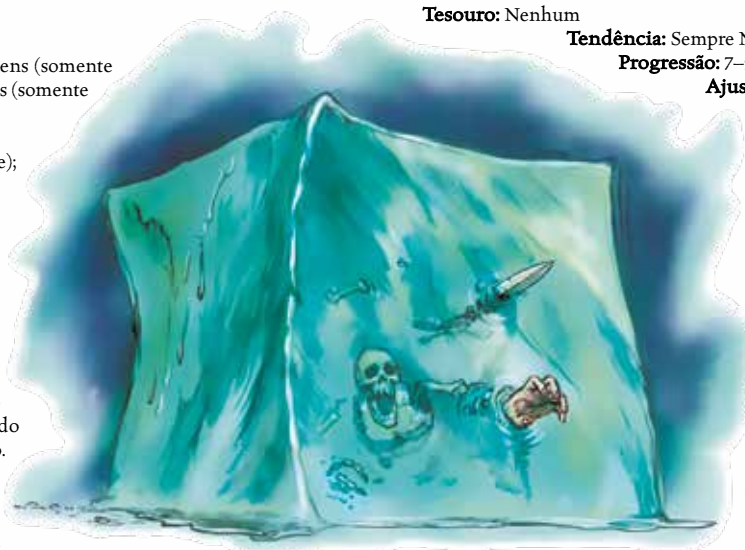
Perícias: Uma gosma ocre recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode ‘escolher 10’ nestes testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada.

Uma gosma ocre recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode ‘escolher 10’ nestes testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada.

LIMO CINZENTO

Limo (Médio)

Dados de Vida: 3d10+15 (31 PV)



Cubo Gelatinoso

Iniciativa: -5
Deslocamento: 3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura: 5 (-5 Des), toque 5, surpresa 5
Ataque Base/Agarrar: +2/+3
Ataque: Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d6+1 mais 1d6 por ácido)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d6+1 mais 1d6 por ácido)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ácido, constrição 1d6+1 mais 1d6 por ácido, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, imunidade a frio e fogo, características de limo, transparência
Testes de Resistência: Fort +6, Ref -4, Von -4
Habilidades: For 12, Des 1, Con 21, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Pântanos frios
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 4-6 DV (Médio); 7-9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

A quilo que parece ser apenas uma poça d'água é na realidade um horror gosmento que rasteja e flui como um tipo de protozoário gigante.

Um limo cinzento parece ser uma poça d'água ou de lama inofensiva, ou mesmo um bloco de pedra molhada — até que se movimente ou ataque.

Eles atingem 2,5 m de comprimento e 15 cm de espessura. Um espécime típico pesa cerca de 350 kg.

Combate

Um limo cinzento ataca como uma cobra, jogando seu próprio corpo contra os oponentes.

Ácido (Ext): A criatura secreta um ácido digestivo que dissolve rapidamente material orgânico e metais, mas não afeta rochas. Qualquer golpe em um combate corpo a corpo ou na manobra Agarrar causará dano por ácido e as armaduras e roupas do adversário se dissolvem, tornando-se imediatamente inúteis, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência Reflexos (CD 16). Uma arma de metal ou madeira que o atinja também se dissolverá imediatamente, a menos que o personagem obtenha sucesso num teste de resistência Reflexos (CD 16). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constituição.

O toque ácido desta criatura causa 16 pontos de dano por rodada a objetos de madeira ou metal, mas ele precisa permanecer em contato com a criatura durante uma rodada completa iniciar o processo.

Constrição (Ext): Um limo cinzento causa automaticamente o dano da pancada e por ácido caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar. As roupas e armaduras do oponente sofrem imediatamente -4 de penalidade em seus testes de resistência de Reflexos contra o ácido.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o limo precisa atingir um oponente com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Transparência (Ext): Os limos cinzentos são difíceis de perceber, mesmo sob iluminação normal — é necessário um teste bem-sucedido de Observar (CD 15) para notar a criatura. Os personagens que falharem nesse teste enquanto estiverem caminhando na direção do cubo serão automaticamente atingidos por um ataque de pancada, sofrendo dano normal e por ácido.

PUDIM NEGRO

Esta criatura parece somente uma bolha disforme de tinta preta.

Os pudins negros deslizam e ondulam nos territórios subterrâneos em busca de sustento.

Um pudim negro atinge 4,5 m de diâmetro, tem 0,5 m de espessura e pesa cerca de 9 toneladas.

Combate

Os pudins negros atacam agarrando e sufocando suas vítimas.

Ácido (Ext): A criatura secreta um ácido digestivo que dissolve rapidamente material orgânico e metais, mas não afeta rochas. Qualquer golpe em um combate corpo a corpo ou na manobra Agarrar causará dano por ácido e as armaduras e roupas do adversário se dissolvem, tornando-se imediatamente inúteis, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência Reflexos (CD 21). Uma arma de metal ou madeira que o atinja também se dissolverá imediatamente, a menos que o personagem obtenha sucesso num teste de resistência Reflexos (CD 21).

O toque ácido desta criatura causa 21 pontos de dano por rodada a objetos de madeira ou metal, mas ele precisa permanecer em contato com a criatura durante uma rodada completa iniciar o processo.

Constrição (Ext): Um pudim negro causa automaticamente o dano da pancada e por ácido caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar. As roupas e armaduras do oponente sofrem imediatamente -4 de penalidade em seus testes de resistência de Reflexos contra o ácido.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o pudim negro precisa atingir um oponente com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

	Pudim Negro Limo (Enorme)	Pudim Negro Ancião Limo (Imenso)
Dados de Vida:	10d10+60 (115 PV)	20d10+180 (290 PV)
Iniciativa:	-5	-5
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalar 6 m	6 m (4 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	3 (-2 tamanho, -5 Des), toque 3, surpresa 3	1 (-4 tamanho, -5 Des), toque 1, surpresa 1
Ataque Base/Agarrar:	+7/+18	+15/+35
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 2d6+4 mais 2d6 por ácido)	Corpo a corpo: pancada +19 (dano: 3d6+12 mais 3d6 por ácido)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 2d6+4 mais 2d6 por ácido)	Corpo a corpo: pancada +19 (dano: 3d6+12 mais 3d6 por ácido)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	6 m/6 m
Ataques Especiais:	Ácido, constrição 2d4+4 mais 2d6 por ácido, agarrar aprimorado	Ácido, constrição 2d8+12 mais 2d6 por ácido, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais:	Percepção às cegas 18 m, divisão, características de limo	Percepção às cegas 18 m, divisão, características de limo
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref -2, Von -2	Fort +15, Ref +1, Von +1
Habilidades:	For 17, Des 1, Con 22, Int —, Sab 1, Car 1	For 26, Des 1, Con 28, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias:	Escalar +11	Escalar +16
Talentos:	—	—
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	12
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	11-15 DV (Enorme); 16-30 DV (Imenso)	—
Ajuste de Nível:	—	—

Divisão (Ext): As armas cortantes e perfurantes não causam dano a um pudim negro. Em vez disso, a criatura se dividirá em duas partes idênticas, cada uma com metade dos pontos de vida atuais do pudim original (arredondado para baixo). Um pudim negro com 10 PV ou menos não poderá mais se dividir e morrerá seus PV sejam reduzidos a 0.

Perícias: Um pudim negro recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

PUDIM NEGRO ANCIÃO

Quase todas essas criaturas são poças gigantescas de tinta mortífera.

Combate

As CDs para os testes de resistência contra os ataques ácidos do pudim negro ancião (CD 29) foram ajustadas devido aos DV adicionais e seu valor elevado de Constituição.

LOBO DAS ESTEPES

Besta Mágica (Grande — Frio)

Dados de Vida: 6d10+18 (51 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +6/+14

Ataque: Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d8+6 mais 1d6 por frio)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d8+6 mais 1d6 por frio)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, mordida congelante, imobilização

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imune a frio, visão na penumbra, fardo, vulnerabilidade a fogo

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 18, Des 13, Con 16, Int 9, Sab 13, Car 10

Perícias: Esconder-se –1*, Furtividade +7, Observar +6, Ouvir +6, Sobre-vivência +1*

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear

Ambiente: Florestas frias

Organização: Solitário, casal ou matilha (3–5)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: 1/10 moedas; 50% bens; 50% itens

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 7–9 DV Grande; 10–18 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura se parece com um enorme lobo branco, de olhos azuis e gelidos. Ela é tão grande quanto um cavalo e expira ar gelado.

Predadores ameaçadores das tundras e outras regiões frias, os lobos das estepes perseguem suas presas incansavelmente. É muito difícil desistirem da caçada antes que suas vítimas sejam derrotadas.

Os lobos das estepes são mais inteligentes que seus primos menores e algumas vezes se associam a outras criaturas malignas e nativas das regiões geladas, como os gigantes do gelo, a quem servem como vigias, caçadores e rastreadores.

Eles atingem mais de 2,5 m de comprimento e aproximadamente 1,5 m de altura sobre as quatro patas. Seu peso gira em torno de 250 kg.

Os lobos das estepes falam os idiomas Gigante e Comum.

COMBATE

Os lobos das estepes geralmente caçam em matilhas. Seu tamanho, astúcia e sopro mágico lhes permitem perseguir e derrotar criaturas muito maiores. A matilha costuma cercar o oponente e cada lobo ataca em separado para esgotá-la.

Lobo das Estepes



Quando estão com pressa, os lobos das estepes tentam agarrar seus oponentes.

Sopro (Sob): Cone de frio de 4,5 m, uma vez a cada 1d4 rodadas; 4d6 pontos de dano por frio, Reflexos (CD 16) para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Mordida Congelante (Sob): Estes lobos causam 1d6 pontos de dano adicional por frio sempre que atingem seus oponentes com a mordida, como se fosse uma arma congelante.

Imobilização (Ext): Um lobo das estepes que atingir um oponente pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+8 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobo das estepes.

Perícias: Os lobos das estepes recebem +1 de bônus racial nos testes de Ouvir, Furtividade e Observar.

Também recebem +2 de bônus racial em testes de Esconder-se. *Sua coloração natural confere aos lobos das estepes +7 de bônus racial em testes de Esconder-se dentro de áreas nevadas ou cobertas de gelo.

Este lobo recebe +4 de bônus racial nos testes de Sobre-vivência se estiver rastreando através do fardo.

LOCATHAH

Humanoide (Médio, Aquático)

Dados de Vida: 2d8 (9 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 3 m (2 quadrados), natação 18 m

Classe de Armadura: 14 (–1 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +1/+1

Ataque: Corpo a corpo: lança longa +2 (dano: 1d8; dec. x3) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8; dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: lança longa +2 (dano: 1d8; dec. x3) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8 dec. 19–20)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: —

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +1, Von +1

Habilidades: For 10, Des 12, Con 10, Int 13, Sab 13, Car 11

Perícias: Natação +8, Observar +6, Ofícios (qualquer um) +6, Ouvir +6

Talentos: Foco em Arma (lança longa)

Ambiente: Aquático temperado

Organização: Companhia (2–4), patrulha (11–20, mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º–6º nível) ou tribo (30–100, mais 100% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5º nível e 3 capitães de 7º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +1

Esse humanoide é esbelto e um pouco menor que um ser humano. Ele tem escamas finas, amarelo-esverdeadas, e grandes barbatanas em seus braços e pernas.

Os locathah são nômades que vivem em regiões costeiras quentes, pescando e recolhendo crustáceos para se alimentar. Embora sejam humanoides, são claramente mais peixes do que humanos.

Os locathah não são particularmente agressivos, mas não confiam nos habitantes da superfície; vários indivíduos da espécie já foram apanhados em redes de pesca.

Um locathah atinge cerca de 1,5 m de altura e pesa quase 88 kg. As fêmeas e os machos se parecem muito, embora as primeiras possam ser reconhecidas pelas faixas ocre que marcam suas bolsas de ovos.

Eles falam o idioma Aquan.



Locathah

COMBATE

Qualquer batalha contra os locathah começará com as criaturas disparando uma saraivada de virotes de bestas; dentro d'água, suas bestas têm um incremento de distância de 6 m. Caso consigam preparar uma emboscada ou outra armadilha, continuarão a empregar essas armas enquanto for possível. Caso contrário, eles se aproximarão para utilizar suas lanças longas. Embora sejam usadas principalmente para pescar, elas são armas formidáveis.

Os locathah não têm garras, dentes ou qualquer arma natural, portanto não são perigosos no combate desarmado. Um locathah desarmado quase sempre fugirá.

Perícias: Um locathah recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

SOCIEDADE DOS LOCATHAH

As tribos de locathah quase sempre se mudam, conforme a estação, para onde será possível encontrar comida. Eles erguem acampamentos em cavernas, áreas rochosas ou camadas de plantas marinhas — locais que forneçam alguma camuflagem e proteção. Em geral, as patrulhas são grupos de caça em busca de animais pequenos, mas elas também vigiam as fronteiras para evitar a invasão dos territórios de caça da tribo. Os grupos maiores quase sempre estão rastreando algum animal maior ou envolvidos em atividades similares. Tribos inteiras se encontram para organizar conselhos e comercializar mercadorias.

Os locathah veneram o deus Eadro, que criou sua espécie e o povo do mar.

LOCATHAH COMO PERSONAGENS

A classe favorecida dos locathah é bárbaro e a maioria de seus líderes são bárbaros. Quase todos os conjuradores da raça são adeptos. Os clérigos locathah adoram Eadro e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Animal, Proteção e Água.

LORDE MANTOR

Aberração (Enorme)

Dados de Vida: 9d8+45 (85 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 3 m, voo 15 m (médio)

CA: 17 (–2 tamanho, +1 Des, +8 natural)

Ataque Base/Agarrar: +6/+22

Ataques: Corpo a corpo: cauda +12, mordida +7

Dano: Cauda 2d6+8, mordida 2d4+4

Face/Alcance: 4,5 m/3 m (1,5 m com a mordida)

Ataques Especiais: Gemido, engolfar, magias, dominar mantor

Qualidades Especiais: Manipular sombras, viagem planar, RM 18, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +9

Habilidades: For 26, Des 13, Con 20, Int 18, Sab 17, Car 15

Perícias: Esconder-se +5, Conhecimento (arcano) +16, Ouvir +15, Furtividade +13, Identificar Magia +18, Observar +15

Talentos: Lutar às Cegas, Especialização em Combate, Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário ou revoada (1 mais 2–7 mantor)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: —

Os lordes mantor são uma sub-raça superior dos temidos mantor subterrâneos. Eles lembram um mantor grande, semelhantes a uma capa negra que serviria em um ogro adulto ou um gigante adolescente. Quando abrem as asas, revelam sua aparência de morcego, com asas negras e garras de mármore, um corpo

achatado com a parte inferior branca, olhos vermelhos, uma face com chifres, presas similares a agulhas e uma cauda chicoteante.

Assim como os mantor, os lordes possuem mentalidades tão alienígenas que nenhum ser humano conseguiria manter uma comunicação significativa com eles.

COMBATE

Os lordes mantor primeiro utilizam seu gemido para reduzir a quantidade de oponentes. Enquanto alguns inimigos estão fugindo, enjoados ou imobilizados, o lorde mantor escolhe o personagem mais perigoso ou poderoso ainda ativo (geralmente um mago) e tenta engolfá-lo, à medida que combate os demais adversários com sua cauda musculosa e com ossos afiados.

Gemido (Ext): Um lorde mantor é capaz de emitir um perigoso gemido subsônico como uma ação livre, em vez de atacar com sua mordida na mesma rodada. Alterando a frequência e intensidade do gemido, o lorde mantor consegue gerar um entre quatro efeitos diferentes.

Irritar: Qualquer criatura numa dispersão de 18 m sofre automaticamente –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque e dano. Caso seja submetida ao gemido por mais de 6 rodadas consecutivas, deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 16) ou cairá num transe e não poderá atacar ou defender-se até que o gemido seja interrompido. Mesmo que obtenha sucesso, a vítima deve realizar um novo teste de resistência a cada rodada enquanto permanecer na área afetada pelo gemido.

Medo: Qualquer criatura numa dispersão de 12 m de raio precisa obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 16) ou ficará em pânico durante 2 rodadas.

Náusea: Qualquer criatura num cone de 12 m deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou será afetada por náuseas e fraqueza. As criaturas afetadas caem no chão e ficam enjoadas (incapazes de agir e se defender) durante 1d4+1 rodadas.

Torpor: Uma única criatura num raio de 15 m deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou será afetada por um efeito similar à magia *imobilizar monstro* durante 6 rodadas. O lorde mantor somente é capaz de afetar uma única criatura com esta habilidade simultaneamente; caso escolha um novo alvo para o torpor, o efeito sobre a vítima anterior é dissipado.

Engolfar (Ext): Um lorde mantor pode tentar envolver uma criatura Grande ou menor com seu corpo usando uma ação padrão. A tentativa de Agarrar do mantor não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, o lorde mantor imobilizará o adversário e morderá com +4 de bônus na jogada de ataque. Ele ainda consegue utilizar sua cauda para chicotear outros adversários.

Os ataques desferidos contra um mantor preso a uma criatura causam metade do dano ao mantor e metade do dano à vítima.

Magias (Sob): Os lordes mantor possuem a capacidade de conjuração de um mago de 9º nível, e esta habilidade se aprimora conforme a criatura adquire Dados de Vida e aumenta de tamanho. Eles são considerados especialistas nas magias da sub-escola Sombras, incluindo os seguintes efeitos:

1º — raio do enfraquecimento, sono, toque macabro; 2º — aterrorizar, escuridão, mão espectral, nublado; 3º — dificultar detecção, forma gasosa, montaria fantasmagórica; 4º — conjuração de sombras, criar itens efêmeros, drenar temporário, medo, tentáculos negros de Evard; 5º — conjuração de sombras aprimorada, criar itens temporários, criar passagens, evocação de sombras; 6º — evocação de sombras aprimorada, sombras; 7º — andar nas sombras, passagem invisível; 8º — forma etérea, labirinto; 9º — drenar energia.

Os lordes mantor conjuram estas magias usando somente os componentes verbais.

Dominar Mantor (Ext): Um lorde mantor possui uma influência natural sobre sua espécie, sendo capaz de dominar os mantor comuns. Essa capacidade lhes permite reinar absolutos nas comunidades subterrâneas da raça.

Manipular Sombras (Sob): Os lordes mantor são capazes de manipular as sombras. Esta habilidade é eficaz somente em áreas escuras e possui três efeitos possíveis.

Obscurecer a Visão: O lorde mantor adquire camuflagem (20% de chance de falha) durante 1d4 rodadas.



Lorde Mantor

Imagens Dançantes: Este efeito reproduz os resultados da magia reflexos (Nível de Conjurador: 9º).

Imagem Silenciosa: Idêntica à magia *imagem silenciosa* (Nível de Conjurador: 9º). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Viagem Planar (SM): Os lordes mantor são capazes de ingressar e retornar do Plano das Sombras conforme desejarem. Uma vez por dia, eles podem transportar sete mantor consigo nesta jornada, similar à magia *viagem planar*.

NOS REINOS

Os mantor são encontrados em todo o Subterrâneo dos Reinos. As cidades da raça são estabelecidas apenas quando os lordes mantor reúnem vários integrantes da espécie. A mais famosa cidade dos mantor em Faerûn é Rringlor Noroth, localizado muito abaixo da superfície das Montanhas da Marcha em Calimshan. Essa antiga comunidade existe há mais de dez mil anos, de acordo com os registros das lendas dos anões, e não existe qualquer prova de que tenha enfrentado mudanças. Alguns filósofos anões especulam que os mantor não vivem no mesmo fluxo temporal do Plano Material.

Em Rringlor Noroth, assim como nas demais cidades mantor, os doze lordes mantor que governam a comunidade regularmente mesclam seus corpos para formar uma orbe viva de material sombrio chamada Conclave das Sombras. Durante esta convocação, os lordes partilham uma mente coletiva que lhes permite tomar decisões consensuais sobre o governo. Quando se separam, eles reassumem suas formas originais e individuais e partem para cumprir as decisões do conclave.

LÚGUBRE

Lúgubre



Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 25d8+225 (337 PV)

Iniciativa: +26 (+18 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 18 m

Classe de Armadura: 40 (+18 Des, +12 intuição)

Ataques: Corpo a corpo: *adaga afiada aterradora* (humanos) +10/+54/+49/+44/+39

Dano: *Adaga afiada aterradora* (humanos) +10 1d4+21, dec. 15–20/+1d6

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Olhar amedrontador, ataque furtivo +13d6

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, oportunismo, quietude, habilidades similares a magia, RM 35, RD 10/+6

Testes de Resistência: Fort +17, Ref +32, Von +21

Habilidades: For 46, Des 46, Con 29, Int 26, Sab 25, Car 30

Perícias: Esconder-se +46, Furtividade +66, Observar +29, Ouvir +29.

Talentos: Acuidade com Arma (adaga), Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Arma (adaga), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Sucesso Decisivo Aprimorado (adaga)

Talentos Épicos: Ataque de Oportunidade Furtivo, Iniciativa Superior

Terreno/Clima: Urbano/qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 25

Tesouro: Incomum (apenas a sua adaga)

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: 25 DV ou mais (Médio)

Um lúgubre é um assassino que se esconde em uma camuflagem sobrenatural, permanecendo na periferia do campo de visão e caçando sua presa nas sombras mais escuras. Um lúgubre se parece bastante com um humano do pescoço para baixo, com pele negra e emborrachada. Sua cabeça, entretanto, é bem diferente. Completamente destituído de pelos, o lúgubre também não possui olhos. Sua boca exagerada, eternamente distendida em um sorriso diabólico, é repleta de dentes negros e irregulares. Apesar de sua aparente falta de órgãos visuais, um lúgubre parece enxergar perfeitamente. Eles quase sempre se vestem com roupas elegantes, apropriadas para um funeral (de acordo com os costumes da cultura local), confortáveis e sempre negras. Um lúgubre utiliza uma *adaga afiada aterradora* (humanos) +10. Nas mãos de qualquer outra criatura (exceto o lúgubre), a arma será uma *adaga afiada* +5.

COMBATE

Um lúgubre possui a habilidade excepcional de alcançar sua presa movendo-se de uma sombra para outra — literalmente. Combinando essa capacidade com seu talento para se manter totalmente em silêncio, muitas vezes o lúgubre consegue atacar e desaparecer antes que os companheiros de sua vítima percebam que há algo errado.

Olhar Amedrontador (Sob): A visão do rosto do lúgubre inspira o terror. As criaturas que o observarem devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 32) ou sofrerão os efeitos da magia *medo* lançada por um conjurador de 20º nível.

Oportunismo (Ext): Esta habilidade funciona exatamente como a característica de classe homônima do ladino.

Ataque Furtivo (Ext): Um lúgubre pode desferir ataques furtivos como um ladino de 25º nível, infligindo +13d6 pontos de dano adicional.

Quietude (Sob): Um lúgubre está sempre em silêncio, como o efeito da magia homônima, embora a área não se estenda além da própria criatura. Esta qualidade concede +20 de bônus racial nos testes de Furtividade (um lúgubre ainda pode emitir ruído, derrubando algo no chão ou soando uma campainha, por exemplo). O lúgubre pode neutralizar este efeito conforme desejar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *andar nas sombras*; 3/dia — *ataque certeiro*. Nível do conjurador 20º; CD do teste de resistência 20 + nível da magia.

MAGESCULPIDAS

As criaturas magesculpidas são mortos-vivos profundamente aprimorados e fortificados através de meios arcanos. Eles são mais difíceis de atacar em combate corpo a corpo e mais resistentes à expulsão, e adquirem a capacidade de conjurar magias. O processo é bem mais efetivo quando aplicado aos mortos-vivos inteligentes, em vez dos desprovidos de consciência, já que os primeiros podem empregar estratégia ao descarregar suas magias.

Um morto-vivo magesculpido pode ser identificado pelas runas que recobrem seu corpo, quer entalhadas em seu esqueleto ou tatuadas em sua pele apodrecida. À primeira vista ou durante um combate, as runas só podem ser percebidas com um teste de Observar (CD 15). Caso contrário, parecerão meras rachaduras em seus ossos ou rugas em sua pele.

Apenas magos ou feiticeiros dotados do talento Criar Item Maravilhoso e com nível suficientemente elevado para conjurar as magias a serem imbuídas no corpo do morto-vivo são capazes de criar criaturas magesculpidas. O processo leva tantos dias quanto o valor de Sabedoria do morto-vivo (mínimo de 10 dias) e requer o gasto de 1.000 PO em materiais de tatuagem ou gravação, além de 500 XP x o valor de Sabedoria do morto-vivo.

Mortos-vivos com capacidade de conjuração arcana podem magesculpir a si mesmos.

EXEMPLO DE CRIATURA MAGESCULPIDA

Este humanoide emaciado e desprovido de pelos tem os olhos vermelhos ardentes e os dentes afiados dos carnícais mortos-vivos, mas ao ser visto mais de perto, é possível perceber que sua carne putrefata é coberta por cicatrizes ou marcas.

Este exemplo utiliza um lívido com 4 DV como criatura-base.

Lívido Magesculpido

Dados de Vida: 4d12+3 (29 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (+3 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +2/+3

Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (1d8+3 mais paralisia)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (1d8+3 mais paralisia) e 2 garras +3 (dano: 1d4+1 mais paralisia)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Febre do carníçal, paralisia, fedor, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Resistência a Dano 5/mágico ou prata, Resistência à Magia 13, resistência a expulsão +4, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +8

Habilidades: For 17, Des 17, Con —, Int 13, Sab 14, Car 16

Perícias: Equilíbrio +7, Escalar +9, Esconder-se +8, Saltar +9, Furtividade +8, Observar +8

Talentos: Ataques Múltiplos, Vitalidade

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 5–8 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Combate

Um lívido magesculpido usa suas habilidades similares a magia para iniciar o combate, recorrendo a seus ataques naturais quando um oponente se aproxima para o combate corpo a corpo ou quando suas magias acabarem. Ciente de suas defesas ampliadas e poderosas, ele não teme mais os conjuradores arcanos.

Febre do Carniçal (Sob): Doença — transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 15), período de incubação 1 dia, dano: 1d3 pontos de dano temporário de Constituição e 1d3 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Paralisia (Ext): Qualquer alvo atingido pela mordida ou pelas garras de um carniçal precisa obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará paralisado durante 1d4+1 rodadas. Os elfos podem ser afetados por esta habilidade. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Fedor (Ext): O odor de morte e corrupção que cerca estas criaturas é nauseante. Todas as criaturas vivas num raio de 3 metros devem realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficarão debilitadas durante 1d6+4 minutos. Uma criatura que obtiver sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada pelo fedor do mesmo lívido por um dia inteiro. As magias retardar envenenamento ou neutralizar venenos removem os efeitos de uma criatura debilitada. As criaturas com imunidade a veneno não são afetadas, e as resistentes a veneno recebem os bônus normais em seus testes de resistência. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *escuridão*, *misseis mágicos*; 1/dia — *flecha de chamas*, *flecha ácida de Melf* (toque à distância +5), *névoa obscura*, *toque vampírico* (toque à distância +5). Nível de conjurador: 4º.

COMO CRIAR UMA CRIATURA MAGESCULPIDA

“Magesculpido” é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer morto-vivo corpóreo com Sabedoria 10 ou superior (daqui por diante denominado “criatura-base”).

Uma criatura magesculpida conserva todas as estatísticas e habilidades da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Ataques Especiais: Uma criatura magesculpida conserva todos os ataques especiais da criatura-base e também adquire o seguinte.

Habilidades Similares à Magia: Uma criatura magesculpida pode ser imbuída com habilidades similares a magia de acordo com sua Sabedoria, como indicado na tabela abaixo. As magias selecionadas devem pertencer às escolas conjuração, evocação ou necromancia. O número de habilidades similares a magia é cumulativo; por exemplo, um morto-vivo magesculpido com Sabedoria 12 é capaz de conjurar duas magias de 2º nível quatro vezes por dia e duas magias de 1º nível quatro vezes por dia. Seu nível de conjurador equivale aos Dados de Vida da criatura.

Sabedoria	Exemplo	Magias Imbuídas	Magias Diárias
10	Esqueleto, zumbi	Duas de 1º nível	4
11–12	Bodak	Duas de 2º nível	4
13–14	Carniçal, lívido	Duas de 3º nível	2
15–16	Devorador	Duas de 4º nível	2
17–18	Alguns lichês	Duas de 5º nível	2
19 ou mais	Vulto noturno	Uma de 6º nível	1

O criador de uma criatura magesculpida decide como alocar as magias conhecidas em relação ao número diário de magias de cada nível, e depois de tomada, a decisão não poderá ser alterada. Por exemplo, se um esqueleto magesculpido possuir causar medo uma vez por dia e *toque chocante* três vezes por dia, ambos imbuídos como suas habilidades similares a magia de 1º nível, seu criador não poderá mais alterar as magias nem a frequência de cada uma (por exemplo, para duas vezes por dia cada uma).

Qualidades Especiais: Uma criatura magesculpida conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes.

Redução de Dano (Ext): As criaturas magesculpidas com 1–3 DV não possuem redução de dano, as que possuem 4–11 DV têm Redução de Dano 5/mágico ou prata, e as que possuem 12 ou mais DV têm Redução de Dano 5/mágico e prata.

Resistência à Magia (Ext): Uma criatura magesculpida tem Resistência à Magia igual a 10 + o modificador de Carisma da criatura-base.

Resistência a Expulsão (Ext): Uma criatura magesculpida recebe +2 de resistência a expulsão (adicionada à resistência à expulsão da criatura, se houver).

Testes de Resistência: As criaturas magesculpidas recebem +2 de bônus profano em todos os seus testes de resistência.

Nível de Desafio: Idêntico à criatura-base +1.

MAGISTRADO

O magistrado é o arcano selecionado pelas divindades da magia para incentivar o uso em larga escala dessa habilidade em Faerûn e propagar sua utilidade e disponibilidade.

Em geral, o magistrado é um indivíduo recluso, que evita publicidade e contatos ativos com os demais seres poderosos do mundo. Isso não significa que o cargo de magistrado seja uma maldição ou represente uma ameaça aos outros habitantes de Faerûn; no entanto, vários arcanos acreditam que a única forma de adquirir o ofício de mago supremo envolva o assassinato do magistrado atual. Portanto, ele é forçado a se

defender constantemente em batalhas arcanas sem sentido.

O magistrado não ostenta marcas exóticas ou qualquer característica que indique sua natureza; ele parece apenas um simples conjurador arcano.

Quase todas as pessoas assumem que um conjurador se torna o magistrado ao eliminar o detentor atual do cargo. Embora, no passado, o magistrado tradicionalmente fosse retirado do poder em um duelo com outro manipulador arcano, o deus Azuth tomou certas precauções para alterar este processo de seleção. Ele considerava o método altamente caótico e uma quantidade absurda de conjuradores talentosos pereceu devido à cobiça de arcanos rivais. Hoje, os Escolhidos de Azuth indicam os candidatos a magistrado e um deles é selecionado pelo Senhor das Magias para ser o campeão arcano de Faerûn.

Quando um magistrado é eliminado em combate por outro conjurador, Azuth raramente permite que o desafiante assumo o posto. Entretanto, se um indivíduo encontrar e desafiar o magistrado para um duelo arcano não letal, com intenção de provar sua habilidade de conjuração e sua capacidade de localizar o mago supremo, a despeito de todas as proteções deste último, Azuth poderia ficar impressionado e talvez recompensar o desafiante — não importa o resultado da batalha. Muitos indivíduos talentosos foram consagrados Escolhidos de Azuth dessa forma no decorrer dos séculos.

Os mortos-vivos e as criaturas escolhidas ou possuídas por outras entidades divinas não podem se tornar o magistrado. Qualquer duelo arcano que envolva o magistrado obedecerá às regras do duelo arcano padrão, mas nenhum observador externo será capaz de interferir, impedido diretamente pela magia de Azuth.

A qualquer momento, haverá somente um Magistrado. Se este abandonar seu posto (voluntariamente ou após ser derrotado em um duelo arcano não letal), ele poderá escolher entre servir as divindades da magia de outra forma — como ser transformado em um item mágico consciente ou renascer como uma pessoa com um enorme talento arcano. Alguns deles escolhem retornar às fileiras divinas como Escolhidos de Azuth.

No momento em que o personagem aceita o posto de magistrado, todos os conjuradores e usuários arcanos de Faerûn sentem uma perturbação na Trama e sabem que o cargo foi entregue para outra pessoa, embora ignorem a identidade e localização do novo magistrado. Simultaneamente, em todos os templos de Mystra, Azuth e Savras; o símbolo do magistrado se manifesta, transformando-se na *marca arcana* pessoal do novo escolhido, que brilhará no ar durante 10 minutos. Conforme o decreto de Mystra, seus clérigos jamais podem se recusar a revelar a identidade do novo magistrado mediante o pagamento adequado (em geral, 10.000 PO em itens mágicos). Os templos de Azuth, Mystra e Savras jamais recusarão um pedido de repouso, abrigo ou cura para o magistrado e seus companheiros.

Em função do acesso a séculos de conhecimento arcano acumulado pelos magistrados anteriores, além de todas as magias sustentadas pelas divindades da magia de Toril, considere que os grimórios do Magistrado contêm todas as



Lívido
Magesculpido

magias arcanas relacionadas no *Livro do Jogador*, no *Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS* e neste livro. Finalmente, o mago supremo tem acesso a diversas magias raras, inclusive aquelas relacionadas a magos específicos ou organizações místicas. O magistrado poderá compartilhar essas magias raras com a permissão do(s) criador(es).

COMO CRIAR UM MAGISTRADO

"Magistrado" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer conjurador arcano (daqui por diante denominado "personagem"). O magistrado conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do personagem, com exceção das alterações a seguir. Os feiticeiros e magos especialistas raramente se tornam magistrados, devido às limitações na quantidade e variedade de efeitos que têm disponíveis (isso é mais aplicável ao feiticeiro do que ao especialista).

Qualidades Especiais: O magistrado conserva todas as qualidades especiais do personagem, além de adquirir as habilidades indicadas a seguir.

Generosidade Arcana (Sob): O magistrado tem o dever* de promover e ampliar o uso da magia em Faerûn. Portanto, sempre que doar um item mágico criado por ele ou ensinar uma magia nova a um conjurador, ele adquire uma quantidade de XP equivalente à metade do custo em XP para criar o item (a magia ensinada é considerada um pergaminho). Esse benefício não se aplica a itens ou magias voltados a destruição ou neutralização da magia (como *dissipar magia*, *campo de transformação de energia* ou *disjunção de Mordenkainen*). Muitos magistrados erigiram um legado duradouro ao armazenar grimórios e itens mágicos em locais acessíveis a indivíduos com o potencial para a grandiosidade arcana.

Purificação Mágica (Sob): Quando um personagem assume o posto de Magistrado, todas as maldições, encantamentos, feitiços e outras magias ou efeitos ativos sobre ele são removidos. O novo magistrado também poderá ser *teletransportado* imediatamente até um local seguro, onde não será perturbado durante uma dezena enquanto aprende os deveres e benefícios do cargo. Ele adquire Resistência à Magia 50 e os efeitos de *proteção maior contra o ferro* durante 1d4+3 meses e nove dias, respectivamente.

Escudo de Mystra (Ext): O magistrado é imune a todas as magias e efeitos de encantamento e poderes psíquicos, além de receber +2 de bônus sagrado em testes de resistência contra qualquer efeito mágico.

Visão do Mago (Ext): A conexão de um magistrado com a Trama lhe permite identificar as zonas de magia selvagem e morta, conjurações, *passagens*, *portais* e efeitos arcanos duradouros num raio de 18 m. Essas auras são identificadas automaticamente, sem a necessidade de um teste de Concentração; a visão do mago funciona mesmo se o personagem estiver inconsciente (despertando-o quando algo novo entrar na área afetada).

Habilidades Similares à Magia: Sem limite diário — *queda suave* (automático), *levitação*, *ler magias*, *visão da verdade*; 6/dia — *porta dimensional*, *caminhar na água*. Um magistrado é capaz de lançar uma magia de cada nível (1º ao 9º) como habilidades similares a magia uma vez por dia; elas são selecionadas no momento da nomeação do magistrado e jamais serão alteradas.

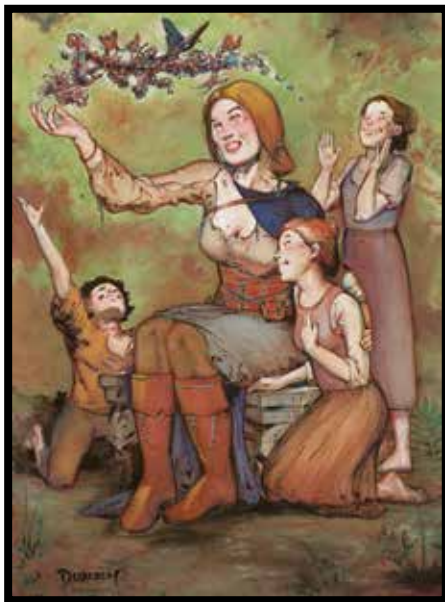
Limpar a Mente (Sob): O magistrado está protegido constantemente por *limpar a mente* elevada (10º nível).

Imunidades a Magia (Sob): O magistrado será imune a uma magia de cada nível (entre 0 e 9º), semelhante aos efeitos de imunidade a magia. Elas são selecionadas quando o magistrado assume o cargo e jamais serão alteradas. Ele também será imune a qualquer forma de inscrição mágica (como *símbolo de proteção*, *runas explosivas*, *selo da serpente sépia* e *símbolo*) e sua presença não ativará as runas.

O Passo do Magistrado (Sob): O magistrado é capaz de atravessar qualquer barreira mágica de 6º nível ou inferior como se ela não existisse. Isso não destruirá a barreira; o personagem simplesmente passará através dela.

Foco em Magia (Sob): O personagem conjura qualquer magia como se tivesse o talento *Foco em Magia* em todas as escolas.

Sintonia de Canção e Nome (Sob): Sempre que seu nome ou o título de magistrado for pronunciado, o personagem será capaz de ouvi-lo, em conjunto com as nove palavras subsequentes pronunciadas pela criatura, em qualquer lugar no mundo. Ele terá noção da direção e distância atuais do orador. Considere esta habilidade um efeito de adivinhação de 9º nível.



O Magistrado

EXEMPLO DE MAGISTRADO

Talatha Vaerovree era — até pouco tempo — uma maga pouco conhecida de Innarlith, a cidade mais próxima da margem leste do Lago do Vapor.



O Selo do Magistrado

O Selo do Magistrado (Sob): O magistrado — assim como todos os magos poderosos — tem sua própria marca arcana, embora seja capaz de empregar o *selo do magistrado*. Se qualquer criatura inscrever o selo do magistrado de forma permanente — mas não desenhá-lo no ar ou na areia — deve obter sucessos em dois testes de resistência de Vontade (CD 25) para anular os efeitos das magias *cegueira* e *enfraquecer o intelecto* (respectivamente), com duração de 1 dezena.

Preparação Rápida (Sob): O magistrado precisa de somente 10 minutos para preparar suas magias diárias.

Resistência à Magia: 20.

Perícias: Devido a sua capacidade de acessar mentalmente as informações do conhecimento acumulado pelas divindades da magia, o magistrado recebe +10 de bônus de circunstância em qualquer teste de Conhecimento (arcano) e Identificar Magia.

Terreno/Clima: Mesmo do personagem.

Organização: Mesmo do personagem.

Nível de Desafio: Mesmo do personagem +4. O magistrado é um oponente poderoso, resguardado pela magia de várias divindades.

Tesouro: Mesmo do personagem.

Tendência: Mesmo do personagem.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Embora fosse bem treinada na Arte, ela trilhava um caminho discreto, apreciando suas jornadas pelas colinas e vales próximos ao seu lar. Ela estudava a Arte praticamente sozinha, mas era detentora de uma aptidão para a manipulação direta da magia, embora não tivesse consciência do fato. Depois que seu mentor, Onlagar Blurnwood, faleceu de uma doença debilitante, Talatha começa a estudar sozinha, sem saber que suas conquistas eram notáveis.

Com o tempo, ela chamou a atenção de Azuth e Mystra. Quando chegou o momento de selecionar um novo magistrado, ambos concordaram que a Arte seria servida melhor por uma conjuradora como Talatha. Ao mesmo tempo, sob ordens diretas de Mystra, Azuth informou a todos os magos e feiticeiros que as regras para se tornar o magistrado haviam mudado. Essa decisão tornou a vida de Talatha um pouco mais fácil, embora muitos conjuradores não acreditem que a proclamação dos clérigos de Azuth seja verdadeira e continuam a desafiá-la para duelos arcanos. Até o presente momento, seu domínio da Arte tem sido superior, ainda que ela deteste esses confrontos e prefira ser deixada em paz.

Talatha despense seus dias vagando pelos Reinos, ensinando a Arte àqueles que desejam aprendê-la. Ela já foi vista perambulando em Halruaa, dialogando com alguns dos grandes arcanos do Norte e presenciou maravilhas que outrora jamais sonharia existir. Ela descobriu várias coisas sobre o mundo à sua volta, mas é a primeira a admitir que ainda há muito para aprender. Não importa onde esteja, ela encanta as pessoas, que têm a sensação de terem conhecido alguém abençoado pelas divindades. Realmente, é exatamente isso que aconteceu.

Talatha Vaerovree de Innarlith: Humana, Mag17/Aqm 3: ND 24; Humanoide médio (humana); DV 20d4+40; 97 PV; Inic. +7; Desl.: 9 m; CA 18 (toque 18, surpresa 15); Corpo a corpo: *adaga* +2 +13 (dano 1d4+4; dec. 19–20/x2) ou toque +11 (magia); ou à distância: toque +12 (magia); AE Habilidades similares a magia; QE Habilidades de arquivamento, habilidades de magistrado; Tend. NB; TR Fort +8, Ref +9, Von +16 (adição +2 contra magias e efeitos similares); For 15, Des 17, Con 15, Int 22, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Alquimia +16, Atuação +6 (critério do Mestre), Concentração +20, Conhecimento (arcano) +36, Conhecimento (natureza) +11, Conhecimento (planos) +16, Conhecimento (religião) +11, Diplomacia +13, Espionar +24, Identificar Magia +36, Natação +6, Observar +9, Ouvir +9, Profissão (cozinheiro) +9, Senso de Direção +8, Sentir Motivação +8; Acelerar Magia, Conjurador Pródigo — Mago, Contramágica Aprimorada, Criar Item Maravilhoso, Dominar Magia (*analisar encantamento*, *disjunção de Mordenkainen*,

proteção contra magia, teletransporte exato, dissipar magia aprimorado, viagem planar), Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Preparar Poção, Prontidão.

Qualidades Especiais: Habilidades de Magistrado — generosidade arcana; escudo de Mystra; Visão do mago; habilidades similares a magia (1/dia): mísseis mágicos, detectar pensamentos, dissipar magia, criar itens efêmeros, teletransporte, contingência, desejo restrito, símbolo, aprisionamento; limpar a mente contínua e permanente; imunidade a magias: mísseis mágicos, teia, bola de fogo, tempestade glacial, recipiente arcano, carne para pedra, desejo restrito, labirinto, parar o tempo; o passo do magistrado; foco em magia; transferência; sintonia de canção e nome; selo do magistrado; preparação rápida; RM 20; +10 de bônus de circunstância em testes de Conhecimento (arcano) e Identificar Magia (inclusos acima).

Habilidades de Arquimago — poder mágico +1, maestria da contramágica, domínio da modelagem.

Pertences: Adaga +2, anel de regeneração, cajado do trovão e do relâmpago, anel de proteção +5.

Magias Preparadas (4/6/6/6/5/5/5/5/4/4; CD 20 + nível da magia): 0 — consertar, detectar magia, ler magia, prestidigitação; 1º — armadura arcana, compreender linguagem, leque cromático, mísseis mágicos, patas de aranha, resistência a elementos; 2º — detectar pensamentos, esfera flamejante, força do touro, luz do dia, proteção contra flechas, ver o invisível; 3º — bola de fogo, idiomas, imobilizar pessoas, relâmpago, respirar na água, voo; 4º — metamorfosear outro, muralha de fogo, pequeno globo de invulnerabilidade, tempestade glacial, tentáculos negros de Evará; 5º — cone glacial, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstros, muralha de energia, teletransporte; 6º — analisar encantamento, ataque visual, corrente de relâmpagos, dissipar magia aprimorada, projetar imagem; 7º — banimento, espada de Mordenkainen, palavra do poder, atordoar, teletransporte exato, visão; 8º — labirinto, metamorfosear objetos, proteção contra magias, símbolo; 9º — alterar forma, disjunção de Mordenkainen, invocar criatura IX, parar o tempo.

Grimório: Todas as magias de feiticeiro/mago de todos os níveis.

MAGMIN

Elemental (Pequeno, Fogo, Planar)

Dados de Vida: 2d8 + 2 (11 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m. (6 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +1 -/1

Ataque: Corpo a corpo: toque flamejante +4 toque (fogo 1d8 mais combustão) ou pancada +4 (dano: 1d3+3 mais combustão)

Ataque Total: Corpo a corpo: Toque flamejante +4 toque (fogo 1d8 mais combustão) ou pancada +4 (dano: 1d3+3 mais combustão)

Espaço/Alcance: 1,5 m./1,5 m.

Ataques Especiais: Combustão, aura ígnea

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5./mágica, visão no escuro 18 m, qualidades de elemental, imunidade ao fogo, derreter armas, vulnerabilidade ao frio

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +0

Habilidades: For 15, Des 11, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 10

Perícias: Escalar +4, Observar +3

Talentos: Fortitude Maior

Ambiente: Plano Elemental do Fogo

Organização: Solitário, gangue (2-4) ou esquadrão (6-10)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão de moedas, padrão de bens (somente não inflamáveis), padrão de itens (somente não inflamáveis)

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 3-4 DV (Pequeno); 5-6 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura humanoide brilhante se parece com um humano esculpido em rocha derretida e lava. Ele irradia calor, como uma pequena fogueira, e possui um sorriso malicioso em sua face.

Os magmin são seres pequenos de forma humano ide, provenientes do Plano Elemental do Fogo, que irradiam calor intenso e estão sempre envolvidos em uma aura de chamas.

Embora não sejam realmente malignos, esses elementais ígneos são extremamente travessos. Eles gostam de observar as coisas em chamas

e talvez não tenham a capacidade de compreender que o fogo é perigoso ou mortífero para as demais criaturas.

Um magmin tem 1,20 m de altura e pesa cerca de 200 quilos. Eles falam o idioma ígneo.

COMBATE

Apesar de pequenos, os magmin são adversários perigosos. Seu toque é muito eficaz contra criaturas que não tenham proteção ou imunidade ao fogo, mas quando são confrontados por inimigos resistentes ou imunes às chamas, eles confiam em seu ataque de pancada. Em qualquer caso, os magmin não são guerreiros corajosos. Eles costumam fugir depois do primeiro ferimento, com frequência apenas o suficiente para preparar uma emboscada de fogo contra seus inimigos.

Combustão (Ext): Qualquer criatura tocada pelo magmin deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 12) ou sofrerá 1d8 pontos de dano adicionais por fogo, à medida que suas roupas se incendiam ou sua armadura se aquece. Esse dano será aplicado durante 1d4+2 rodadas subsequentes depois do último golpe bem-sucedido do magmin. Os magmin também são capazes de incendiar materiais inflamáveis com um toque. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Aura ígnea (Ext): Qualquer criatura num raio de 6 metros de um magmin deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou sofrerá 1d6 pontos de dano a cada rodada devido ao aquecimento intenso. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Derreter Armas (Ext): Qualquer arma de metal que atingir um magmin deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou será derretida. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

MAGO ESPECTRAL

Um mago espectral é um conjurador arcano morto-vivo, que retornou à vida por meio da magia. Essa transformação nem sempre é voluntária. Os magos espectrais são incorpóreos e somente conseguem interagir com o mundo material com grande dificuldade, mas conservam todas as habilidades que tinham em vida e usam-nas para castigar os indivíduos que desafiam sua existência pós-vida.

O mago espectral conserva a mesma aparência que tinha em vida e será reconhecido imediatamente por qualquer criatura familiar. Seu rosto parece atormentado com os horrores da pós-vida-e seu semblante demonstra cansaço e sofrimento. A forma incorpórea do personagem ostenta os mesmos itens e equipamentos mágicos que tinha em vida, embora sejam apenas reflexos dos itens reais.

Também é possível criar um mago espectral a partir do corpo de um mago ou feiticeiro, usando a magia *criar mortos-vivos aprimorados* conjurada por um clérigo de 16º nível ou superior.

COMO CRIAR UM MAGO ESPECTRAL

“Mago Espectral” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer conjurador arcano (daqui por diante denominado “personagem”). O tipo da criatura muda para “morto-vivo (incorpóreo)”. O mago espectral conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do personagem, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: 9 m, voo 9 m (bom).

CA: Um mago espectral, assim como todas as criaturas incorpóreas, adquire um bônus de deflexão equivalente ao seu bônus de Carisma (mínimo +1).

Ataques: O mago espectral não é capaz de sofrer ataques físicos, mas adquire um ataque de toque incorpóreo usando seu bônus base de ataque + modificador de Destreza.

Dano: O toque incorpóreo do mago espectral não inflige dano, mas causa paralisia (veja a seguir).

Ataques Especiais: O mago espectral conserva todos os ataques especiais do personagem (exceto as habilidades que não podem ser utilizadas por criaturas incorpóreas, como Agarrar Aprimorado) e adquire um toque incorpóreo de paralisia. A CD do teste de resistência será 10 + metade dos DV do mago espectral + modificador de Carisma.



Magmin

Paralisia (Sob): Qualquer criatura tocada por um mago espectral deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficará paralisada durante uma quantidade de rodadas equivalente aos Dados de Vida do personagem.

Qualidades Especiais: O mago espectral conserva todas as qualidades especiais do personagem (exceto as habilidades que não podem ser utilizadas por criaturas incorpóreas), além de adquirir as qualidades dos mortos-vivos, criaturas incorpóreas e as indicadas a seguir.

Manipulação Corpórea (Sob): Um mago espectral é capaz de manipular objetos materiais usando uma ação padrão. Essa habilidade está limitada aos objetos que podem ser afetados pela magia *mãos mágicas*. Isso lhe permite usar componentes materiais e folhear as páginas de seu grimório normalmente. Ele deve permanecer em contato com o material para ativar essa habilidade — ou seja, precisa tocar os componentes para lançar quaisquer magias. Isso também lhe permite utilizar os itens mágicos que não precisam ser vestidos para funcionar (como as *bracadeiras da armadura*).

Ligação com Objetos (Sob): O mago espectral adquire um vínculo mágico com os itens que possuía em vida; ele é capaz de sentir a localização exata desses objetos usando uma ação padrão. A maioria dos magos espectrais tenta recuperar e guardar seus pertences materiais e torna-se muito paranoica nessa vigilância.

Loucura (Ext): Sempre que um mago espectral entrar em combate, ele deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou enlouquecerá 1d4 rodadas após o início do confronto, à medida que o trauma ultrapassa os limites de tolerância da sua consciência. Essa loucura é idêntica à magia *confusão* e permanece ativa durante 10 rodadas.

Resistência à Expulsão (Ext): O mago espectral possui +2 de resistência à expulsão.

Aura Antinatural (Sob): Tanto os animais domesticados quanto os selvagens são capazes de sentir a presença antinatural dos magos espectrais a 10 m de distância. Eles não se aproximarão voluntariamente e entrarão em pânico caso sejam forçados; eles permanecem em pânico enquanto ficarem na área.

Habilidades: Os valores de Força e Constituição dos magos espectrais são nulos.

Perícias: O mago espectral recebe +8 de bônus racial em testes de Esconder-se, Intimidar e Senso de Direção. As demais perícias têm valores idênticos aos do personagem.

Talentos: O mago espectral adquire os talentos Prontidão, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate e Iniciativa Aprimorada, supondo que o personagem não tenha esses talentos.

Terreno/Clima: Idênticos à criatura-base, mais Subterrâneo.

Organização: Solitário ou grupo (2–5).

Nível de Desafio: Mesmo do personagem +2.

Tesouro: Mesmo do personagem.

Tendência: Sempre Mau.

Progressão: Um mago espectral não pode adquirir níveis de classe, mas poderá acumular uma quantidade adicional de Dados de Vida equivalente ao seu nível original (progredindo como morto-vivo).

EXEMPLO DE MAGO ESPECTRAL

Este exemplo usa um mago humano de 5º nível como personagem.

Mago Espectral Morto-Vivo ([tipo anterior] avançado, Incorpóreo)

Dado de Vida: (32 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m, voo 9 m (bom)

CA: 13 (toque 13, surpresa 11)

Ataque Base/Agarrar: +2/—

Ataques: Corpo a Corpo: toque incorpóreo +4

Dano: Paralisia

Ataques Especiais: Paralisia, magias

Qualidades Especiais: Morto-vivo, incorpóreo, manipulação corpórea, ligação com objetos, loucura, resistência à expulsão +2, aura antinatural, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +5

Habilidades: For —, Des 14, Con —, Int 16, Sab 12, Car 13



Mago Espectral

Perícias: Alquimia +7, Concentração +9, Conhecimento (arcano) +7, Diplomacia +3, Esconder-se +9, Identificar Magia +11, Intimidar +11, Observar +3, Ouvir +2, Procurar +5, Senso de Direção +9.

Talentos: Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia Aprimorado (Evocação), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magia Penetrante, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou grupo (2–5)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Mesmo do personagem

Tendência: Neutro e Mau

Progressão: 6–10 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +6

Combate

A CD dos testes de resistência de Fortitude contra a paralisia deste mago espectral será 13.

Pertences: pergaminho de teia, pergaminho de confusão, pergaminho de bola de fogo (x2), poção de curar ferimentos moderados, poção de curar ferimentos graves, bracadeiras de armadura +1, manto da resistência +1. Como é um ser incorpóreo, o mago é incapaz de utilizar as poções, as bracadeiras e o manto.

Magias Preparadas (4/4/3/1; CD base = 13 + nível da magia ou 17 + nível da magia para efeitos de evocação): 0 — brilho, detectar magia, faísca elétrica^s, globos de luz; 1º — imagem silenciosa, mísseis mágicos, resistência a elementos, sono; 2º — ariete^s, queimadura de Aganazzar¹, teia; 3º — névoa fétida.

Grimório: 0 — abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, faísca elétrica^s, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, psmar, prestidigitação, rio de gelo, resistência, romper mortos-vivos, som fantasma; 1º — arcana, ataque certeiro, disco flutuante de Tenser, identificar, imagem silenciosa, mísseis mágicos, patas de aranha, queda suave, resistência a elementos, sono; 2º — agilidade felina, ariete^s, chama contínua, poeira ofuscante, queimadura de Aganazzar¹, teia; 3º — bola de fogo, dissipar magia, invocar criaturas III, névoa fétida.

^s Indica uma magia deste livro.

¹ Indica uma magia do Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS.

MALAugRYM

Metamorfo (Médio — Mal, Planar)

Dados de Vida: 5d8+5 (27 PV)

Iniciativa: +2 (+2 Des)

Deslocamento: Voo 9 m (perfeito)

CA: 17 (+2 Des, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +5/+6

Ataques: Corpo a corpo: tentáculo +6

Dano: Tentáculo 1d6+1

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Alterar forma, imunidade a venenos, Redução de Dano 10/prata, vulnerável a prata, cura acelerada 3, RM 15, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +7

Habilidades: For 12, Des 14, Con 12, Int 15, Sab 13, Car 15

Perícias: Blefar +10, Diplomacia +14, Disfarces +10^{*}, Intimidação +12, Conhecimento (escolha dois) +10, Ouvir +9, Procurar +10, Sentir Motivação +9, Observar +9

Talentos: Lutar às Cegas, Especialização em Combate, Fortitude Maior^B, Vontade de Ferro^B

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +6

Os malaugrym são metamorfos perfeitos, que se deliciam em inserir um tentáculo com dentes na garganta de uma vítima aprisionada e devorá-la por dentro.

Também chamados de mestres das sombras, os malaugrym são monstros de pura malevolência, nativos de um plano alienígena. Obcecados com uma sede de poder insaciável, eles aguardam ansiosos por qualquer oportunidade

de invadir o Plano Material para ampliar seu domínio e obter seu alimento favorito. Os malaugrym utilizam o Plano das Sombras para alcançar o Plano Material, gerando a conclusão (aparentemente errônea) de que são nativos daquele local.

Na sua forma natural, raramente observada, um malaugrym é uma criatura esférica com 1,20 m de diâmetro, com três tentáculos longos e musculosos terminados em ganchos afiados, e um bico de polvo no centro do corpo. Três olhos grandes, redondos e dourados circundam o bico. Sua pele é emborrachada e espessa, manchada de marrom e verde. A raça possui uma capacidade inata de levitação e plana, com os tentáculos se retorcendo constantemente.

Os malaugrym envelhecem, mas não parecem morrer de velhice. Embora pudessem ser imortais, os anciões normalmente são eliminados pelos jovens mais fortes, que aspiram o posto e reconhecimento dos antigos.

Os malaugrym falam o idioma Comum e sua linguagem racial.

COMBATE

A maioria dos malaugrym tem duas formas prediletas. Na maior parte do tempo, utilizam uma forma humana de aparência normal para o cotidiano no Plano Material e uma forma monstruosa e poderosa em combate. Eles lutam com inteligência e não hesitam em fugir de uma batalha perdida.

Um malaugrym com bônus base de ataque +6 ou superior adquire um golpe adicional com o tentáculo, usando a progressão normal — cada ataque adicional sofre -5 de penalidade (+6/+1, +11/+6/+1, etc.).

Alterar Forma (Sob): Os malaugrym são capazes de assumir a forma de qualquer criatura (exceto divindades) ou objeto, similar aos efeitos da magia *metamorfose* conjurada por um feiticheiro de 20º nível.

Quando assume a forma de uma criatura humanoide, os valores das habilidades físicas do malaugrym (Força, Destreza e Constituição) não são afetados. Não utilize os valores médios da forma assumida. Em qualquer forma, a verdadeira natureza do malaugrym pode ser identificada através da luminosidade amarela que emana de seus olhos. Um teste de Observar (CD 20) permite notar esse brilho suspeito.

Vulnerável a Prata (Ext): As armas de prata sempre causam o dano máximo contra os malaugrym. Ele não é capaz de recuperar o dano infligido por armas de prata naturalmente, mesmo com a habilidade cura acelerada. As magias de cura e outros efeitos mágicos recuperam o dano normalmente.

Resistência a Magia (Ext): A RM do malaugrym aumenta em 1 ponto a cada nível de personagem que a criatura adquirir.

Perícias: * Quando estiver sob efeito de *metamorfose*, o malaugrym recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces.

PERSONAGENS MALAUGRYM

Quase todos os malaugrym encontrados no Plano Material têm entre 2 e 20 níveis em uma ou duas classes de personagem. Qualquer classe está disponível à criatura, mas geralmente eles escolhem mago ou feiticheiro. A classe favorecida do malaugrym é mago. Os clérigos da raça podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Destruição, Mal e Escuridão (descrito no *Cenário de Campanha de FORGOTTEN REALMS - Os Reinos Esquecidos*).

NOS REINOS

Algumas lendas afirmam que os malaugrym são descendentes de um mago humano chamado Malau, supostamente o primeiro conjurador humano de Faerûn a ingressar no Plano das Sombras. Os malaugrym retornaram para Faerûn há alguns séculos, quando se tornaram inimigos de Elminster. Desde aquela época, eles reapareceram em duas ocasiões distintas: primeiro, no Ano do Príncipe (1357 CV), quando desejavam aprender os segredos do fogo primordial; depois, no Ano das Sombras (1358 CV), durante o Tempo das Perturbações. Pelo menos cinco malaugrym estão vagando pelos Reinos desde o Ano da Magia Selvagem (1372 CV). Dois deles foram identificados: Arathluth e Taluth.

Arathluth: Malaugrym, Lad6; ND 10; Metamorfo (Médio); DV 5d8+10 mais 6d6+12; 67 PV; Inic. +6 (Des); Desl.: 9 m, voo 9 m (perfeito); CA 21 (+6 Des, +5 natural); Corpo a corpo: pancada +7/+2 (dano: 1d6); AE Ataque furtivo

+3d6; QE Metamorfose, imunidade a venenos, RD 15/+1, cura acelerada 3, evasão, esquiva sobrenatural, RM 21; Tend. CM; TR Fort +10, Ref +15, Von +9; For 11, Des 22, Con 15, Int 19, Sab 12, Car 14.

Perícias e Talentos: Acrobacia +16, Blefar +16, Disfarces +16*, Esconder-se +20, Furtividade +20, Observar +11, Ouvir +11, Sentir Motivação +15, Usar Instrumento Mágico +16; Ataque em Movimento, Especialização, Esquiva, Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Mobilidade, Vontade de Ferro.

Inventário: *Pó do desaparecimento*, *poeira da ilusão*, *poção de curar ferimentos leves*, *anel de queda suave*, *anel do escudo mental*, *sandálias da aranha*, *varinha de mísseis mágicos* (5º nível, Usar Instrumento Mágico CD 20).

Forma de Combate: Arathluth prefere lutar na forma de uma pantera com cabeça de leão, com quatro tentáculos retráteis nos ombros — semelhante a uma pantera deslocadora alienígena. Suas estatísticas nesta forma são as seguintes:

Leão Deslocador, Besta Mágica (Grande); Inic. +2 (Des); Desl.: 12 m; CA 16 (+2 Des, +5 natural, -1 tamanho); Corpo a corpo: 4 tentáculos +10, mordida +5 (dano: tentáculo 1d6+4, mordida 1d8+2); Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/4,5 m com tentáculo; TR Fort +9, Ref +11, Von +7; For 18, Des 15, Con 16, Int 19, Sab 12, Car 14.

Arathluth não gosta de voar e evita assumir formas aladas. Ele não tem qualquer habilidade para a magia, portanto busca constantemente itens mágicos para aumentar seu poder e sua hierarquia. Ele foi encontrado pela última vez em Amn, supostamente disfarçado como um mercador humano. Seus disfarces conhecidos incluem Ulstult e Imbar.

Taluth: Malaugrym (fêmea), Mag6; ND 8; Metamorfo (Médio); DV 5d8+15 mais 4d4+12; 57 PV; Inic. +4 (Des); Desl.: 9 m, voo 9 m (perfeito); CA 19 (+4 Des, +5 natural); Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6); QE Metamorfose, imunidade a venenos, RD 15/+1, cura acelerada 3, RM 19; Tend. CM; TR Fort +10, Ref +9, Von +10; For 10, Des 19, Con 16, Int 20, Sab 11, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +14, Concentração +10, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (planos) +12, Disfarces +14*, Identificar Magia +12, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +11; Escrever Pergaminho, Especialização, Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Preparar Poção, Vontade de Ferro.

Inventário: *Braçadeiras da armadura* +1, *manto do Carisma* +2, *besta leve* +1, *bordão* +1, *pergaminhos de raio do enfraquecimento* e sono.

Magias (4/3/2 mais 2/1): 0 — brilho, ler magias, raio de gelo, resistência; 1º — causar medo, raio do enfraquecimento, sono, toque chocante, toque macabro; 2º — agilidade felina, aterrorizar, toque do carníval.

Forma de Combate: Taluth costuma permanecer na forma de uma humana comum, embora possa utilizar formas mais atraentes (homens ou mulheres) quando for conveniente para seus objetivos. Suas estatísticas nesta forma são as seguintes:

Taluth, Humanoide (Média); CA 15 (+4 Des, +1 braçadeira); Corpo a corpo: *bordão* +1 +6 (dano: 1d6+1); ou à distância: *besta leve* +1 +10 (dano: 1d8+1); Car 20 (+2 manto).

Taluth é incansável e temerária, além de apreciar a companhia dos seres humanos. Com frequência, ela os utiliza como acompanhantes, peões e agentes para obter riqueza, magia e prazer. Ela é uma maga intermediária, com um grande anseio de conseguir novas magias, e se tornou uma figura temida e respeitada em Portão Ocidental, onde vive atualmente. Ela se disfarça cautelosamente entre as atividades dos senhores-mercantes da cidade, permitindo que a culpa de suas ações recaia sobre eles. Excêntrica e implacável, Taluth é famosa por trair ou auxiliar os humanos por simples entretenimento, e os aventureiros parecem ser seu alvo predileto.

MAMONO

Metamorfo (Terras Sombrias) Médio

Dados de Vida: 6d8+24 (51 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 18 (+3 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 braços +8, mordida +3

Dano: Braço 1d6+4 mais 2 de Mácula, mordida 1d8+2 mais 2 de Mácula



Malaugrym

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Mácua

Qualidades Especiais: Alterar-se, *invisibilidade*, rejuvenescimento, sensibilidade à luz, redução de dano 5/honrada

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Vontade +9

Habilidades: For 18, Des 17, Cons 18, Int 11, Sab 18, Car 21, Mácua 10

Perícias: Blefar +15, Diplomacia +9, Disfarce + 15 *, Intimidação +7, Sentir Motivação +10

Talentos: Ataque em Movimento, Esquiva, Mobilidade

Terreno/Clima: Qualquer um e Terras Sombrias

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

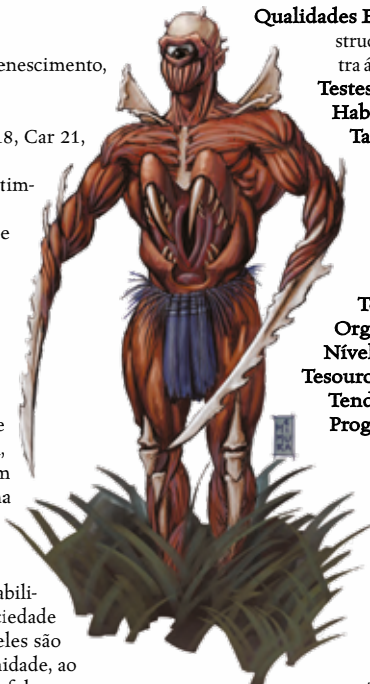
Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 7–18 DV (Médio)

Os mamonos são metamorfos horrendos com uma forte semelhança aos doppelgangers. Na sua forma natural, eles são criaturas de ossos e músculos sem pele, com um único olho e mandíbulas abertas parecidas com a de uma aranha nos seus abdomens. Seus braços terminam em lâminas de ossos dentados, cada um tão mortal quanto uma wakizashi.

Como os doppelgangers, os mamonos usam suas habilidades de imitação e enganação para se infiltrar na sociedade humana. Entretanto, diferente dos doppelgangers, eles são motivados por uma profunda repugnância da humanidade, ao invés de simples interesses pessoais e se deleitam em esfolar suas vítimas antes de devorar seus olhos, fígados e outros tecidos macios.

Os mamonos falam o idioma das Terras Sombrias e o Rokugani (Comum).



Mamono

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 60 m, características de constructo, cura acelerada 10, viagem planar, RM 44, resistência contra ácido 30, frio 30, eletricidade 30, fogo 30 e energia sônica 30

Testes de Resistência: Fort +19, Ref +29, Von +29

Habilidades: For 10, Des 30, Con —, Int 14, Sab 30, Car 30

Talentos: Foco em Perícia (Sentir Motivação), Foco em Perícia (Sobrevivência), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear, Reflexos em Combate, Sorrateiro

Talentos Épicos: Foco em Perícia Épico (Esconder-se), Foco em Perícia Épico (Observar), Foco em Perícia Épico (Ouvir), Foco em Perícia Épico (Sentir Motivação), Iniciativa Superior, Poderio Épico (x3), Vitalidade Épica (x5)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 32

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 58–63 DV (Médio); 64–79 DV (Grande); 80–95 DV (Enorme); 96–171 DV (Imenso)

Uma mancha umbral (também chamada de esfera negra) é uma esfera flutuante de vácuo absoluto, um oponente extraordinariamente perigoso para qualquer um criatura.

Quando está em repouso, uma esfera negra se parece exatamente como uma enorme *esfera da aniquilação*, um círculo de escuridão absoluta. De fato, muitas vezes elas são confrontadas por um conjurador arcano munido de um *talismã da esfera*, que tenta comandá-las com a suposição errônea de que são apenas *esferas de aniquilação* e não uma criatura realmente perigosa como a mancha umbral. Em certas ocasiões, o

constructo decide obedecer ao suposto mestre durante algum tempo, antes de traí-lo no momento mais inoportuno e desintegrá-lo devido à sua presunção.

Alguns sábios afirmam que os Antigos, os deuses que existiram antes das divindades atuais, criaram as manchas umbrais como mensageiros ou mesmo assassinos. Alguns inclusive insistem que elas são identificadas como os "Assassinos dos Deuses Ancestrais" em determinados manuscritos antigos, pois foram criadas por deuses esquecidos de outrora, destruíram seus progenitores e desde então vagam sem destino pelo cosmos, em busca de qualquer divindade que tenha escapado.

Uma mancha umbral é absolutamente silenciosa; ela nunca pronuncia uma palavra. Talvez compreenda a linguagem perdida dos Antigos mas, neste caso, não existe mais ninguém capaz de dialogar com elas hoje em dia.

COMBATE

Uma mancha umbral simplesmente avança até que esteja em contato com seus adversários e desintegre a vítima, demonstrando sutileza somente quando enfrenta adversários evasivos. Entretanto, ela prefere surpreender seus inimigos, surgindo por uma direção que estes não esperam, e muitas vezes desintegra seu caminho através do solo ou do teto conforme investe para atacar.

Toque da Desintegração (Ext): Qualquer objeto material que entre em contato com uma esfera negra é imediatamente desintegrado, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 38). Um personagem ou objeto que seja desintegrado por uma mancha umbral desaparece completamente, e não restará, sequer cinzas para marcar o local da morte. As vítimas que obtive-

Mancha Umbral (Esfera Negra)



MANCHA UMBRAL (ESFERA NEGRA)

Constructo (Médio)

Dados de Vida: 57d10 (433 PV)

Iniciativa: +10 (Des)

Deslocamento: Voo 27 m (perfeito)

Classe de Armadura: 40 (+10 Des, +20 natural)

Ataques: Corpo a corpo: toque de desintegração +42

Dano: 5d6 mais desintegração (Fortitude CD 38)

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Toque de desintegração, vórtice

rem sucesso no teste de resistência ainda sofrem 5d6 pontos de dano de desintegração. Da mesma forma, as armas ou objetos que obtiverem sucesso sofre a mesma quantidade de dano. Lembre-se que os objetos vestidos ou empunhados realizam seus testes de resistência usando o modificador de seus portadores.

Vórtice (Ext): Em certas ocasiões, uma mancha umbral enfrenta um adversário particularmente ágil e veloz, capaz de se esquivar do seu toque. Nessas situações, o constructo ativa um vórtice para atacar.

Normalmente, uma esfera negra se isola de alguma forma do ar ao seu redor (caso contrário, ela seria o centro de uma tempestade de ventos incontrolável). Se desejar, a mancha umbral é capaz de neutralizar esse efeito, suprimindo o isolamento e gerando uma repentina corrente de vento de todas as direções para seu interior. O vórtice absorve o ar de uma sala de 9 m x 9 m x 9 m em uma única rodada, gerando um deslocamento de ar violento na direção da esfera. Todas as criaturas voadoras ou flutuantes num raio de 9 m da massa umbral devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 38) ou serão arrastadas pelo vento até a esfera negra. As criaturas terrestres num raio de 9 m devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 19) ou também serão arrastadas. O contato com a massa umbral ativa a habilidade desintegração, conforme descrito acima.

Imunidade à Magia (Ext): Além das magias ignoradas pela massa umbral devido às suas características de constructo, ela é imune a magias de desintegração e suas variantes.

Viagem Planar (Ext): Uma esfera negra é capaz de manipular o espaço livremente, permitindo que utilize as magias *passeio etéreo*, *porta dimensional*, *teletransporte exato* ou *viagem planar* como uma ação padrão.

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

MANTÍCORA

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 6d10 + 24 (57 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (desajeitado)

Classe de Armadura: 17 (-1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +6/+15

Ataque: Corpo a corpo: garra +10 (dano: 2d4+5); ou à distância: 6 espinhos +8 (dano: 1d8+2, dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +10 (dano: 2d4+5) e mordida +8 (dano: 1d8+2); ou à distância: 6 espinhos +8 (dano: 1d8+2, dec. 19–20)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Espinhos

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro

Testes de

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 20, Des 15, Con 19, Int 7, Sab 12, Car 9

Perícias: Observar +9, Ouvir +5, Sobrevivência +1

Talentos: Investida Aérea, Ataques Múltiplos^B, Foco em Arma (espinhos)

Ambiente: Pântanos quentes

Organização: Solitário, casal ou falange (3–6)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: 7–16 DV (Grande), 17–18 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Mantícora



Essa criatura é um monstro no sentido mais genuíno da palavra. Ela possui a cabeça de uma besta vagamente humanoide, o corpo de um leão e as asas de um dragão. O dorso da criatura está repleto de farpas afiadas e sua cauda termina em um aglomerado de espinhos letais.

As mantícoras são criaturas ferozes que caçam avidamente diversos seres vivos. Elas são astutas e malignas. Podem ser inimigos mortíferos ou aliados poderosos.

Uma mantícora comum tem cerca de 3 m de altura e pesa 500 quilos. Elas falam o idioma Comum.

COMBATE

Uma mantícora começa a maioria dos confrontos com uma saraivada de espinhos e depois se aproxima. Em ambientes externos, quase sempre ela utiliza suas poderosas asas para sobrevoar os adversários.

Espinhos (Ext): Com um estalo de sua cauda, uma mantícora pode disparar uma saraivada de seis espinhos como uma ação padrão. Este ataque tem alcance de 60 m, sem incremento de distância. A margem de ameaça dos espinhos é 19–20 (x2). Apenas 24 espinhos podem ser disparados em um único dia.

Perícias: *As mantícoras recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar.

MANTO DE NEVE

Aberração (Grande — Frio)

Dado de Vida: 4d8+12 (30 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 6 m, voo 18 m (médio)

CA: 17 (-1 tamanho, +3 Des, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+9

Ataques: Corpo a corpo: golpe com a cauda +5, 2 mordidas +3, 2 garras das asas +3

Dano: Golpe com a cauda 1d6+2, mordida 1d4+1, garra 1d2+2

Face/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com a cauda)

Ataques Especiais: Veneno, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Subtipo (Frio), imunidades, regeneração 2, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +6

Habilidades: For 14, Des 16, Con 17, Int 11, Sab 15, Car 12

Perícias: Esconder-se +6 (+10 na neve/gelo), Ouvir +4, Furtividade +5, Observar +5

Talentos: Investida Aérea, Ataques Múltiplos

Ambiente: Colinas, montanhas e planícies/Frio

Organização: Solitário ou revoada (3–8)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: 1/10 de moedas; 50% de equipamentos; 50% de itens

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 5–9 DV (Grande); 10–12 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +6

Às vezes chamados de “fantasmas da neve” devido à sua habilidade de planar silenciosamente durante as nevascas para atacar suas presas, os mantos de neve são predadores alados da Espinha do Mundo que se parecem com arraia voadoras. O terror dos mineiros e dos caçadores (que odeiam se tornar a caça), eles são valorizados pelos alquimistas como fonte de veneno.

Os mantos de neve possuem uma coloração acinzentada de um lado e branco leite do outro; costumam voar com o lado escuro para baixo, batendo suas asas gentilmente e planando por grandes distâncias. Esta criatura possui dois pescoços longos e sinuosos e duas cabeças cinzas escuras cravejadas com várias linhas de olhos prateados. Cada cabeça possui uma mandíbula repleta de fileiras de dentes finos e pontiagudos.

Os mantos de neve são predadores nômades e não possuem covis. Em geral são encontrados escondidos e imóveis nas escarpas cobertas de neve ou voando próximo ao chão durante as nevascas, procurando suas vítimas.

COMBATE

Os mantos de neve são caçadores astutos e pacientes, geralmente planando logo após o escurecer para mergulharem sobre as criaturas noturnas que saem de seus covis e tocas.



Manto de Neve

Eles atacam pousando sobre a presa e mordendo ou golpeando-as com as vértebras ósseas de suas caudas. Geralmente fogem voando de inimigos mais poderosos que consigam

feri-los, pois evitam as presas perigosas. Se acreditarem que um inimigo possa ser vencido, eles

preferem utilizar uma tática demorada de ataque e fuga, usando suas investidas

aéreas rapidamente e então se afastando para que sua regeneração cure seus ferimentos, enquanto

suas futuras vítimas ficam cada vez mais fracas e esgotam suas magias, suas armas de arremesso e sua vontade de resistir.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *névoa obscura*, *nublar*; 3/dia — *invisibilidade*, *mísseis mágicos*; 1/dia — *padrão hipnótico*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um conjurador de 4º nível. Além disso, o manto de neve pode usar *porta dimensional* duas vezes por dia como um conjurador de 8º nível.

Subtipo (Frio): Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se tiver direito a um teste de resistência para reduzir o dano à metade. Neste caso, sofre metade do dano em caso de sucesso e o dobro do dano num fracasso.

Regeneração (Ext): Os mantos de neve regeneram 2 pontos de dano por rodada. Fogo e ácido causam dano normal a estes monstros.

Veneno (Ext): Inoculação através das garras das asas; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: paralisia. A duração da paralisia induzida pelo veneno do manto de neve é de 1d4 horas.

Imunidades (Ext): Os mantos de neve possuem uma fisiologia bizarra. Entre outras coisas, seu cérebro é distribuído em nódulos por todo seu corpo. Eles são imunes a sucessos decisivos, venenos e doenças.

Perícias: *Devido à sua coloração, os mantos de neve recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em condições de neve ou gelo.

MANTO NEGRO

Besta Mágica (Pequena)

Dados de Vida: 1d10+1 (6 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 9 m (ruim)

Classe de Armadura: 17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +1/+0

Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4+4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Escuridão, agarrar aprimorado, constrição 1d4+4

Qualidades Especiais: Visão no escuro 27 m

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +0

Habilidades: For 16, Des 10, Con 13, Int 2, Sab 10, Car 10

Perícias: Esconder-se +10, Observar +5*, Ouvir +5*

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário, casal, ninhada (3–9) ou enxame (6–15)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 2–3 DV (Pequeno)

Ajuste de Nível: —

A estalactite acima de suas cabeças parece desmoronar, revelando-se como uma criatura parecida com uma lula ou um polvo, com o

corpo coberto por uma concha semelhante a rocha e uma membrana resistente interligando seus tentáculos.

Um manto negro espreita próximo ao teto das cavernas, esperando que uma vítima passe abaixo do local. Sua habilidade de gerar escuridão mágica torna mais difícil derrotá-lo.

O manto negro se prende nos forros e tetos por meio de um órgão muscular localizado na parte superior do seu corpo; ao enrolar seus tentáculos em torno de si, ele se confunde com as estalactites; caso espalhe a membrana para ocultar seu corpo, ficará parecido com uma protuberância rochosa. Geralmente, sua carapaça e membranas possuem uma coloração calcária, mas o manto negro consegue alterar lentamente essa pigmentação para se camuflar em qualquer ambiente rochoso.

Alguns estudiosos acreditam que os mantos negros evoluíram recentemente de outro predador subterrâneo menos capaz. Essas criaturas possuem cerca de 1,20 m da ponta dos tentáculos ao topo da cabeça, e pesam quase 15 kg.

COMBATE

Um manto negro se arremessa sobre sua presa e enrola seus tentáculos em torno da cabeça do oponente. Uma vez preso, ele comprime os tentáculos para sufocar o adversário. Um manto negro que não obtenha sucesso em seu primeiro ataque tentará voar e investir sobre a vítima novamente.

Escuridão (Sob): Uma vez por dia, o manto negro é capaz de gerar escuridão como a magia homônima (Nível de Conjurador: 5º). Ele geralmente ativa essa habilidade pouco antes de atacar suas presas.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o manto negro precisa atingir um oponente Grande ou menor com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um manto negro causa 1d4+4 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Percepção às Cegas (Ext): Um manto negro consegue “enxergar” emitindo sons de alta frequência, inaudíveis para a maioria das criaturas, que lhe permitem detectar qualquer oponente e objeto num raio de 27 m. A magia silêncio anulará essa habilidade e deixará o manto negro efetivamente cego.

Perícias: O manto negro recebe +4 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir. Este bônus será perdido caso a Percepção às Cegas seja anulada. A capacidade de variação de cor da criatura lhe concede +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

MANTOR

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 12 m (médio)

Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +3 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +4/+13

Ataque: Corpo a corpo: cauda +8 (dano: 1d6+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: cauda +8 (dano: 1d6+5) e mordida +3 (dano: 1d4+2)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m (1,5 m com a mordida)

Ataques Especiais: Gemido, engolfar

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, manipular sombras

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +7

Habilidades: For 21, Des 16, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 15

Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +13

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário, turba (3–6) ou bando (7–12)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 7–9 DV (Grande); 10–18 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —



Manto Negro

Um grande manto negro está pendurado na parede da caverna. Subitamente, ele salta e flutua em uma brisa da caverna. O manto se transforma em um par de asas negras e adquire uma cauda óssea, semelhante a um chicote, desdobrada na parte inferior da criatura. Ela voa em sua direção, revelando uma mandíbula repleta de dentes e olhos vermelhos penetrantes nas profundezas de seu corpo de aranha.

Os mantor são criaturas bizarras que espreitam nas sombras muito abaixo da superfície. Eles matam qualquer intruso sem remorso ou misericórdia, exceto quando planejam se divertir de forma ainda mais cruel.

Enquanto descansam ou permanecem imóveis, estas criaturas são praticamente impossíveis de distinguir de um manto preto comum (suas garras assemelham-se a fivelas de marfim). Apenas quando ela se revelar será possível distinguir a natureza horrenda desta criatura.

Os mantor tentam alcançar seus próprios objetivos misteriosos. Embora com certeza sejam inteligentes, suas mentes trabalham de uma forma muito alienígena e poucos seres humanos conseguiriam manter um contato significativo com estas criaturas.

Um mantor possui envergadura de 2,40 m e pesa 50 kg.

COMBATE

Os mantor geralmente permanecem imóveis, escutando e esperando por suas vítimas. Quando enfrentar um único adversário, o mantor sempre tentará engolfá-lo. Contra diversos oponentes, ele distribuirá golpes com sua cauda, enquanto ativa seu gemido e sua habilidade de manipular as sombras para diminuir a desvantagem numérica; em seguida, engolfará a última vítima. Em grupo, eles se separam, deixando um ou dois indivíduos na retaguarda, utilizando suas habilidades especiais, enquanto os demais atacam.

Gemido (Ext): Um mantor é capaz de emitir um perigoso gemido subsônico em vez de atacar com sua mordida. Alterando a frequência do gemido, o mantor consegue gerar um entre quatro efeitos diferentes. Todos os mantor são imunes a estes ataques sônicos de ação mental. Exceto se especificado o contrário, qualquer criatura que obtiver sucesso no teste de resistência contra esses efeitos não será afetada novamente pelos efeitos do mesmo mantor durante 24 horas.

Irritar: Qualquer criatura numa dispersão de 18 m sofre automaticamente -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque e dano. Caso seja submetida ao gemido por mais de 6 rodadas consecutivas, deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou cairá num transe e não poderá atacar ou defender-se até que o gemido seja interrompido.

Medo: Qualquer criatura numa dispersão de 9 m precisa obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou ficará em pânico durante 2 rodadas.

Náusea: Qualquer criatura num cone de 9 m deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou será assolado por náuseas e fraqueza. As criaturas afetadas caem no chão e ficam enjoadas durante 1d4+1 rodadas.

Torpor: Uma única criatura num raio de 9 m deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou será afetada por um efeito similar à magia *imobilizar monstro* durante 5 rodadas. Mesmo se obtiver sucesso, a criatura deverá realizar um novo teste de Fortitude caso seja visada pelo mesmo efeito novamente.

Engolfar (Ext): Um mantor pode tentar envolver uma criatura Média ou menor com seu corpo usando uma ação padrão. A tentativa de Agarrar do mantor não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, o mantor imobilizará o adversário e morderá com +4 de bônus na jogada de ataque. Ele ainda consegue utilizar sua cauda para chicotear outros adversários.

Os ataques desferidos contra um mantor preso a uma criatura causam metade do dano ao mantor e metade do dano à criatura.

Manipular Sombras (Sob): Os mantor são capazes de manipular as sombras. Esta habilidade é eficaz somente em áreas escuras e possui três efeitos possíveis.

Obscurecer a Visão: O mantor adquire camuflagem (20% de chance de falha) durante 1d4 rodadas.

Imagens Dançantes: Este efeito reproduz os resultados da magia *reflexos* (Nível de Conjurador: 6°).

Imagem silenciosa: Idêntica à magia *imagem silenciosa* (Nível de Conjurador: 6°). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

MASTIM DAS SOMBRAS

Extra-Planar (Médio — Planar)

Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +4/+7

Ataque: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ladrar, Imobilização

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, camuflagem de sombras, faro

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 17, Des 13, Con 17, Int 4, Sab 12, Car 13

Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +8, Ouvir +8, Sobre-vivência +8*

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Rastrear B

Ambiente: Plano das Sombras

Organização: Solitário, casal ou matilha (5–12)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 5–6 DV (Médio); 7–12 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura tem o corpo de um cachorro grande, com uma pelagem macia e profundamente negra. Sua boca é repleta de presas afiadas.

Os mastins das sombras são cães de caça grandes que espreitam na noite, em busca de qualquer presa que possam encontrar. Seu plano natal é um lugar de sombras eternas.

Essas criaturas têm pouco mais de 50 cm na altura dos ombros e pesam cerca de 100 kg.

Os mastins das sombras não podem falar, mas compreendem o idioma Comum.



Mastim das Sombras

COMBATE

Os mastins das sombras preferem lutar nas sombras ou em áreas escuras, pois isso lhes concede grandes vantagens. Uma fonte de luz mágica dissiparia a sombra que os cerca, mas os mastins das sombras são astutos o suficiente para se afastar da luz ou recuar e minar a resistência com seu ladrar. As lendas dizem que eles caçam e roubam itens encantados com a magia *luz do dia*.

Ladrar (Sob): Quando um mastim das sombras uiva ou late, todas as criaturas (exceto outros planares malignos) numa dispersão de 100 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13) ou ficarão apavoradas durante 2d4 rodadas.

Isto é um efeito sônico, de ação mental e de medo. Mesmo se não obtiver sucesso no teste de resistência, as criaturas afetadas ficarão imunes ao ladrar do mesmo mastim durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Imobilização (Ext): Um mastim que atinja o oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+3 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o mastim.

Camuflagem de Sombras (Sob): Sob qualquer condição de iluminação, exceto a luz direta do dia, o mastim das sombras é capaz de desaparecer na escuridão, recebendo camuflagem total. A iluminação artificial, mesmo as magias *luz* ou *chama contínua* não anulam essa habilidade. No entanto, a magia *luz do dia* neutralizará o efeito.

Perícias: *Um mastim das sombras recebe +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiver seguindo rastros através do faro.

MAUDITOS

Os mauditos são mortos-vivos humanoides que existem em desgraça, aprisionados devido a uma maldição que jamais os deixará morrer.

Os mauditos são criados quando um conjurador maligno toca uma vítima e lança *rogar maldição* e depois (em 4 rodadas ou menos) adiciona a magia *desejo*

ou *milagre* formulada corretamente. Seu nome é uma corruptela do nome em Dracônico do ritual e significa “criado por palavras profanas”.

A pele dos mauditos empalidece até um branco lívido e sobrenatural e seus olhos tornam-se negros conforme a tonalidade da íris escurece, transformando-as em pequenos poços escuros e brilhantes. Os mauditos costumam usar armaduras de couro, mantos escuros com capuzes e botas. Eles preferem a escuridão à luz e quase sempre são silenciosos.

Os mauditos não são controlados de forma alguma por seus criadores e raramente os servem, exceto para alcançarem a misericórdia da destruição através da magia *remover maldição*. Esta é a única forma de eliminar um maudito de forma permanente; quando é alvo da magia com este propósito, o morto-vivo sorri e desmorona em um monte de poeira e não poderá ser ressuscitado.

Estes mortos-vivos são ligeiramente insanos: a cada 10 minutos, eles têm 5% de chance de agir de modo irracional e repentino durante 1d6 rodadas — abandonar um combate para cantar, saltar e dançar, escrever com um dedo em uma parede, olhar fixamente para um lugar, etc. Durante este período, nada distrairá o maudito, mesmo ataques diretos.

Os mauditos conhecem os idiomas que falavam em vida.

COMO CRIAR UM MAUDITO

“Maudito” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (daqui por diante denominada “criatura-base”). O tipo da criatura muda para morto-vivo. O maudito conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: Substitua todos os Dados de Vida atuais e futuros por d 12.

Deslocamento: Idêntico à criatura-base.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura-base aumenta em +3. Elas ainda utilizam armaduras e preferem corseletes de couro.

Ataques e Dano: Um maudito conserva todos os ataques da criatura-base e adquire um ataque de garra, que inflige 1d4 pontos de dano. Ele também saberá usar as mesmas armas que a criatura-base.

Ataques e Qualidades Especiais: O maudito conserva todas as habilidades extraordinárias da criatura-base, mas perde sua capacidade de conjuração e quaisquer habilidades mágicas no momento da transformação. Eles adquirem os ataques e qualidades especiais descritas a seguir.

Resistência à Magia (Ext): Os mauditos têm RM equivalente a 12 + nível de classe.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, *somo*, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Regeneração (Ext): Os mauditos regeneram 1 ponto de vida por nível a cada hora. Quando são reduzidos a 0 PY essas criaturas não são destruídas. Eles tombam no solo, paralisadas, e permanecem no local até recuperar seu total de pontos de vida. Os mauditos podem regenerar membros e órgãos perdidos; caso seja decapitado, o corpo do maudito se desintegrará em pó e um novo corpo será formado a partir da cabeça. Este processo exige um dia para cada ponto de vida do morto-vivo; durante este período, a cabeça continuará paralisada. Os mauditos não são afetados por magias de cura.

Imunidade a Frio e Fogo (Ext): Os mauditos não sofrem dano de ataques de frio e fogo.

Imunidade à Expulsão (Ext): Os mauditos não podem ser expulsos, fascinados, destruídos ou controlados por clérigos e paladinos.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base. Como são mortos-vivos, os mauditos são imunes a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude (a menos que afete objetos).

Habilidades: O maudito (como qualquer morto-vivo) tem um valor nulo de Constituição. Somente 10% dos mauditos conservam seu valor anterior de Inteligência — o restante terá Inteligência 8. Eles conservam os demais valores de habilidade que possuíam em vida.

Perícias: Idênticas à criatura-base. Os mauditos perdem o sentido do olfato, portanto sofrem -2 de penalidade nos testes de Alquimia e outras perícias que exijam o olfato. Devido à redução potencial na Inteligência, é possível que percam graduações ou mesmo esqueçam inteiramente algumas perícias.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +1

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

NOS REINOS

Durante o Tempo das Perturbações, muitas pessoas eliminadas dentro das áreas de magia selvagem se tornaram mauditos e diversos guardas e sentinelas de Águas Profundas se transformaram espontaneamente nestes mortos-vivos enquanto enfrentavam os exércitos de Myrkul. Um maudito poderoso frequenta a Torre dos Crânios, um templo de Kelemvor localizado em Ormath, nas Planícies Brilhantes. Outrora um guerreiro de nível elevado em Turmish, este maudito — cujo nome é desconhecido — atualmente espera encontrar a libertação de seu estado através da misericórdia do Senhor dos Mortos.

EXEMPLO DE MAUDITO

A seguir, apresentamos um exemplo de um maudito, que utiliza um guerreiro humano de 5º nível como criatura-base.



Mauditos

Maudito

Morto-vivo (Médio)

Dados de Vida: 5d12 (32 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (+1 Des, +3 natural, +2 armadura)

Ataque Base/Agarrar: +5/+8

Ataques: Corpo a corpo: espada bastarda +9

Dano: Espada bastarda 1d10+5

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Morto-vivo, regeneração 5/hora, imunidade a frio e fogo, imunidade à expulsão, RM 17

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +2

Habilidades: For 16, Des 13, Con —, Int 8, Sab 12, Car 8

Perícias: Cavalgar +1, Escalar +3, Observar +3, Ouvir +3

Talentos: Usar Arma Exótica (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda)

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

MEAZEL

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 4d8 (18 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m

CA: 12 (+2 Des)

Ataque Base/Agarrar: +4/+4

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +4

Dano: Garra 1d4 mais doença

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ataque furtivo, doença

Qualidades Especiais: Evasão, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +6, Von +4

Habilidades: For 10, Des 14, Con 11, Int 6, Sab 11, Car 7

Perícias: Esconder-se +6, Furtividade +6, Prestidigitação +5, Natação +4

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Furtivo

Terreno/Clima: Pântano e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão (nenhuma gema ou item)

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

Os meazel são assassinos maliciosos e malignos que espertam nos charcos, túneis úmidos e esgotos.

Eles são menores que os humanos, variando entre 1,20 m e 1,5 m de altura e pesando cerca de 40 kg. Sua pele varia do cinza claro ao verde escuro (às vezes no mesmo indivíduo) e frequentemente apresenta manchas irregulares em vermelho vivo, resultado de uma doença cutânea. Os olhos são preto-azeviche e os cabelos espessos e enebados são cinza-esverdeados e escuros. Os pés são parcialmente palmados, com membranas que auxiliam a natação em seu habitat.

Os meazel falam o idioma Comum.

COMBATE

Os meazel lutam com suas garras e preferem atacar de surpresa. Normalmente, atacam somente criaturas isoladas ou a retaguarda de um grupo maior, conservando as vantagens do terreno a seu favor a qualquer custo, e não hesitam em recuar ou fugir de uma batalha perdida.

Ataque Furtivo (Ext): Os meazel possuem a habilidade dos ladinos de atacar com mais eficiência os alvos que não estejam cientes ou alertas à sua presença. Sempre que o alvo perder seu bônus de Destreza na CA ou estiver sendo flanqueado, o meazel cauda +3d6 pontos de dano adicional.

Doença (Sob): Os ferimentos causados pelos meazel podem transmitir a doença cutânea da raça. Caso seja atingida pela garra do meazel, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou contrairá a doença. O período de incubação equivale a 1d6 dias; o dano será 1d2 pontos de dano temporário de Destreza e Constituição (consulte Doenças no *Livro do Mestre*). Caso o personagem sofra o dano acima, ele deve obter sucesso em outro teste de resistência de Fortitude ou perderá 1 ponto permanente de Destreza e Constituição. Os meazel não enfrentam qualquer problema devido à doença (exceto pela aparência, obviamente).

Evasão (Ext): Sempre que um meazel se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Perícias: Os pés palmados do meazel lhe concedem +4 de bônus racial nos testes de Natação.

PERSONAGENS MEAZEL

A classe favorecida dos meazel é ladino.

NOS REINOS

Os meazel são comuns no Pântano da Vastidão, na fronteira leste de Cormyr, onde caçam os goblins e kobolds solitários da região. Ocasionalmente, eles são vistos espreitando nos esgotos de cidades como Portão Ocidental. Os rumores apavorados dos cidadãos desta metrópole afirmam que existe uma guilda ou culto organizado dos meazel nos esgotos, relacionado de alguma forma com a seita secreta de Garagos, o Destroçador. Não importa se esses boatos são falsos ou verdadeiros — existem provas de que os meazel de Portão Ocidental lutam e matam com uma selvageria inacreditável.

MEDONHO ELEMENTAL

Os medonhos são criaturas horríveis geradas em lugares sombrios dos Planos Elementais, o resultado da mácula da magia maligna. Ansiosos por deixar seus planos natais à primeira oportunidade, essas criaturas são cobiçadas por muitos magos, pois no âmago da cada uma existe um objeto mágico, parecido com uma pérola e do tamanho de um punho fechado, todos inscritos com os símbolos arcanos de uma magia elemental que pode ser copiada para um grimório. A origem desse objeto mágico está na própria magia do medonho, e ele é a única coisa que sobra se a criatura for morta. Consulte a descrição de cada medonho elemental para obter mais detalhes.

Todos os quatro tipos de medonhos podem ser invocados através da magia *invocar criatura* IV (que adquire o descritor [Mal] ao ser empregada para isso). Note que as criaturas invocadas retornam ao seu plano natal se forem mortas no Plano Material, portanto matar um medonho elemental no Plano Material não deixa um objeto mágico.

COMBATE

Cada tipo de medonho possui suas próprias habilidades e táticas de combate, mas todos compartilham certas qualidades. Os ataques naturais de

um medonho elemental, assim como qualquer arma que ele utilize, são considerados como dotados de tendência maligna para o propósito de ignorar a Redução de Dano.

Romper Magia (Sob): A mera presença de um medonho elemental interfere com as magias que afetam o elemento associado a ele. Qualquer conjurador a menos de 12 m de um medonho que conjurar uma magia do mesmo elemento que a criatura (terra, fogo, ar ou água) deve obter sucesso num teste de conjuração (CD 15) ou a magia falhará. Se estiver na mesma área que o efeito de uma magia de seu elemento, o medonho tem a chance de dissipá-lo como uma ação livre, como se conjurasse *dissipar magia* (nível de conjurador: 10º).



Meazel

CHAGGRIN (MEDONHO DA TERRA)

Elemental (Médio — Terra, Mal, Planar)

Dados de Vida: 3d8+12 (25 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 6 m

Classe de Armadura: 16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +2/+5

Ataque: Corpo a corpo: garra +5 (dano: 1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +5 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ataque furtivo +1d6

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a ácido, romper magia, sentido sísmico 9 m.

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +1, Von +1

Habilidades: For 17, Des 10, Con 16, Int 5, Sab 11, Car 8

Perícias: Esconder-se +2, Ouvir +4, Observar +4

Talentos: Prontidão, Vitalidade

Ambiente: Plano Elemental da Terra

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Objeto mágico ou nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura estranha se assemelha a uma toupeira do tamanho de um porco, com garras compridas e imundas e olhos pequenos, brilhando de ódio. Parece composta de terra e rochas sólidas.

Os chaggrins, ou medonhos da terra, são corruptelas mágicas de terra e rochas. São criaturas violentas e odiosas que escavam e perfuram pelo simples motivo de danificar o elemento que os gerou, mas o que mais gostam é de matar sua sede pelo sangue das criaturas do Plano Material.

Um medonho da terra tem cerca de 1,5 m de comprimento e pesa cerca de 250 kg. Ele é capaz de escavar através de terra, areia, brita ou outros materiais granulados, mas não através de rocha sólida. Sua voz se parece com pedras raspando umas contra as outras. Embora sejam capazes de falar Terran, os chaggrins não são muito eloquentes.

Para determinar o tipo de objeto mágico contido em um medonho da terra, jogue 1d%: 01–70, resistência a elementos; 71–100, dificultar detecção.

Combate

Os chaggrins gostam de ficar enterrados no chão, tentado surpreender os inimigos que passam acima.

Ataque Furtivo (Ext): Se um chaggrin puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Basicamente, esse ataque causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo chaggrin.

HARGINN (MEDONHO DO FOGO)

Elemental (Médio — Mal, Planar, Fogo)

Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+2 Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4 mais 1d6 por fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4 mais 1d6 por fogo)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Jato de fogo

Qualidades Especiais: Nublar, visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, romper magia, vulnerabilidade a frio.

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +6, Von +1

Habilidades: For 11, Des 16, Com 12, Int 9, Sab 11, Car 8

Perícias: Saltar +6, Ouvir +4, Observar +4

Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma

Ambiente: Plano Elemental do Fogo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Objeto mágico ou nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Uma criatura apavorante de labaredas dardelantes salta e dança obscenamente. Seu tamanho e sua forma são grosseira mente humanoides, mas sua silhueta muda e tremula como as chamas de uma fogueira.

Os harginns, ou medonhos do fogo, são criaturas de chamas vivas corrompidas pela magia negra. Como os demais medonhos, são seres maliciosos e destrutivos que se deliciam em infligir dor.

Os medonhos do fogo falam ígneo, com vozes que estalam e crepitam como chamas quando eles provocam seus inimigos com piadas cruéis e risadas odiosas. Um harginn tem cerca de 1,80 m de altura e pesa apenas 5 kg (a maioria de sua substância não passa de fogo).

Para determinar o tipo de objeto mágico contido em um medonho do fogo, jogue 1d%: 01–70, *esfera de chamas*; 71–100, *velocidade*.

Combate

Os harginns costumam se precipitar ao combate contando com sua velocidade e agilidade para protegê-los enquanto lutam ferozmente.

Jato de Fogo (SM): Como uma ação padrão, um medonho do fogo consegue criar um cone de fogo de 9 m, infligindo 2d6 pontos de dano por fogo (Reflexos [CD 11] reduz à metade). Esta habilidade é equivalente a uma magia de 2º nível.

Nublar (SM): Os medonhos do fogo piscam e ondulam constantemente como se estivessem sob o efeito da magia nublar (nível de conjurador: 10º). Eles têm camuflagem contra todos os ataques das criaturas que dependem da visão.

ILDRISS (MEDONHO DO AR)

Elemental (Médio — Ar, Mal, Planar)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: Voo 12 m (perfeito) (8 quadrados)

Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +2/+3

Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de elemental, invisibilidade, imunidade a eletricidade, romper magia.

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +6, Von +1

Habilidades: For 13, Des 16, Con 10, Int 9, Sab 11, Car 8

Ildriss

Vardigg

Perícias: Ouvir +4, Furtividade +5, Observar +4

Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma

Ambiente: Plano Elemental do Ar

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Objeto mágico ou nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Uma força Invisível parece pairar no ar ao seu redor. Ventos violentos passam carregando poeira, detritos e lixo.

Um ildriss, ou medonho do ar, é o resultado de uma magia maligna que corrompeu a substância elemental do ar. É uma criatura caprichosa e violenta que se revolta constantemente contra tudo à sua volta, testando sua força contra os obstáculos em seu caminho ou arremessando objetos pelo ar por mero despeito. Mas o que ela mais gosta é de descarregar sua ira contra as criaturas do Plano Material que encontra.

Um medonho do ar normalmente é invisível, mas caso fique visível, aparece como uma nuvem rodopiante de vapor escuro, com o rosto caracterizado por traços raivosos e em constante mudança. Ele é capaz de falar Auran, mas é mais provável que emita gritos incoerentes de raiva ao invés de tentar se comunicar. O medonho do ar tem cerca de 12 m de diâmetro e pesa 5 kg.

Para determinar o tipo de objeto mágico contido em um medonho do ar, jogue 1d%: 01–70, *invisibilidade*; 71–100, *voo*.

Combate

O ildriss aproveita bastante sua velocidade, sua capacidade de manobra e sua invisibilidade em combate. Eles gostam de correr através das fileiras inimigas, atacando os inimigos aleatoriamente para causar o máximo de confusão e incerteza.

Invisibilidade (Sob): Os medonhos do ar são naturalmente invisíveis, possuindo camuflagem total.

VARDIGG (MEDONHO DA ÁGUA)

Elemental (Médio — Mal, Planar, Água)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 18 m

Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +2/+4

Ataque: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Jato d'Água

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a frio, romper magia.

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 14, Des 12, Con 14, Int 7, Sab 11, Car 8

Perícias: Esconder-se +3, Ouvir +4, Observar +4, Natação +10

Talentos: Prontidão, Reflexos Rápidos

Ambiente: Plano Elemental da Água

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Objeto mágico ou nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Essa criatura horrível parece uma massa disforme e frígida de água contaminada, encapsulada numa membrana goijante. Jatos e pseudópodes líquidos emanam de seu corpo amorfo, enquanto manchas oculares flutuam em sua superfície.

Os vardiggs (ou medonhos da água) são criaturas grosseiras e cruéis criadas pela corrupção do elemento água, e eles procuram e atacam sistematicamente qualquer outro ser que entre no volume de água que tomaram para si.

Os vardiggs medem cerca de 12 m de diâmetro e pesam cerca de 200 kg. Quando se dão ao trabalho, são capazes de falar Aquan com vozes graves e borbulhantes. Para determinar o tipo de objeto mágico contido em um medonho do ar, jogue 1d%: 01–70, *resistência a elementos*; 71–100, nevasca.

COMBATE

Os vardiggs costumam se esconder sob a superfície de um volume d'água, esperando para atacar qualquer criatura que se aproxime.

Jato d'Água (SM): Como uma ação padrão, um medonho da água é capaz de criar uma linha de água extremamente poderosa com 9 m. Qualquer criatura nessa área sofre 2d6 pontos de dano (Reflexos [CD 11] anula). Um indivíduo que fracassar no teste de resistência deve obter sucesso num teste de Força ou de Equilíbrio (CD 5 + dano infligido) para não ser derrubado pela força do jato. Essa habilidade é equivalente a uma magia de 2º nível.

Perícias: Um medonho da água recebe +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para executar uma ação especial ou evitar um obstáculo. Ele sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo que esteja distraído ou em perigo, e consegue usar a manobra Corrida usando seu deslocamento de Natação, mas deve fazê-lo em linha reta.

Medusa



MEDUSA

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 6d8 + 6 (33 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +6/+6

Ataque: À distância: arco curto +8 (dano: 1d6, dec. x3); ou corpo a corpo: adaga +8 (dano: 1d4, dec. 19–20) ou serpentes +8 (dano: 1d4 mais veneno)

Ataque Total: À distância: Arco curto +8/+3 (dano: 1d6, dec. x3); ou corpo a corpo: adaga +8/+3 (dano: 1d4, dec. 19–20) e serpentes +3 (dano: 1d4 mais veneno)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Olhar petrificante, veneno

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +6

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15

Perícias: Blefar +9, Arte da Fuga +4, Disfarces +9 (+11 para atuar), Intimidar +4, Furtividade +8, Observar +8

Talentos: Acuidade com Arma, Precisão, Tiro Certo

Ambiente: Pântanos temperados

Organização: Solitário ou covil (2–4)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: —

Embora, à primeira vista, a criatura seja semelhante a uma humana de grandes proporções, um olhar atento revela seu rosto horrendo, corado por um ninho de serpentes vivas e sibilantes no lugar dos cabelos, olhos brilhantes, profundos e vermelhos, e sua pele escamada e marrom.

A medusa é uma criatura repulsiva e terrível capaz de petrificar seres vivos com seu olhar. Ela aprecia objetos de arte, joias finas e riquezas. Suas atividades muitas vezes envolvem a obtenção desses itens.

Uma medusa é indistinguível de um ser humano normal a distâncias superiores a 9 m (ou menos, caso seu rosto esteja oculto). A criatura muitas vezes utiliza vestimentas que ressaltam seu corpo enquanto escondem sua face sob um capuz ou manto.

As medusas são encontradas em quase todos os climas. Algumas habitam as grandes cidades e atuam no submundo do crime para saciar seus desejos pessoais. Outras forjam alianças entre si para realizar roubos ou organizar cabalas de contrabando.

Uma medusa comum tem entre 1,50 m e 1,80 m de altura e o mesmo peso de uma mulher humana.

As medusas falam o idioma Comum.

COMBATE

Uma medusa tentará disfarçar sua verdadeira natureza até que a vítima esteja ao alcance de seu olhar petrificante, usando subterfúgios e embustes para convencer o alvo que não há perigo. Ela empunha armas normais para atacar os adversários que evitam ou resistem ao seu ataque visual, enquanto suas serpentes venenosas atacam os oponentes adjacentes.

Olhar Petrificante (Sob): Transforma os alvos em

pedra permanentemente, 9 m de raio, Fortitude (CD 15) anula.

A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial 1d6 pontos de dano temporário de Força, dano secundário 2d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

MEIO-ABISSAL

A natureza mágica dos abissais lhes permite gerar híbridos com praticamente qualquer criatura. Gerada nas profundezas dos planos obscuros e vazios, a prole resultante dessas uniões, os meio-abissais, são abominações que assombram as criaturas mortais.

Os demônios e diabos trazem sua progênie até o Plano Material e a abandonam no mundo à sua própria sorte. Entretanto, em algumas ocasiões, os abissais violentam mortais para gerar híbridos malignos. As criaturas vivas mais depravadas algumas vezes são voluntárias nessa concepção. Embora a maioria dos meio-abissais seja destruída pouco depois do nascimento, alguns sobrevivem para se transformarem em cópias grotescas de seus pais.

Muito raramente, essas criaturas aprendem e aceitam as características de seu genitor mortal e abandonam sua herança maligna.

Independente da sua forma, os meio-abissais sempre serão aberrações horríveis: eles terão escamas negras, chifres, olhos vermelhos e brilhantes, asas de morcego, um odor fétido ou algum outro sinal óbvio de sua natureza distorcida pelo mal.

Como nunca se enquadram realmente em nenhuma sociedade mortal, os meio-abissais são seres solitários.

Nos planos infernais, eles são maltratados e ridicularizados por causa de sua natureza impura. Entre outros seres, serão proscritos e odiados por representar a corrupção da ordem natural.

Os meio-abissais humanoides também são chamados de “cambions”. Eles costumam servir às criaturas abissais mais poderosas ou liderar outras criaturas malignas no Plano Material.

EXEMPLO DE MEIO-ABISSAL

Esse humanoide alado tem garras, presas e pequenos chifres. Seus olhos são vermelhos e ele cheira a enxofre.

Esse exemplo usa um clérigo humano de Erythnul de 7º nível como criatura-base.

Meio-Abissal/Clérigo Humano 7

Extra-Planar (Médio) — Humanoide Avançado, Nativo)

Dados de Vida: 7d8+14 (49 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 6 m com peitoral de aço (4 quadrados), voo 6 m (médio) com peitoral de aço, descolamento base terrestre 9 m, voo 9 m (médio)

Classe de Armadura: 24 (+3 Des, +1 natural, +10 peitoral de aço +2 e escudo pesado +1), toque 13, surpresa 21

Ataque Base/Agarrar: +5/+9

Ataque: Corpo a corpo: *maça estrela* +1 +11 (dano: 1d8+5) ou garra +9 (dano: 1d4+4); à distância: *besta leve (obra-prima)* +9 (dano: 1d8, dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: *maça estrela* +1 +11 (dano: 1d8+5) e mordida +4 (dano: 1d6+2), ou 2 garras +9 (dano: 1d4+4) e mordida +4 (dano: 1d6+2); à distância: *besta leve (obra-prima)* +9 (dano: 1d8, dec. 1920)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Destruir o bem, magias, habilidades similares a magia, fascinar mortos-vivos (8/dia)

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade a veneno, resistência à ácido, frio, eletricidade e fogo 10, Resistência à Magia 17

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +9

Habilidades: For 18, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 18, Car 12

Perícias: Concentração +12, Conhecimento (arcano) +6, Conhecimento (religião) +6, Cura +9, Diplomacia +6, Identificar Magia +3, Observar +9

Talentos: Expulsão Adicional, Foco em Arma (maça estrela)*, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Magias em Combate

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Dobro do Padrão

Tendência: Sempre Mau (qualquer)

Progressão: Conforme o nível de classe

Ajuste de Nível: +4

Os conjuradores meio-abissais, similar ao descrito acima, geralmente são encontrados como líderes de um culto obscuro ou templos malignos.

Combate

Os meio-abissais atacam com agressividade e sede de sangue, utilizando sua habilidade de voar para aproveitar essa vantagem e conjurar magias afastado dos adversários. Eles gostam de torturar os inimigos que infelizmente são capturados.

Destruir o Bem: Uma vez por dia, um meio-abissal pode executar um ataque regular e infligir 7 pontos de dano adicional contra um inimigo Bom.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *escuridão, veneno* (CD 15); 1/dia — *profanar, nuvem profana* (CD 15). Nível de Conjurador: 7º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Magias de Clérigo Preparadas (é/6/5/4/3; CD para o teste de resistência: 14 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, ler magia, orientação, luz, resistência*; 1º — *auxílio divino, desespero, comando, curar ferimentos leves, escudo da fé, proteção contra o bem**; 2º — *arma espiritual*, explosão sonora, força do touro, imobilizar pessoa, vigor do urso*; 3º — *curar ferimentos graves, dissipar magia, rogar maldição, roupa encantada*; 4º — *curar ferimentos críticos, invocar criaturas IV, nuvem profana**.

*Magias de Domínio. Divindade: Erythnul. Domínios: Mal (+1 no nível de conjurador efetivo para magias com o descrito [Mal]) e Guerra (talento adicional Foco em Arma).

Inventário: peitoral de aço +2, escudo grande de metal +1, maça estrela +1, periapto da Sabedoria +2, poção de velocidade (meio-abissais diferentes podem ter outros equipamentos).

COMO CRIAR UM MEIO-ABISSAL

“Meio-abissal” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura viva corpórea (daqui por diante denominada “criatura-base”) com valor de Inteligência 4 ou superior e que não possua a tendência “Bom”.

O meio-abissal conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para “extra-planar”. Não modifique os Dados de Vida, bônus base de ataque e testes de resistência da criatura. O tamanho não é afetado. Os meio-abissais normalmente são extra-planares nativos.

Deslocamento: Um meio-abissal possui asas de morcego. A menos que a criatura-base tenha um deslocamento de voo superior, ela será capaz de voar com seu deslocamento base terrestre (capacidade de manobra: média).

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta +1 (e acumula com qualquer bônus de armadura natural que a criatura-base tenha).

Ataque: Um meio-abissal adquire dois ataques de garra e uma mordida; as garras serão suas armas naturais primárias. Caso a criatura-base seja capaz de empunhar armas manufaturadas, o meio-abissal conserva essa habilidade. Um meio-abissal que lute sem armas utilizará as garras em suas ações de ataque regulares. Quando empunhar uma arma, ele substitui as garras pelo ataque normal com a arma.

Ataque Total: Um meio-abissal que lute sem armas utilizará as duas garras e uma mordida em suas ações de ataque total. Quando empunhar uma arma, ele substitui as garras pelo ataque primário com essa arma e utiliza a mordida como ataque natural secundário. Se uma de suas mãos estiver livre, ele desfere um ataque natural secundário adicional com a garra.

Dano: Um meio-abissal adquire dois ataques de garra e uma mordida. Se a criatura-base não possuir ataques de mordida e/ou garras, ela causará o dano indicado na tabela a seguir. Caso contrário, considere os valores básicos da criatura-base ou os valores abaixo, o que for maior.

Tamanho	Mordida	Garra
Minúsculo	1	—
Mínimo	1d2	1
Miúdo	1d3	1d2
Pequeno	1d4	1d3
Médio	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Imenso	3d6	2d6
Colossal	4d6	3d6

Ataques Especiais: Um meio-abissal conserva todos os ataques especiais da criatura-base e recebe o ataque especial a seguir:

Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, um meio-abissal pode executar um ataque regular e infligir dano adicional equivalente à sua quantidade de DV (máximo +20) contra um inimigo Bom.

Habilidades Similares à Magia: Um meio-abissal com um valor de Inteligência ou Sabedoria 8 ou superior terá as habilidades similares à magia a seguir, de acordo com seus Dados de Vida, conforme indicado na tabela. As habilidades são cumulativas; um meio-abissal com 4 DV pode usar *escuridão* e *profanar*. Exceto quando especificado o contrário, cada habilidade pode ser ativada uma vez por dia. O nível do conjurador equivale aos Dados de Vida da criatura e as CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

DV	Habilidades
1–2	<i>Escuridão</i> 3/dia
3–4	<i>Profanar</i>
5–6	<i>Nuvem Profana</i>
7–8	<i>Envenenamento</i> 3/dia
9–10	<i>Praga</i>
11–12	<i>Blasfêmia</i>
13–14	<i>Aura profana</i> 3/dia, <i>conspurar</i>
15–16	<i>Evaporação</i>
17–18	<i>Invocar criaturas IX</i> (somente abissais)
19–20	<i>Destruição</i>

Qualidades Especiais: Um meio-abissal conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as seguintes.

- Visão no escuro 18 m.
- Imunidade a veneno.
- Resistência à ácido 10, frio 10, eletricidade 10 e fogo 10

— Redução de Dano: 5/mágica (11 DV ou menos) ou 10/mágica (12 DV ou mais).

— A arma natural de um meio-abissal é considerada uma arma mágica para ignorar a Redução de Dano.

— Resistência à Magia equivalente a 10 + DV da criatura (máximo 35).

— +4 de bônus nos testes de resistência de Fortitude contra venenos.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +4, Des +4, Con +2, Int +4, Car +2.

Perícias: Os meio-abissais adquirem pontos de perícia como um extraplanar e seus pontos de perícia equivalem a (8 + modificador de Inteligência) x (DV +3). Não inclua os Dados de Vida dos níveis de classe nesse cálculo — o meio-abissal recebe os pontos de perícia do tipo extraplanar somente pelos seus DV raciais, mas os níveis de classe são determinados normalmente. Considere as



Meio-Abissal

perícias mencionadas na descrição da criatura-base como perícias de classe e as demais como perícias de outra classe.

Nível de Desafio: 4 DV ou inferior: mesmo da criatura-base +1; 5 a 10 DV: mesmo da criatura-base +2; 11 DV ou superior: mesmo da criatura-base +3.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura-base +4.

MEIO-ABISSAIS COMO PERSONAGENS

Os meio-abissais humanoides quase sempre escolhem uma classe de personagem e preferem clérigo, guerreiro, ladino ou feiticeiro. Os ladinos e guerreiros frequentemente adquirem níveis nas classes de prestígio assassino e algoz, respectivamente. Os indivíduos que não são humanoides algumas vezes selecionam as classes clérigo ou feiticeiro. Os clérigos meio-abissais veneram divindades malignas, como Erythnul, Gruumsh, Hextor, Nerull e Vecna.

MEIO-CELESTIAL

A natureza mágica dos celestiais lhes permite gerar híbridos com praticamente qualquer criatura. A prole resultante dessas uniões, os meio-celestiais, são criaturas gloriosas e maravilhosas.

Para cumprir todas as suas responsabilidades, algumas vezes os celestiais permanecem nos reinos mortais durante enormes períodos. Como são devotados e gentis, ocasionalmente acabam se apaixonando pelos mortais: humanos, elfos, unicórnios e criaturas similares. Os objetos de afeto dos celestiais nunca são malignos e sempre são inteligentes; eles retribuem o amor dos seus soberanos imortais e estão dispostos a conceber e educar a criança; em geral, tornam-se responsáveis pelo filho porque o celestial tem outros deveres mais importantes.

Independente da sua forma, os meio-celestiais sempre parecem magníficos e encantadores para todos os sentidos: eles têm a pele dourada, olhos brilhantes, asas angelicais ou outro sinal óbvio de sua natureza superior.

Embora seja nobre e piedoso, com frequência o meio-celestial se ofende quando percebe o mal arraigado entre os membros de sua espécie mortal e toma atitudes rigorosas, quase sempre severas, contra atitudes instintivas ou ações malignas. Como nunca se enquadram realmente em nenhuma sociedade mortal, os meio-celestiais são solitários e nômades, tentando corrigir os males dos locais onde passam.

EXEMPLO DE MEIO-CELESTIAL

Esse nobre cavaleiro parece humano, mas tem olhos dourados e um par de asas de penas brancas se estende sobre seus ombros.

Esse exemplo usa um paladino humano de 9º nível como criatura-base.

Meio-Celestial/Paladino Humano 9

Extra-Planar (Médio — Humanoide Avançado, Nativo)

Dados de Vida: 9d10+36 (90 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 18 m (bom)

Classe de Armadura: 24 (+1 Des, +2 natural, +11 peitoral de mitral +2 e escudo grande de metal +2), toque 11, surpresa 23

Ataque Base/Agarrar: +9/+14

Ataque: Corpo a corpo: *espada bastarda* +2 +17 (dano: 1d10+7, dec. 19–20), à distância: arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +4) +11/+6 (dano: 1d8+4, dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: *espada bastarda* +2 +17/+12 (dano: 1d10+7, dec. 19–20), à distância: arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +4) +11/+6 (dano: 1d8+4, dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m /1,5 m

Ataques Especiais: Luz do dia, destruir o mal, magias, habilidades similares à magia, expulsar mortos-vivos (7/dia)

Qualidades Especiais: Aura de coragem, aura do bem, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, *detectar o mal*, graça divina, saúde divina, imunidade à doença, cura pelas mãos, resistência ao ácido 10, frio 10 e eletricidade 10, *remover doenças* (2/semana), Resistência à Magia 19, expulsar mortos-vivos (7/dia)

Testes de Resistência: Fort +14 (+18 contra venenos), Ref +8, Von +10

Habilidades: For 20, Des 12, Con 18, Int 10, Sab 16, Car 18

Perícias: Concentração +13, Cavalgar +11, Diplomacia +13, Observar +7

Talentos: Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (*espada bastarda*), Investida Aérea, Usar Arma Exótica (*espada bastarda*)

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +4

O paladino meio-celestial é um campeão do bem, um cavaleiro errante cuja coragem em frente ao perigo é lendária.

Combate

Um paladino meio-celestial costuma enfrentar seus oponentes com espadas, utilizando a Investida aérea somente quando confronta vários inimigos poderosos. Contra uma criatura maligna poderosa, o paladino meio-celestial prepara-se para um combate frontal com suas magias e habilidades similares e então utiliza a habilidade destruir o mal da melhor forma possível.

Luz do dia (Sob): Os meio-celestiais são capazes de conjurar *luz do dia* (idêntico à magia) sem limite diário, como uma ação padrão.

Destruir o Mal (Sob): Duas vezes por dia, esse paladino meio-celestial pode destruir o mal usando um ataque corpo a corpo regular. Ele adiciona seu modificador de Carisma (+4) nessa jogada de ataque e inflige 9 pontos de dano adicional (1 para cada nível de paladino). Se acidentalmente golpear uma criatura que não seja Má, essa habilidade não surtirá efeito, mas será deduzida do limite de ativações diárias.

Além disso, uma vez por dia, ele é capaz de executar um ataque regular, sem bônus na jogada, e causar 9 pontos de dano adicional contra um oponente maligno (esse é o benefício de ser um meio-celestial).

Habilidades Similares à Magia (meio-celestial): 3/dia — *proteção contra o mal*; 1/dia — *ajuda*, *benção*, *curar ferimentos graves* (CD 17), *destruição sagrada* (CD 18), *dissipar o mal* (CD 19), *neutralizar veneno*, *remover doença*. Nível de Conjurador: 9º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Esse paladino expulsa mortos-vivos como um clérigo de 6º nível.

Aura de Coragem (Sob): Esse paladino é imune ao medo (mágico ou mundano). Qualquer aliado que se encontre num raio de 3 m do paladino recebe +4 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra efeitos de medo.

Aura do Bem (Ext): Esse paladino meio-celestial irradia uma forte aura do bem (veja a magia *detectar o mal*) como um clérigo de 9º nível de um deus Bom.

Detectar o Mal (SM): O paladino é capaz de *detectar o mal* (idêntico à magia) sem limite diário.

Graça Divina (Sob): Esse paladino adiciona seu bônus de Carisma em todos os testes de resistência.

Saúde Divina (Ext): Esse paladino é imune a todas as doenças, inclusive as doenças sobrenaturais e mágicas (como o apodrecimento das múmias e a licanthropia).

Cura pelas Mãos (Sob): Esse paladino consegue curar 36 pontos de vida por dia.

Remover Doença (SM): Os paladinos meio-celestiais podem usar *remover doenças* duas vezes por semana como uma habilidade similar à magia (isso é uma característica da classe). Um paladino meio-celestial também é capaz de *remover doenças* como uma habilidade similar à magia racial (veja acima).

Magias Preparadas de Paladino (2/1; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia); 1º — *abençoar arma*, *auxílio divino*; 2º — *força do touro*.

Inventário: peitoral de mitral +2, escudo grande de metal +2, *espada bastarda* +2, arco longo composto (obra-prima) (bônus de Força +4), 10 flechas de prata, 10 flechas de ferro frio (meio-celestiais diferentes podem ter outros equipamentos).

COMO CRIAR UM MEIO-CELESTIAL

“Meio-celestial” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura viva corpórea (daqui por diante denominada “criatura-base”) com valor de Inteligência 4 ou superior e que não possua a tendência “Mau”.

O meio-celestial conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para “extra-planar”. Não modifique os Dados de Vida, bônus base de ataque e testes de resistência da criatura. O tamanho não é afetado. Os meio-celestiais normalmente são extra-planares nativos.

Deslocamento: Um meio-celestial tem um par de asas com penas. A menos que a criatura-base tenha um deslocamento de voo superior, ela será capaz de voar com o dobro do seu deslocamento base terrestre (capacidade de manobra: boa).

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta +1 (e acumula com qualquer bônus de armadura natural que a criatura-base tenha).

Ataques Especiais: Um meio-celestial conserva todos os ataques especiais da criatura-base e recebe as habilidades especiais a seguir.

Luz do Dia (Sob): Um meio-celestial é capaz de conjurar *luz do dia* (idêntico à magia), sem limite de utilizações diárias.

Destruição do Mal (Sob): Uma vez por dia, um meio-celestial pode executar um ataque regular e infligir dano adicional equivalente à sua quantidade de DV (máximo +20) contra um inimigo Mau.

Habilidades Similares à Magia: Um meio-celestial com um valor de Inteligência ou Sabedoria 8 ou superior terá as habilidades similares à magia a seguir, de acordo com seus Dados de Vida, conforme indicado na tabela. As habilidades são cumulativas; um dragão de latão filhote meio-celestial (4 DV) pode usar *proteção contra o mal*, *benção*, *ajuda* e *detectar o mal*. Exceto quando especificado o contrário, a habilidade pode ser ativada uma vez por dia. O nível do conjurador equivale aos Dados de Vida da criatura e as CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

DV	Habilidades
1–2	<i>Proteção contra o mal</i> (3/dia), <i>benção</i>
3–4	<i>Ajuda</i> , <i>detectar o mal</i>
5–6	<i>Curar ferimentos graves</i> , <i>neutralizar veneno</i>
7–8	<i>Destruição sagrada</i> , <i>remover doença</i>
9–10	<i>Dissipar o mal</i>
11–12	<i>Palavra sagrada</i>
13–14	<i>Aura sagrada</i> (3/dia), <i>santificar</i>
15–16	<i>Enfeitear monstro em massa</i>
17–18	<i>proteção contra o mal</i> (apenas celestiais)
19–20	<i>Ressurreição</i>

Qualidades Especiais: Um meio-celestial conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as seguintes.

- Visão no escuro 18 m.
- Imunidade à doenças.
- Resistência a ácido 10, frio 10 e eletricidade 10
- Redução de Dano: 5/mágica (11 DV ou menos) ou 10/mágica (12 DV ou mais).
- A arma natural de um meio-celestial é considerada uma arma mágica para ignorar a Redução de Dano.
- Resistência à Magia equivalente a 10 + DV da criatura (máximo 35).
- +4 de bônus nos testes de resistência de Fortitude contra venenos.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +4, Des +2, Con +4, Int +2, Sab +4, Car +4.

Perícias: Os meio-celestiais adquirem pontos de perícia como um extra-planar e seus pontos de perícia equivalem a (8 + modificador de Inteligência) x (DV +3). Não inclua os Dados de Vida dos níveis de classe nesse cálculo — o meio-celestial recebe os pontos de perícia do tipo extra-planar somente pelos seus DV raciais, mas os níveis de classe são determinados normalmente. Considere as perícias mencionadas na descrição da criatura-base como perícias de classe e as demais como perícias de outra classe.

Nível de Desafio: 5 DV ou inferior: mesmo da criatura-base +1; 6 a 10 DV: mesmo da criatura-base +2; 11 DV ou superior: mesmo da criatura-base +3.

Tendência: Sempre Bom (qualquer).

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura-base +4.

MEIO-CELESTIAIS COMO PERSONAGENS

Os meio-celestiais humanoides quase sempre escolhem uma classe de personagem e preferem bardo, clérigo, guerreiro e paladino. Os indivíduos que não são humanoides algumas vezes selecionam as classes clérigo ou paladino. Os clérigos meio-celestiais veneram divindades bondosas, como Ehlonna, Heironeous, Kord ou Pelor.

MEIO-DRAGÃO

A natureza mágica dos dragões lhes permite gerar híbridos com praticamente qualquer criatura. Em geral, isso acontece quando o dragão assume outra forma; a prole é abandonada ainda jovem.

Os meio-dragões são sempre mais formidáveis que os membros de sua espécie que não possuem sangue de dragão e sua aparência demonstra sua natureza — escamas, traços alongados, olhos répteis, presas e garras exageradas. Em alguns casos, eles têm asas.



Meio-Dragão

EXEMPLO DE MEIO-DRAGÃO

Esse poderoso humanoide tem a pele negra e escamosa, presas e garras afiadas e um par de chifres curvados logo acima dos olhos.

Esse exemplo usa um guerreiro humano de 4º nível como criatura-base e um dragão negro como seu ancestral direto.

Meio-Dragão/Guerreiro Humano 4 Dragão (Médio — Humanoide Avançado)

Dados de Vida: 4d10+16 (43 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m com armadura de batalha (4 quadrados); descolamento base 9 m

Classe de Armadura: 24 (+1 Des, +4 natural, +9 cia armadura de batalha +1), toque 11, surpresa 23

Ataque Base/Agarrar: +4/+10

Ataque: Corpo a corpo: espada de duas lâminas (obra-prima) +12 (dano: 1d8+11; dec. 19–20); à distância: azagaia +5 (dano: 1d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada de duas lâminas (obra-prima) +10/+10 (dano: 1d8+8; dec. 19–20 e 1d8+5; dec. 19–20) e mordida +5 (dano: 1d6+3); ou 2 garras +10 (1d4+6) e mordida +5 (dano: 1d6+3); à distância: azagaia +5 (dano: 1d6+6)

Espaço/Alcance: 1,5 m/ 1,5 m

Ataques Especiais: Sopro

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, sono e paralisia, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +2, Von +4

Habilidades: For 22, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 12, Car 12

Perícias: Escalar +5, Intimidar +4, Observar +4, Ouvir +3, Saltar –1

Talentos: Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Especialização em Arma (espada de duas lâminas), Foco em Arma (espada de duas lâminas), Usar Arma Exótica (espada de duas lâminas), Vontade de Ferro

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Caótico e Mau

Progressão: Conforme o nível de classe

Ajuste de Nível: +3

Esse meio-dragão era um guerreiro humano de 4º nível com os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 14, Des 13, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 10.

Combate

Os guerreiros meio-dragões usam armas de duas mãos (geralmente exóticas). Agressivos e temperamentais, eles estão sempre almejando uma batalha. Com frequência, lideram outros guerreiros malignos, mas lutam individualmente.

Sopro (Sob): Rajada de 9 m, uma vez por dia: 2d8 pontos de dano de ácido, Reflexos para reduzir à metade (CD 14). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Inventário: armadura de batalha +1, espada de duas lâminas (obra-prima), 2 azagaias.

COMO CRIAR UM MEIO-DRAGÃO

“Meio-dragão” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura viva corpórea (daqui por diante denominada “criatura-base”).

O meio-dragão conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para “dragão”. O tamanho não é afetado. Não modifique os bônus base de ataque e testes de resistência da criatura.

Dado de Vida: Substitua os DV raciais da criatura por dados de uma categoria superior (d4, d6, d8, d10 ou d12). Não substitua os Dados de Vida de classe.

Deslocamento: Os meio-dragões Grandes ou maiores terão asas e serão capazes de voar com o dobro do deslocamento base terrestre da criatura-base (máximo 36 m), com uma capacidade de manobra média. Um meio-dragão Médio ou menor nunca terá asas.

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta +4.

Ataque: Os meio-dragões adquirem dois ataques de garra e uma mordida. Caso a criatura-base seja capaz de empunhar armas manufaturadas, o meio-dragão conserva essa habilidade. Um meio-dragão que lute sem armas utilizará as garras em suas ações de ataque regulares. Quando empunhar uma arma, ele substitui as garras pelo ataque normal com a arma.

Ataque Total: Um meio-dragão que lute sem armas utilizará as duas garras e uma mordida em suas ações de ataque total. Quando empunhar uma arma, ele substitui as garras pelo ataque primário com essa arma e utiliza a mordida como ataque natural secundário. Se uma de suas mãos estiver livre, ele desfere um ataque natural secundário adicional com a garra.

Dano: Um meio-dragão adquire dois ataques de garra e uma mordida. Se a criatura-base não possuir ataques de mordida e/ou garras, ela causará o dano indicado na tabela a seguir. Caso contrário, considere os valores básicos da criatura-base ou os valores abaixo, o que for maior.

Tamanho	Mordida	Garra
Minúsculo	1	—
Mínimo	1d2	1
Miúdo	1d3	1d2
Pequeno	1d4	1d3
Médio	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Imenso	3d6	2d6
Colossal	4d6	3d6

Ataques Especiais: Um meio-dragão conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire o sopro relacionado ao dragão ancestral (veja a tabela a seguir), que somente pode ser utilizado uma vez por dia. O sopro de um meio-dragão causa 6d8 pontos de dano. Um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + 1/2 DV racial do meio-dragão + modificador de Constituição) bem-

OPRO DOS MEIOS-DRAGÕES

Variedade de Dragão	Imunidade ou Resistência
Ametista ⁵	Linha de energia
Azul	Linha de eletricidade
Batalha ¹	Cone de energia sônica
Branco	Cone de frio
Bronze	Linha de eletricidade
Canção ²	Cone de gás com carga elétrica
Caos ¹	Linha de energia aleatória
Cobre	Linha de ácido
Cristal ⁵	Cone de luz
Esmeralda ⁵	Cone de energia sônica
Estígio ¹	Linha de ácido
Etéreo ¹	Cone de força
Ferrugem ¹	Linha de ácido
Latão	Linha de fogo
Marrom ²	Linha de ácido
Negro	Linha de ácido
Oceanus ¹	Linha de eletricidade
Ouro	Cone de fogo
Piroclástico ¹	Cone de fogo e energia sônica**
Prata	Cone de frio
Presas ^{1,2}	Nenhuma*
Profundezas ²	Cone de gás corrosivo à carne
Radiante ¹	Linha de energia
Safira ⁵	Cone de energia sônica
Sombras ^{1,2}	Cone de sombras (impõe um nível negativo)
Tarteriano ¹	Linha de energia
Topázio ⁵	Cone de desidratação
Uivante ¹	Cone de energia sônica
Verde	Cone de gás corrosivo (ácido)
Vermelho	Cone de fogo

* Três vezes por dia, um meio-dragão das presas é capaz de infligir 1d4 pontos permanentes de Constituição com sua mordida (Fortitude CD 14 anula).

** Metade do dano indicado é de fogo, a outra metade é de energia sônica.

1 Descrito neste capítulo.

2 Publicado originalmente em *Monstros de Faerûn*.

3 Publicado originalmente no *Livro dos Monstros II*.

IMUNIDADES E RESISTÊNCIAS DOS MEIO-DRAGÕES

Variedade de Dragão	Imunidade ou Resistência
Ametista	Imunidade a veneno
Azul	Imunidade a eletricidade
Batalha	Imunidade sônica
Branco	Imunidade ao Frio
Bronze	Imunidade a Eletricidade
Canção	Imunidade a eletricidade e veneno
Caos	Imunidade a <i>confusão</i> /insanidade
Cobre	Imunidade a ácido
Cristal	Imunidade sônica
Esmeralda	Imunidade sônica
Estígio	Imunidade a doenças e veneno
Etéreo	Nenhuma
Ferrugem	Nenhuma
Latão	Imunidade a ácido
Marrom	Imunidade a ácido
Negro	Imunidade a ácido
Oceanus	Imunidade à eletricidade
Ouro	Imunidade a fogo
Piroclástico	Imunidade ao fogo ou sônica (50% de probabilidade cada)
Prata	Imunidade ao frio
Presas	Nenhuma
Profundezas	Imunidade à feitiços, resistência ao frio 10 e fogo 10
Radiante	Nenhuma
Safira	Imunidade à eletricidade
Sombras	Imunidade a drenar energia
Tarteriano	Nenhuma
Topázio	Imunidade ao frio
Uivante	Imunidade sônica
Verde	Imunidade a ácido
Vermelho	Imunidade a fogo

-sucedido reduz o dano à metade. Um sopro em linha sempre tem 1,5 m de altura, 1,5 m de largura e 18 m de comprimento. O sopro em cone sempre tem 9 m de comprimento, 9 m de altura e 9 m de largura no final da área afetada.

Qualidades Especiais: O meio-dragão conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, adquire visão no escuro 18 m e visão na penumbra. Ele se torna imune a efeitos de *sono* e paralisia e adquire uma imunidade adicional, conforme o tipo do dragão original.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +8, Con +2, Int +2, Car +2.

Perícias: Os meio-dragões adquirem pontos de perícias como um dragão e seus pontos de perícia equivalem a (6 + modificador de Inteligência) x (DV +3). Não inclua os Dados de Vida dos níveis de classe nesse cálculo — o meio-dragão recebe os pontos de perícia do tipo dragão somente pelos seus DV raciais e mas os níveis de classe são determinados normalmente. Considere as perícias mencionadas na descrição da criatura-base como perícias de classe e as demais como perícias de outra classe.

Ambiente: Idênticos aos da criatura-base ou do tipo de dragão.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +2 (mínimo 3).

Tendência: Mesma do tipo de dragão original.

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura-base +3.

MEIO-DRAGÕES LUNG

Os dragões lung, apresentados em *Aventuras Orientais*, são um caso especial. Muitos não têm sopros ou imunidades (ou ambos), portanto os meios-dragões que descendem dessas criaturas adquirem ataques especiais e qualidades especiais distintas, conforme mencionado na tabela Meio-Dragões Lung.

Causar Chuva (Sob): Um meio-chiang lung pode soprar nuvens de tempestade três vezes por dia, causando chuva. A chuva perdura durante 2d4 horas e estende-se em um raio de 3 km, centrado no meio-dragão.

Rugido (Ext): Um meio-li lung pode rugir três vezes por dia, criando um som semelhante a metal em atrito com rochas. Todas as criaturas num raio de 18 metros ficam automaticamente ensurdecidas durante 1 rodada (sem teste de resistência).

Fogo Aquático (Sob): Três vezes por dia, um meio-pan lung ou meio-shen lung em contato com a água ou submerso pode cercar-se de uma aura de

chamas fantasmagóricas, tremeluzentes e multicoloridas que causam dano a qualquer criatura tocada. Um oponente que atingir o meio-dragão com uma arma natural ou uma arma branca inflige o dano normal, mas ao mesmo tempo sofre 1d6 pontos de dano por fogo. Os dragões lung e os meio-lung são imunes ao fogo aquático. O fogo aquático permanece ativo durante 1 minuto ou até que entre em contato com fogo normal ou mágico. Se o fogo aquático for dissipado, o meio-dragão não conseguirá reativar a habilidade durante 2d6 minutos.

MEIO-DRAGÕES LUNG

Variedade de Dragão	Habilidades Especiais
Chiang lung	Respirar na água, causar chuva (veja texto)
Li lung	Rugido (veja texto), escavar 3 m
Lung wang	Respirar na água, imunidade ao fogo, sopro de cone de vapor (fogo) (6d10, CD 18)
Pan lung	Respirar na água, fogo aquático (veja texto)
Shen lung	Respirar na água, imunidade a eletricidade e veneno, fogo aquático (veja texto)
T'ien lung	Respirar na água, sopro de cone de fogo (6d10, CD 18)
Tun mi lung	Respirar na água, imunidade ao ar e água
Yu lung	Respirar na água

MEIO-ELEMENTAL

Muito mais raros que os meio-celestiais ou meio-abissais, os meio-elementais são o resultado da união entre elementais e criaturas mortais ou criados pela infusão mágica do poder elemental em um mortal ao nascer (em geral através de rituais estranhos e muitas vezes repugnantes). Estas criaturas normalmente são deixadas entre seus parentes mortais, jamais lembradas por seus criadores alienígenas.

Os meio-elementais sempre demonstram algum aspecto de sua natureza elemental em sua aparência e temperamento.

Os meio-elementais do ar muitas vezes têm os cabelos agitados por brisas misteriosas e uma voz aspirada. São descritos como volúveis, pois é difícil se concentrarem por muito tempo no mesmo assunto.

Os meio-elementais da terra possuem uma tonalidade rochosa de pele. Geralmente são lentos para agir, mas teimosos ao assumir compromissos.

Os meio-elementais do fogo têm um brilho avermelhado em seus cabelos, olhos ou pele. São temperamentais e tiram conclusões precipitadamente.

Os meio-elementais da água possuem uma tonalidade azul-esverdeada, seja nos cabelos ou na pele. Geralmente são generosos e caridosos, mas terríveis quando enfurecidos.

CRIANDO UM MEIO-ELEMENTAL

"Meio-elemental" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com valor de Inteligência 4 ou superior (daqui por diante denominada "criatura-base"). Como o meio-elemental ainda é composto principalmente de carne, é impossível ter o tipo "elemental". Em vez disso, o tipo da criatura muda para "extra-planar"; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

CA: A armadura natural aumenta em +1 ou +3 para um meio-elemental da terra.

Ataques Especiais: Um meio-elemental conserva todos os ataques especiais da criatura-base. Os meio-elementais com valores de Inteligência ou Sabedoria 8 ou superior possuem as seguintes habilidades similares a magia, utilizando seu nível de personagem como nível do conjurador, conforme especificado na tabela. Cada habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Qualidades Especiais: Um meio-elemental possui todas as qualidades especiais da criatura-base. Os meio-elementais são imunes a doenças e aos efeitos de seu próprio elemento (utilize frio no lugar de ar) e recebem +4 de bônus racial em testes de resistência de Fortitude contra veneno.

Testes de Resistência: Idênticos aos da criatura-base.

Habilidades: As habilidades da criatura-base sofrem as seguintes modificações: Ar: For +0, Des +2, Con +2, Int +2, Sab +2, Car +2. Terra: For +4, Des -2, Con +4, Int +0, Sab +0, Car +0. Fogo: For +0, Des +4, Con +0, Int +2, Sab +0, Car +2. Água: For +2, De§ +0, Con +2, Int +2, Sab +2, Car +2.

Perícias: Um meio-elemental possui 8 pontos de perícia, além de seu bônus de Inteligência, por Dado de Vida. Considere as perícias da criatura-base como

perícias de classe e as demais como perícias de outras classes. Se a criatura tiver uma classe de personagem, adquire os pontos de perícia normalmente. Quaisquer bônus raciais que se aplicam à criatura-base também se aplicam ao meio-elemental.

Talentos: Os meio-elementais recebem um talento a cada quatro níveis ou o total de talentos da criatura-base, o que for maior.

Terreno/Clima: Mesmo da criatura-base ou do elemental.

Meio-Elemental do Ar		Meio-Elemental do Fogo	
Nível	Habilidade	Nível	Habilidade
1-2	Névoa <i>obscurecente</i>	1-2	Mãos <i>flamejantes</i>
3-4	Muralha de vento	3-4	Criar <i>chamas</i>
5-6	Forma <i>Gasosa</i>	5-6	Esfera <i>flamejante</i>
7-8	Caminhar no ar	7-8	Muralha de fogo
9-10	Controlar os ventos	9-10	Escudo do fogo
11-12	Corrente de relâmpagos	11-12	Semente de fogo
13-14	Controlar o clima	13-14	Tempestade de fogo
15-16	Ciclone	15-16	Nuvem <i>incendiária</i>
17-18	Grupo de elementais*	17-18	Grupo de elementais*
19+	Viagem planar	19+	Viagem planar

* Só pode ser conjurada como magia do Ar

* Só pode ser conjurada como magia do Fogo

Meio-Elemental da Terra		Meio-Elemental da Água	
Nível	Habilidade	Nível	Habilidade
1-2	Pedra <i>encantada</i>	1-2	Névoa <i>obscurecente</i>
3-4	Amolecer terra e pedra	3-4	Névoa
5-6	Moldar rochas	5-6	Respirar na água
7-8	Pedras <i>afiadas</i>	7-8	Controlar a água
9-10	Muralha de pedra	9-10	Tempestade glacial
11-12	Pele rochosa	11-12	Cone glacial
13-14	Terremoto	13-14	Névoa <i>ácida</i>
15-16	Corpo de ferro	15-16	Evaporação
17-18	Grupo de elementais*	17-18	Grupo de elementais*
19+	Viagem planar	19+	Viagem planar

* Só pode ser conjurada como magia da Terra

* Só pode ser conjurada como magia da Água

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Mesma da criatura-base.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Ajuste de Nível: +3

Personagens Meio-Elementais

Os humanoides meio-elementais geralmente possuem classe do personagem. Os meio-elementais do ar preferem bardo e ladino, os meio-elementais da terra preferem guerreiro, os meio-elementais do fogo preferem magos e feiticeiros, e os meio-elementais da água preferem clérigos e druidas. Os clérigos meio-elementais servem as divindades apropriadas a seus elementos.

Exemplo de Meio-Elemental

Minotauro Meio-Elemental da Terra

Extra-Planar (Grande — Terra)

Dados de Vida: 6d8+12 (39 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (-1 tamanho, -1 Des, +8 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Machado Enorme +11/+6; chifres +6

Dano: Machado Enorme 2d8+9; chifres 1d8+3

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Investida 4d6+9, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Faro, astúcia natural, imune a doenças e efeitos da terra, bônus de +4 em testes de resistência de Fortitude contra venenos.

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 23, Des +8, Con 19, Int 7, Sab 10, Car 8

Perícias: Intimidar +8, Saltar +8, Ouvir +12, Procurar +11, Observar +12

Talentos: Grande Fortitude, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Subterrâneo/qualquer

Organização: Solitário ou gangue (2-4)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem

Combate

Investida (Ext): Um minotauro meio-elemental da terra normalmente inicia uma batalha investindo contra o oponente, abaixando a cabeça para utilizar seus poderosos chifres. Além dos benefícios e penalidades normais de uma investida, isso permite que a besta realize um único ataque com seus chifres que inflige 4d6+9 pontos de dano.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *pedra encantada*, *amolecer terra* e *pedra, moldar rochas*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um clérigo de 6º nível (CD 11 + nível da magia).

Astúcia Natural (Ext): Embora minotauros meio-elementais da terra não sejam especialmente inteligentes, possuem uma astúcia inata e habilidade lógica. Isso os torna imunes à magia *labirinto*, assegura que jamais fiquem perdidos, e permite que rastreiem seus inimigos. Além disso, jamais são surpreendidos.

Perícias: Os minotauros meio-elementais da terra recebem +4 de bônus racial em testes de Procurar, Observar e Ouvir.

MEPHIT

Os mephit são criaturas menores dos planos elementais. Eles costumam ser mais curiosos do que malignos, mas a natureza de cada indivíduo varia conforme a essência do elemento responsável por sua essência.

Todos os mephit parecem criaturas pequenas e aladas com aspectos levemente humanoides. Embora frequentemente sejam descritos como diabretes, é fácil distinguir sua natureza elemental.

COMBATE

Todos os mephit lutam com suas mordidas e garras ou utilizam seu perigoso sopro — a natureza e os efeitos desse ataque variam conforme a criatura.

Sopro (Sob): Um mephit pode utilizar seu sopro uma vez a cada 1d4 rodadas como uma ação padrão. Veja as descrições individuais para obter mais detalhes.

Habilidades Similares a Magia: Todos os mephit possuem uma ou mais habilidades similares à magia (CD 12 + nível da magia). Consulte as descrições individuais para obter detalhes.

Invocar Mephit (SM): Uma vez por dia, um mephit pode tentar invocar outro mephit da mesma variedade, semelhante à magia *invocar criaturas*, mas com apenas 25% de chance de obter sucesso. Jogue 1d%: se obtiver um resultado entre 01–75, nenhuma criatura responderá à invocação naquele dia. Um mephit invocado não poderá utilizar sua própria habilidade de invocação durante 1 hora. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível.

Cura Acelerada (Ext): Os mephit recuperam 2 ponto de vida a cada rodada, desde que estejam vivos e obedeçam a algumas condições. Veja as descrições individuais para obter detalhes.

GANGUES E TURBAS DE MEPHIT

Os grupos de mephit similares (por exemplo, água, limo ou gelo) muitas vezes se reúnem em lugares onde se sintam confortáveis.

MEPHIT DA ÁGUA

Extra-Planar (Pequeno — Planar, Água)

Dados de Vida: 3d8 + 6 (19 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 12 m (médio), natação 9 m

Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +3/+1

Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d3+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d3+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +3

Habilidades: For 14, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15

Perícias: Arte da Fuga +5, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +10, Furtividade +6, Natação +10, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +0 (+2 para amarrar)

Talentos: Ataque Poderoso, Vitalidade

Ambiente: Plano Elemental da Água

Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com homens-peixe em miniatura. Ela é recoberta de escamas e enxerga o mundo com olhos negros e bulbosos.

Os mephit da água são provenientes do Plano Elemental da Água. Eles são criaturas viajantes, com um incansável senso de humor que irrita rapidamente qualquer ser vivo em sua companhia. Cada um deles tem cerca de 1 m de altura e cerca de 15 quilos.

Os mephit da água falam os idiomas Comum e Aquan.

Combate

Sopro (Sob): Cone de líquido cáustico de 3 m, 1d8 pontos de dano por ácido, Reflexos (CD 13) para reduzir o dano a metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit do limo pode arremessar uma bolha de ácido que funciona como a *flecha ácida de Melf* (3º nível de conjurador). Uma vez por dia, ele pode criar uma massa de neblina malcheirosa que duplica o efeito da magia *névoa fétida* (CD 15) conjurada por um feiticeiro de 6º nível.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do gelo ativa essa habilidade somente quando estiver mergulhado até a cintura em água ou sob a chuva.

Perícias: Um mephit da água recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

MEPHIT DO AR

Extra-Planar (Pequeno — Ar, Planar)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 18 m (perfeito)

Classe de Armadura: 17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +3/–1

Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15

Perícias: Arte da Fuga +9, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +13, Furtividade +9, Intimidar +4, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Plano Elemental do Ar

Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com um ser humano baixo, branco como as nuvens, e tem um vendaval no lugar das pernas.

Os mephit do ar são provenientes do Plano Elemental do Ar.

Eles têm pouco mais de 1 m de altura e pesam cerca de meio quilo.

Os mephit do ar falam os idiomas Comum e Auran.

Combate

Sopro (Sob): Cone de poeira e pedregulhos de 4,5 m; 1d8 pontos de dano, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit do ar pode cercar-se de vapor, duplicando o efeito da magia *nublar* (3º nível de conjurador). Uma vez por dia, ele é capaz de lançar uma *lufada de vento* (CD 14, 6º nível de conjurador). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do ar ativa essa habilidade somente quando estiver exposto ao ar em movimento, seja uma brisa, uma ventania, um efeito mágico ou mesmo o próprio mephit se abanando.

MEPHIT DO FOGO

Extra-Planar (Pequeno — Fogo, Planar)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (médio)

Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +3/-1

Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3 e 1d4 de fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d3+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, cura acelerada 2, vulnerabilidade ao frio

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +3

Habilidades: For 10, Des 13, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15

Perícias: Arte da Fuga +7, Blefar +8, Diplomacia

+4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +11, Furtividade +7, Intimidar +4, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Plano Elemental do Fogo

Organização: Solitário, gangue (2-4 mephit de tipos variados) ou turba (5-12 mephit de tipos variados)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 4-6 DV (Pequeno); 7-9 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com um diabo em miniatura, envolto em chamas e aprontando brincadeiras de péssimo gosto.

Os mephit do fogo são provenientes do Plano Elemental do Fogo.

Um mephit da terra têm pouco mais de 1 m de altura e pesa quase meio quilo.

Eles falam os idiomas Comum e ígneo.

Combate

Sopro (Sob): Cone de 4,5 m, 1d8 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: 1/hora — *raio ardente* (CD 14), idêntico à magia conjurada por um feiticeiro de 3º nível; 1/dia — *esquentar metal* (CD 14), 6º nível de Conjurador. As CDs para os testes de Resistência são baseadas em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do fogo ativa essa habilidade somente quando estiver em contato com uma chama do tamanho de uma tocha (ou maior).

MEPHIT DO GELO

Extra-Planar (Pequeno — Ar, Frio, Planar)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (perfeito)

Classe de Armadura: 18 (+1 tamanho, +3 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +3/-1

Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3 e 1d4 por frio)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3 mais 1d4 por frio)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2, imunidade ao frio, vulnerabilidade ao fogo

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15

Perícias: Arte da Fuga +9, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +13, Furtividade +9, Intimidar +4, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Plano Elemental do Ar

Organização: Solitário, gangue (2-4 mephit de tipos variados) ou turba (5-12 mephit de tipos variados)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 4-6 DV (Pequeno); 7-9 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com um humano em miniatura feito de neve e gelo, que possui uma pele translúcida.

Os mephit do gelo são provenientes do Plano Elemental do Ar.

Cada mephit do gelo tem pouco mais de 1 m de altura e pesa cerca de 15 quilos.

Os mephit do gelo falam os idiomas Comum e Auran.

Combate

Sopro (Sob): Cone de fragmentos de gelo de 4,5 m, 1d4 pontos de dano por frio, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade. As criaturas vivas que fracassarem no teste de resistência sofrerão hipotermia e seus olhos congelarão, a menos que sejam imunes ou estejam protegidas contra o frio. Isso impõe -4 de penalidade de moral na CA e -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas.

Habilidades Similares a Magia: 1/hora — *misséis mágicos* (3º nível de conjurador); 1/dia — *esfriar metal* (CD 14), Nível de Conjurador: 6º. As CDs para os testes de Resistência são baseadas em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do gelo ativa essa habilidade somente quando estiver em contato com um pedaço de gelo Miúdo ou maior ou se a temperatura ambiente estiver a 0° C ou inferior.

MEPHIT DO LIMO

Extra-Planar (Pequeno — Planar, Água)

Dados de Vida: 3d8 + 6 (19 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 12 m (médio), natção 9 m

Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +3/+1

Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d3+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d3+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +3

Habilidades: For 14, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15

Perícias: Arte da Fuga +6, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +10, Furtividade +6, Natação +10, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)

Talentos: Ataque Poderoso, Vitalidade

Ambiente: Plano Elemental da Água

Organização: Solitário, gangue (2-4 mephit de tipos variados) ou turba (5-12 mephit de tipos variados)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 4-6 DV (Pequeno); 7-9 DV (Médio)



Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada e repugnante se parece com uma miniatura humana composta de lixo e sujeira. A criatura possui um odor terrivelmente ruim e parece estar em constante estado de liquefação.

Os mephit do limo são provenientes do Plano Elemental da Água.

Um mephit do limo tem pouco mais de 1 m de altura e pesa cerca de 15 quilos.

Os mephit do limo falam os idiomas Comum e Aquan.

Combate

Sopro (Sob): Cone de líquido cáustico de 3 m, 1d4 pontos de dano por ácido, Reflexos (CD 13) para reduzir o dano à metade. As criaturas vivas que fracassarem no teste de resistência serão atormentadas por coceiras na pele e irritação nos olhos, a menos que sejam imunes ou estejam protegidas contra o ácido. Isso impõe -4 de penalidade de moral na CA e -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit do limo pode arremessar um ácido viscoso que funciona como a *flecha ácida de Melf* conjurada por um feiticeiro de 3º nível. Uma vez por dia, ele pode criar uma massa de neblina malcheirosa que duplica o efeito da magia *névoa fétida* (CD 15), conjurada por um feiticeiro de 6º nível.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do gelo ativa essa habilidade somente quando estiver em ambiente úmido ou lamacento.

Perícias: Um mephit do limo recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

MEPHIT DO MAGMA

Extra-Planar (Pequeno — Fogo, Planar)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (médio)

Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +3/-1

Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3 mais 1d4 de fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3 mais 1d4 de fogo)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, cura acelerada 2, vulnerabilidade ao frio

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +3

Habilidades: For 10, Des 13, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15

Perícias: Arte da Fuga +7, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +11, Furtividade +7, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Plano Elemental do Fogo

Organização: Solitário, gangue (2-4 mephit de tipos variados) ou turba (5-12 mephit de tipos variados)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 4-6 DV (Pequeno); 7-9 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com uma miniatura brutal de um ser humano, feita de pedra derretida e lava brilhante.

Os mephit do magma são provenientes do Plano Elemental do Fogo. Os mephit do magma são estúpidos e brutais. Cada um tem pouco mais de 1 m de altura e pesa cerca de 30 quilos.

Os mephit do magma falam os idiomas Comum e ígneo.

Combate

Sopro (Sob): Cone de magma de 4,5 m, 1d4 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano à metade. As criaturas vivas que fracassarem no teste de resistência terão sua pele queimada e os olhos cauterizados, a menos que sejam imunes ou estejam protegidas contra o fogo. Isso impõe -4 de penalidade de moral na CA e -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit do magma pode usar a magia *alterar forma* para assumir a forma de uma poça de lava com 1 m de diâmetro e 15 cm de profundidade. A Redução de Dano da criatura aumenta para 20/mágica nesta forma. O mephit não poderá atacar, mas conseguirá utilizar outras habilidades similares a magia. Ele consegue se movimentar com deslocamento de 1 m, mas é incapaz de correr. Nesta forma, o mephit é capaz de atravessar pequenos buracos ou aberturas estreitas, mesmo rachaduras. O toque da lava queimará materiais inflamáveis, como papel, palha ou madeira seca.

Uma vez por dia, um mephit do magma pode lançar *pirotecnia* (CD 14). Ele poderá utilizar seu corpo como fonte das chamas sem sofrer ferimentos. Nível de Conjurador: 6º. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do magma ativa essa habilidade somente quando estiver em contato com magma, lava ou chamas do tamanho de uma tocha (ou maior).

MEPHIT DA POEIRA

Extra-Planar (Pequeno — Ar, Frio, Planar)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (perfeito)

Classe de Armadura: 17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +3/-1

Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15

Perícias: Arte da Fuga +9, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +13, Furtividade +9, Intimidar +4, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Plano Elemental do Ar

Organização: Solitário, gangue (2-4 mephit de tipos variados) ou turba (5-12 mephit de tipos variados)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 4-6 DV (Pequeno); 7-9 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com um humano pequeno, de pele enrugada e expressão cheia de ressentimento.

Os mephit da poeira são provenientes do Plano Elemental do Ar.

Eles têm cerca de 1 m de altura e pesam quase 1 quilo.

Os mephit da poeira falam os idiomas Comum e Auran.

Combate

Sopro (Sob): Cone de partículas irritantes de 3 m; 1d4 pontos de dano, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano à metade. As criaturas que fracassarem no teste de resistência serão atormentadas por coceiras na pele e irritação nos olhos. Isso impõe -4 de penalidade de moral na CA e -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit da poeira pode envolver-se em uma camada de poeira, como uma pluma, duplicando o efeito da magia *nublar* (3º nível de conjurador). Uma vez por dia, ele pode criar uma massa de poeira giratória que duplica o efeito de *muralha de vento* (CD 15, 6º nível de conjurador). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit da poeira ativa essa habilidade somente se estiver em um ambiente árido e empoeirado.

MEPHIT DO SAL

Extra-Planar (Pequeno — Terra, Planar)

Dados de Vida: 3d8 + 6 (19 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 12 m (médio)

Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, -1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +3/+2

Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d3+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d3+7)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +3
Habilidades: For 17, Des 8, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +5, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +9, Furtividade +5, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas -1 (+1 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Vitalidade
Ambiente: Plano Elemental da Terra
Organização: Solitário, gangue (2-4 mephit de tipos variados) ou turba (5-12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4-6 DV (Pequeno); 7-9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada parece uma miniatura humana com olhos vermelhos e carne cristalizada.

Os mephit do sal são provenientes do Plano Elemental da Terra. Eles são criaturas sarcásticas que detestam água e qualquer tipo de umidade. Esse tipo de mephit tem pouco mais de 1 m de altura e pesa cerca de 40 quilos. Os mephit do sal falam os idiomas Comum e Terran.

Combate

Sopro (Sob): Cone de cristais de sal de 3 m, 1d4 pontos de dano, Reflexos (CD 13) para reduzir o dano a metade. As criaturas vivas que fracassarem no teste de resistência serão atormentadas por coceiras na pele e irritação nos olhos. Isso impõe -4 de penalidade de moral na CA e -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora um mephit do sal pode conjurar *poeira ofuscante* (CD 14, 3º nível de conjurador).

Uma vez por dia, este mephit é capaz de drenar a umidade de uma área com 6 m de raio centrada nele. As criaturas na área afetada sofrem 2d8 pontos de dano (Fortitude para reduzir à metade, CD 14; 6º nível de conjurador). Este efeito é devastador sobre criaturas aquáticas e plantas, que sofrem -2 de penalidade em seus testes de resistência. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do gelo ativa essa habilidade somente quando estiver em um ambiente árido.

MEPHIT DA TERRA

Extra-Planar Pequeno (Terra, Planar)

Dados de Vida: 3d8 + 6 (19 PV)
Iniciativa: -1
Deslocamento: 9 m (6 quadrado), voo 12 m (médio)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, -1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +3/+1
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d3+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d3+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Alterar tamanho, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +3
Habilidades: For 17, Des 8, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +5, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +9, Furtividade +5, Intimidar +4, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas -1 (+1 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Vitalidade
Ambiente: Plano Elemental da Terra
Organização: Solitário, gangue (2-4 mephit de tipos variados) ou turba (5-12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4-6 DV (Pequeno); 7-9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com um anão forte, quase sem cabelos e composto de rochas.

Os mephit da terra são provenientes do Plano Elemental da Terra. Eles têm pouco mais de 1 m de altura e pesam cerca de 40 quilos. Os mephit da terra falam os idiomas Comum e Terran.

Combate

Sopro (Sob): Cone de pedregulhos e cristais de 4,5 m, 1d8 pontos de dano, Reflexos (CD 13) para reduzir o dano a metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *amolecer terra e pedra*. Nível de Conjurador: 6º.

Alterar Tamanho (SM): Uma vez por hora, um mephit da terra pode alterar magicamente o seu tamanho. Esta habilidade é similar à magia *aumentar*, mas afeta somente o mephit. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit da terra ativa essa habilidade somente quando estiver no subterrâneo ou enterrado até a cintura.

MEPHIT DO VAPOR

Extra-Planar (Pequeno — Fogo, Planar)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (médio)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/-1
Ataque: Corpo a corpo: Garra +4 (dano: 1d3 mais 1d4 de fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3 mais 1d4 de fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, cura acelerada 2, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +3
Habilidades: For 10, Des 13, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +7, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +11, Furtividade +7, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário, gangue (2-4 mephit de tipos variados) ou turba (5-12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4-6 DV (Pequeno); 7-9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Essa criatura alada parece uma miniatura humana pálida e com nuvens de vapor saindo de seu nariz, boca e orelhas. Ela também deixa um rastro de água escaldante onde passa.

Os mephit do vapor são provenientes do Plano Elemental do Fogo. Eles são criaturas autoritárias que se consideram os senhores de sua espécie. Cada um tem pouco mais de 1 m de altura e pesa cerca de 1 quilo. Os mephit do vapor falam os idiomas Comum e ígneo.

Combate

Diferente dos outros mephit, esses apreciam e anseiam o combate, motivados por um ego imenso.

Sopro (Sob): Cone de vapor de 3 m, 1d4 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade. As criaturas vivas que fracassarem no teste de resistência terão a pele queimada e os olhos cauterizados, a menos que sejam imunes ou estejam protegidas contra o fogo. Isso impõe -4 de penalidade de moral na CA e -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit do vapor pode envolver-se em uma nuvem de gás escaldante, duplicando os efeitos da magia *nublar* (3º nível de conjurador). Uma vez por dia, ele pode criar uma tempestade de água fervente que afeta um raio de 6 m. As criaturas vivas na área afetada sofrem 2d6 pontos de dano por fogo (Reflexos para reduzir à metade, CD 14; 6º nível de conjurador). Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do vapor ativa essa habilidade somente quando estiver em contato com água fervente ou em algum ambiente quente e úmido.

MERCANO

Extra-Planar (Grande — Leal)

Dados de Vida: 7d8+21 (52 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 m

Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +2 Des, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: falcione (obra-prima) +9/+4

Dano: Falcione 2d4+3

Face/Alcance: 3 m/3 m

Qualidades Especiais: RM 25, habilidades similares a magia, telepatia

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +8

Habilidades: For 15, Des 15, Con 16, Int 20, Sab 17, Car 15

Perícias: Avaliação +19, Bolear +12, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (nobreza e realeza) +15, Conhecimento (planos) +15, Diplomacia +18, Identificar Magia +17, Intimidação +9, Observar +8, Obter Informação +12, Ouvir +8, Prestidigitação +14, Procurar +15, Profissão (comerciante) +8, Sentir Motivação +13

Talentos: Especialização, Desarme Aprimorado, Fintar Aprimorado

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Companhia (1–4 mercanos e 3–18 guarda-costas guerreiros de 5º nível) ou progressão (1 mercano, 3 guerreiros de 14º nível, 1 guerreiro de 21º nível/Sentinela de União de 2º nível)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre Leal e Neutro

Progressão: De acordo com a classe do personagem

Os mercanos, também chamados de Ocultos, são comerciantes extra-planares que vendem armas, magias e outros tesouros entre os planos.

Eles declaram neutralidade em qualquer conflito e rivalidade nos planos que visitam, preferindo concluir seus negócios e continuar a viagem. Mas, sob a fachada de imparcialidade dos mercanos, escondem-se motivações próprias, e eles muitas vezes contratam aventureiros para executarem seus planos.

Um mercano se destaca mesmo no mercado mais superlotado. Ele é uma criatura de 3,60 m de altura, pele azulada, usando trajes volumosos e se deslocando com uma graça lenta e lânguida. Suas mãos são compridas, finas e delicadas, com uma junta adicional em cada dedo.

Todos os mercanos falam os idiomas Abissal, Celestial, Dracônico, Infernal e pelo mais dois idiomas.

COMBATE

Os mercanos deixam o combate para seus lacaios e guarda-costas — eles sabem que suas habilidades pertencem à mesa de negociação, não ao campo de batalha. Se forem pressionados, tentam desarmar seus oponentes ou usam *invisibilidade* e *porta dimensional* para escapar. Um mercano quase sempre possui uma *arca secreta* de *Leomund* repleta de tesouros e magias preparada, e não hesita em invocá-la para recuperar uma varinha poderosa — ou simplesmente subornar um inimigo inoportuno.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *porta dimensional*, *invisibilidade*; 1/dia — *a arca secreta de Leomund*, *viagem planar*. Nível do conjurador 14º, CD do teste de resistência 12 + nível da magia.

Telepatia (Sob): Os mercanos são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 metros que possua um idioma.

Perícias: Como nascem e crescem em uma cultura mercantil, os mercanos recebem +4 de bônus racial nos testes de Avaliação.

SOCIEDADE DOS MERCANOS

Nômades por natureza, os mercanos viajam muito, comprando e vendendo mercadorias. Eles gostam de imponência, portanto costumam alugar ou emprestar mansões e palácios quando se estabelecem durante algum tempo em qualquer local.



Mercano

Como são famosos como mercadores ricos, sempre possuem um esquadrão de guarda-costas nas proximidades. Eles atraem bandidos e ladrões como moscas, logo os mercanos são cautelosos com qualquer estranho com o qual tenham contato.

Os mercanos apresentam um comportamento paciente e elegante enquanto exercem sua atividade comercial. Eles nunca brigam entre si, e um rival que insulta um mercano quase sempre descobre que o ressentimento é partilhado pelos outros membros da raça. Sua estrutura familiar e hábitos de reprodução são desconhecidos, já que os adolescentes e os anciões nunca são vistos pelas criaturas de outras raças.

Em União, geralmente um mercano é acompanhado por um esquadrão de Sentinela de União (dois soldados [Gue 14] e um sargento [Gue 21/Sentinela de União 2]) enquanto caminha pela cidade, mas ele costuma contratar guarda-costas para executar tarefas específicas, de acordo com as capacidades do grupo e a missão. Se uma companhia de mercanos tem negócios no Abismo, por exemplo, provavelmente estará acompanhada por tieflings ou demônios. Naturalmente, as missões comerciais excepcionalmente perigosas exigem auxílio adicional, e uma companhia de mercanos geralmente tem motivos para contratar os serviços de aventureiros. O patrono dos mercanos é Boccob.

PERSONAGENS MERCANOS

A classe favorecida de um mercano é mago; o mercano mais velho de qualquer companhia geralmente será um mago. Os clérigos da raça veneram Boccob. Os PdJs mercanos têm +7 de Ajuste de Nível (consulte a seção sobre Ajuste de Nível no início deste capítulo).

MÍMICO

Aberração (Grande — Metamorfo)

Dados de Vida: 7d8 + 21 (52 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 3 m (2 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +5/+13

Ataque: Corpo a corpo: pancada +9 (dano: 1d8+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +9 (dano: 1d8+4)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Aderente, esmagar

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, mimetismo

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +6

Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 10, Sab 13, Car 10

Perícias: Disfarces +13, Escalar +9, Observar +8, Ouvir +8

Talentos: Foco em Arma (pancada), Prontidão, Reflexos Rápidos

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: 1/10 moedas; 50% bens; 50% itens

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Mímico



O que parecia ser um objeto, agora demonstra sinais de vida orgânica conforme um membro antinatural e chicote ante emerge da criatura.

O mímico é uma criatura estranha e letal que pode alterar sua colocação e forma. Ele utiliza esta habilidade para atrair vítimas indefesas e devorá-las.

Dizem que os mímicos não são criaturas naturais, mas foram criados há muito tempo por um mago esquecido. Desde então, essas terríveis criaturas atuam como guardiões de tesouros.

Um mímico pode ter qualquer tamanho, mas geralmente não ultrapassa 3 m de comprimento.

Um mímico comum possui 50 m³ de volume (1,5 metro por 1,5 metro por 2 metros) e pesa cerca de 2.250 quilos. Os mímicos falam o idioma Comum.

COMBATE

Um mímico frequentemente surpreende os aventureiros incautos, esmagando-os com um pseudópode pesado. Os mímicos são espertos o suficiente para evitar lutas mortíferas caso consigam extorquir tesouros ou alimento de um grupo.

Aderente (Ext): Um mímico expelle um líquido viscoso que atua como poderoso adesivo e prende rapidamente criaturas ou objetos. A substância recobre o mímico e adere automaticamente a qualquer criatura atingida por seus ataques. Enquanto o mímico estiver vivo, os inimigos aprisionados dessa forma não conseguirão se libertar sem remover o adesivo.

Uma arma que atingir o mímico recoberto pelo adesivo também ficará presa, a menos que o usuário obtenha sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 16). Para liberar a arma, será necessário um teste bem-sucedido de Força (CD 16).

O álcool dissolve o adesivo, mas o mímico ainda poderá executar a manobra Agarrar normalmente. Um mímico é capaz de neutralizar seu adesivo quando desejar e a substância se tornará inerte 5 rodadas após a eliminação do monstro.

Esmagar (Ext): Um mímico causa 1d8+4 pontos de dano caso obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Mimetismo (Ext): Um mímico é capaz de assumir qualquer forma com dimensões gerais de aproximadamente 50 metros cúbicos (1,5 m por 1,5 m por 2 m), como um baú grande, uma cama robusta ou um batente largo. Entretanto, a criatura não consegue alterar substancialmente seu tamanho. O corpo de um mímico é duro e tem uma textura áspera, não importa a aparência selecionada. Qualquer examinador poderá detectar esse ardil obtendo sucesso em um teste de Observar, resistido pelo teste de Disfarces do mímico. Com certeza, essa percepção será muito tardia para evitar o ataque.

Perícias: Um mímico recebe +8 de bônus racial para os testes de Disfarces.



Minotauro

confusos — uma habilidade muito usada para caçar, atormentar e finalmente destruir intrusos.

Um minotauro supera 2 m de altura e pesa cerca de 350 quilos.

Os minotauros falam o idioma Gigante.

COMBATE

Os minotauros preferem o combate corporal, onde sua enorme força física é mais eficiente.

Investida Poderosa (Ext): Em geral, um minotauro inicia um confronto investindo contra um oponente, baixando a cabeça e golpeando com seus poderosos chifres. Além dos benefícios e penalidades normais de uma Investida, essa manobra permite que a criatura realize um único ataque regular com +9 de bônus de ataque e causa 4d6+6 pontos de dano perfurante.

Astúcia Natural (Ext): Embora os minotauros não sejam notavelmente inteligentes, eles possuem uma astúcia inata e habilidade lógica. Eles são imunes às magias labirinto, nunca se perdem e lhes permite rastrear seus inimigos. Além disso, nunca são surpreendidos.

Perícias: Os minotauros recebem +4 de bônus para os testes de Procurar, Observar e Ouvir.

MINOTAUROS COMO PERSONAGENS

Os personagens minotauros possuem as seguintes características raciais.

— +8 Força, +4 Constituição, -4 Inteligência (mínimo 3), -2

Carisma.

— Tamanho Grande. -1 de Penalidade na Classe de Armadura, -1 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de Agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/3 m

— O deslocamento base terrestre de um minotauro é 9 metros.

— Visão no escuro 18 m.

— Dados de Vida Raciais: Um minotauro começa com seis níveis de humanoide monstruoso, que fornecem 6d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +6 e bônus base para os testes de resistência de Fort +2, Ref +5 e Von +5.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanoide monstruoso de um minotauro lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 9 x (2 + modificador Int, mínimo 1). Suas perícias de classe são Intimidar, Saltar, Ouvir, Procurar e Observar. Os minotauros recebem +4 de bônus em Procurar, Observar e Ouvir.

— Talentos Raciais: Os níveis como humanoide monstruoso de um minotauro lhe concedem 3 talentos.

— Usar Armas: Um minotauro sabe usar o machado grande e todas as armas simples.

— +5 de bônus de armadura natural.

— Armas Naturais: chifre (dano: 1d8).

— Ataques Especiais (veja acima): Investida Poderosa

— Qualidades Especiais (veja acima): Astúcia natural, faro

— Idiomas Automáticos: Comum, Gigante. Idiomas Adicionais: Orc, Goblin, Terran.

— Classe Preferida: Bárbaro.

— Ajuste de Nível: +2.

MINOTAURO

Humanoide Monstruoso (Grande)

Dados de Vida: 6d8 + 12 (39 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (-1 tamanho, +5 natural), toque 9, surpresa — (veja texto)

Ataque Base/Agarrar: +6/+14

Ataque: Corpo a corpo: machado grande +9 (dano: 3d6+6; dec. x3) ou chifre +9 (dano: 1d8+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: machado grande +9/+4 (dano: 3d6+6; dec. x3) e chifre +4 (dano: 1d8+4)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Investida poderosa dano: 4d6+6

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, astúcia natural, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 19, Des 10, Con 15, Int 7, Sab 10, Car 8

Perícias: Intimidar +2, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +2

Talentos: Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Rastrear

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário, casal ou gangue (3-4)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2

Fisicamente, esta criatura lembra um humano muitíssimo alto, musculoso, com pelos espessos e uma cabeça de touro. Os olhos negros desta besta brilham com fúria selvagem.

Os minotauros são criaturas fortes e agressivamente territoriais, muitas vezes encontradas em enormes labirintos subterrâneos.

A astúcia natural de um minotauro e seus instintos animais lhe permitem encontrar facilmente seu caminho através dos complexos de túneis mais

MOHRG

Morto-vivo (Médio)

Dados de Vida: 14d12 (91 PV)

Iniciativa: +9

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 23 (+4 Des, +9 natural), toque 14, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +7/+12

Ataque: Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 1d6+7) ou língua: toque +12 (paralisia)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 1d6+7) ou língua: toque +12 (paralisia)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, toque paralisante, cria

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +10, Von +9

Habilidades: For 21, Des 19, Con —, Int 11, Sab 10, Car 10

Perícias: Escalar +13, Esconder-se +21, Furtividade +21, Natação +9, Observar +15, Ouvir +11

Talento: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos Rápidos

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário, gangue (2–4), ou turba (2–4 mais 5–10 zumbis)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 15–21 DV (Médio); 22–28 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um cadáver gigante, semi-esquelético. Sua caixa torácica está repleta de vísceras expostas e nojentas. A língua da criatura e sua característica mais notável — comprida, cartilaginosa e dotada de garras.

Os mohrg são corpos animados de assassinos em massa ou vilões similares que morreram sem pagar por seus crimes. Torturados pelo ódio implacável contra todas as coisas vivas, eles retornaram dos mortos.

Quase todos os mohrg têm entre 1,50 e 1,80 m de altura e pesam cerca de 60 kg.

COMBATE

Assim como os zumbis, os mohrg atacam usando seus poderosos punhos. Com muita frequência, eles surpreendem seus inimigos, pois se deslocam mais rápido que os zumbis.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o mohrg precisa atingir um oponente Médio ou menor com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Toque Paralisante (Sob): O mohrg ataca com sua língua durante o combate. Qualquer oponente atingido deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficará paralisado durante 1d4 minutos. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Cria (Sob): Qualquer humanoide morto por um mohrg se tornará um zumbi depois de 1d4 dias. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

MONÓLITO ELEMENTAL

Como seus parentes menores, os monólitos elementais são encarnações vivas das forças elementais que compõem o multiverso. Eles são tão poderosos que apenas as magias de invocação mais complexas são capazes de atraí-los para o Plano Material e obrigá-los a obedecer, e mesmo assim o conjurador não se atreveria a desviar sua atenção do controle da criatura nem por um instante.

Os monólitos são grandes príncipes e governantes entre sua espécie, e até mesmo os elementais anciões os obedecem. Apenas os elementais primais são mais poderosos.

COMBATE

Cada tipo de monólito tem suas próprias táticas e habilidades de combate diversificadas, mas todos partilham das mesmas qualidades elementais.

MONÓLITO DA ÁGUA

Elemental (Imenso — Água, Planar)

Dados de Vida: 36d8+255 (417 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 36 m

Classe de Armadura: 27 (–4 tamanho, +6 Des, +15 natural), toque 12, surpresa 21

Ataque Base/Agarrar: +27/+53

Ataque: Corpo a corpo: pancada +38 (dano: 6d8+14, dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +38 (dano: 6d8+14, dec. 19–20)

Espaço/Alcance: 6 m/6 m

Ataques Especiais: Enxurrada, vórtice, maestria aquática

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, Redução de Dano 15/–, características de elemental

Testes de Resistência: Fort +27, Ref +20, Von +16

Habilidades: For 38, Des 22, Con 25, Int 12, Sab 15, Car 17

Perícias: Diplomacia +5, Intimidação +16, Saltar +27, Ouvir +43, Sentir Motivação +15, Observar +43, Natação +22

Talento: Prontidão, Golpe Avassalador, Trespassar, Esquiva, Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Ataque Natural Aprimorado, Separar Aprimorado, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada)

Ambiente: Plano Elemental da Água

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 17

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 37–54 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Um volume animado de água do tamanho de um edifício ergue-se numa forma grosseiramente humanoide. Seus membros são grossos tentáculos de água que lembram braços, e seu corpo constantemente se altera para fluir pelo solo sem se dispersar ou perder a forma.

Como os demais monólitos elementais, os da água são os governantes e líderes de sua espécie. Embora não gostem de se afastar do Plano Elemental da Água, eles podem ser invocados por magias extremamente poderosas, e ainda que sejam capazes de falar Aquan, raramente se dignam a falar com outras criaturas exceto elementais da água.

Suas vozes soam como ondas quebrando numa violenta tempestade, e são perceptivelmente mais inteligentes e voluntariosos que a maioria de sua espécie.

Combate

Os monólitos da água são quase tão fortes quanto os da terra, mas muito mais rápidos e ágeis. Eles preferem lutar na água, onde são capazes de desaparecer sob as ondas e surpreender seus inimigos, mas em nenhuma hipótese podem se afastar mais de 90 m do volume de água a partir do qual foi conjurado.

Enxurrada (Ext): O toque de um monólito da água apagará tochas, fogueiras, lâmpioes e outras chamas expostas de origem comum (mas não mágica) de categoria de tamanho Enorme ou menor. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia *dissipar magia* (nível de conjurador: 20°).

Vórtice (Sob): Caso esteja submerso, o monólito da água é capaz de se transformar num redemoinho uma vez a cada 10 minutos; ele consegue permanecer nessa forma pelo tempo que desejar. Na forma de vórtice, o monólito ainda pode se mover com seu deslocamento de natação.

O vórtice terá 3 m de comprimento na base e até 15 m de comprimento no topo, com até 24 m de altura, conforme o tamanho do elemental. O elemental controla a altura exata em relação à superfície, mas o vórtice ficará no mínimo a 6 m de profundidade.

Enquanto estiver em forma de vórtice, o deslocamento do monólito da água não provoca ataques de oportunidade, mesmo que ele ingresse no espaço ocupado por outra criatura. Esta pode ser apanhada pelo vórtice caso toque ou penetre nele, ou se o monólito ingressar ou atravessar o espaço ocupado por ela.

Todas as criaturas Enormes ou menores podem sofrer dano quando são apanhadas pelo vórtice e talvez sejam arrastadas pela correnteza. Uma criatura atingida pelo vórtice deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 42) ou sofrerá 4d6 pontos de dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de resistência de Reflexos (CD 42) para que a criatura não seja arrastada e suspensa pelas violentas correntezas do redemoinho; caso fracasse, sofrerá automaticamente o dano indicado a cada rodada. Uma criatura afetada poderá realizar um teste de resistência de Reflexos por rodada para escapar do vórtice: ela ainda sofrerá o



Mohrg

Monólito da Água



dano pertinente, mas poderá se libertar. A CD para esses testes de resistência é baseada em Força.

Uma criatura aprisionada no interior do vórtice não consegue se mover exceto para onde o monólito a carregar ou para escapar. Nos demais aspectos, é capaz de agir normalmente, mas deve obter sucesso num teste de resistência de Concentração (CD 20 + nível da magia) para conjurar qualquer magia. As criaturas aprisionadas pelo vórtice sofrem -4 de penalidade de Destreza e -2 de penalidade nas jogadas de ataque. Um monólito só consegue aprisionar um número de criaturas correspondente ao seu volume.

O monólito é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar, derrubando-a no local onde o vendaval estiver. Um monólito invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de voltar ao seu plano natal.

Quando a base do vórtice tocar o solo abaixo d'água, criará uma nuvem espiralada com os detritos. Esta nuvem estará centrada no elemental e seu diâmetro equivale a metade da altura do vórtice. A nuvem obscurece todo tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 1,5 m terão camuflagem, enquanto qualquer uma mais afastada terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) para lançar qualquer magia.

Um monólito da água em forma de vórtice não consegue desferir ataques de pancada e não ameaça a área ao seu redor.

Maestria Aquática (Ext): Um monólito da água recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu oponente estiverem tocando a água. Caso ele ou seu oponente estejam em terra firme, o monólito sofrerá -4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano.

Um monólito da água pode se tomar uma séria ameaça para qualquer embarcação que cruze seu caminho. Ele pode naufragar com facilidade qualquer barco com até 54 m de comprimento e impedir a passagem de embarcações com até 108 m. Mesmo navios maiores podem ser atrasados, tendo seu deslocamento reduzido à metade enquanto permanecerem ameaçados pela criatura.

Perícias: Um monólito da água recebe +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para executar uma ação especial ou evitar um obstáculo. Ele sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo que esteja distraído ou em perigo, e consegue usar a manobra Corrida usando seu deslocamento de Natação, mas deve fazê-lo em linha reta.

MONÓLITO DO AR

Elemental (Imenso — Ar, Planar)

Dados de Vida: 36d8+216 (378 PV)

Iniciativa: +15

Deslocamento: Voo 30 m (perfeito) (20 quadrados)

Classe de Armadura: 31 (-4 tamanho, +11 Des, +14 natural), toque 17, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +27/+50

Ataque: Corpo a corpo: pancada +34 (dano: 6d6+11, dec. 19-20)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +34 (dano: 6d6+11, dec. 19-20)

Espaço/Alcance: 6 m/6 m

Ataques Especiais: Maestria aérea, ciclone

Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/—, visão no escuro 18 m, características de elemental

Testes de Resistência: Fort +18, Ref +31, Von +16

Habilidades: For 32, Des 33, Con 22, Int 12, Sab 15, Car 17

Perícias: Equilíbrio +13, Diplomacia +5, Intimidação +16, Saltar +41, Ouvir +43, Sentir Motivação +15, Observar +43, Acrobacia +24

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva, Investida Aérea, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Iniciativa Aprimorada, Ataque Natural Aprimorado, Vontade de Ferro, Mobilidade, Ataque Poderoso, Ataque em Movimento

Ambiente: Plano Elemental do Ar

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 17

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 37-54 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura gigantesca parece uma nuvem amorfa envolvida por poderosas correntes de ar. Distorções do vapor e dos ventos parecem sugerir dois olhos e uma boca com dentes afiados.

Senhores do Plano Elemental do Ar, os monólitos do ar raramente deixam seu plano natal, a menos que sejam invocados. Eles falam Auran, e embora sejam bem menos taciturnos que os outros elementais, não deixam de escolher suas palavras cuidadosamente. A voz de um monólito do ar soa como o rugir de um vento muito forte.

Combate

Os monólitos do ar lutam de forma similar a outros elementais, mas são bem mais fortes.

Maestria Aérea (Ext): Todas as criaturas aéreas sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra um monólito do ar.

Vendaval (Sob): Um monólito do ar é capaz de se transformar num vendaval como uma ação padrão, sem limite diário, e permanecer nessa forma indefinidamente. Na forma de vendaval, o monólito ainda pode se mover com seu deslocamento de voo, no ar ou sobre uma superfície.

O vendaval terá 3 m de comprimento na base e até 15 m de comprimento no topo, com até 24 m de altura. O monólito controla a altura exata em relação ao solo, mas o vendaval ficará no mínimo a 6 m de altura no ar.

Enquanto estiver em forma de vendaval, o deslocamento do monólito do ar não provoca ataques de oportunidade, mesmo que ele ingresse no espaço ocupado por outra criatura. Esta pode ser apanhada pelo vendaval caso toque ou ingresse nele, ou se o monólito entrar ou atravessar o espaço ocupado por ela.

Todas as criaturas Enormes ou menores podem sofrer dano quando são apanhadas pelo vendaval e talvez sejam arremessadas pelo turbilhão. Uma criatura atingida pelo vendaval deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 39) ou sofrerá 4d6 pontos de dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de resistência de Reflexos (CD 39) para que a criatura não seja erguida e suspensa pelas violentas correntes de ar; caso fracasse, sofrerá automaticamente o dano indicado a cada rodada. Uma criatura que saiba voar poderá realizar um teste de resistência de Reflexos por rodada para escapar do vendaval: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. A CD para esses testes de resistência é baseada em Força.

Uma criatura aprisionada no interior do ciclone não consegue se mover exceto para onde o monólito a carregar ou para escapar. Nos demais aspectos, é capaz de agir normalmente, mas deve obter sucesso num teste de resistência de Concentração (CD 20 + nível da magia) para conjurar qualquer magia.

As criaturas aprisionadas pelo vendaval sofrem -4 de penalidade de Destreza e -2 de penalidade nas jogadas de ataque. Um monólito só consegue aprisionar um número de criaturas correspondente ao seu volume.

O monólito é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar, derrubando-a no local onde o vendaval estiver. Um monólito invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de voltar ao seu plano natal.

Quando a base do vendaval tocar o solo, criará uma nuvem espiralada com os sedimentos do chão. Esta nuvem estará centrada no elemental e seu diâmetro equivale a metade da altura do vendaval. A nuvem obscurece todo tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 1,5 m terão camuflagem, enquanto qualquer uma mais afastada terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) para lançar qualquer magia.

Um monólito do ar em forma de vendaval não consegue desferir ataques de pancada e não ameaça a área ao seu redor.

MONÓLITO DO FOGO

Elemental (Imenso — Planar, Fogo)

Dados de Vida: 36d8+216 (378 PV)

Iniciativa: +13

Deslocamento: 18 m (12 quadrados)

Classe de Armadura: 29 (-4 tamanho, -9 Des, +14 natural), toque 15, surpresa 20



Monólito do Fogo

Ataque Base/Agarrar: +27/+50

Ataque: Corpo a corpo: pancada +35 (dano: 6d6+11, dec. 19–20 mais 4d6 por fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +35 (dano: 6d6+11, dec. 19–20 mais 4d6 por fogo)

Espaço/Alcance: 6 m/6 m

Ataques Especiais: Incendiar

Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/—, visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio

Testes de Resistência: Fort +20, Ref +29, Von +16

Habilidades: For 32, Des 29, Con 22, Int 12, Sab 15, Car 17

Perícias: Equilíbrio +13, Diplomacia +5, Intimidação +16, Saltar +25, Ouvir +43, Sentir Motivação +15, Observar +43, Acrobacia +24

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva, Fortitude Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Iniciativa Aprimorada, Ataque Natural Aprimorado, Vontade de Ferro, Mobilidade, Ataque Poderoso, Ataque em Movimento, Foco em Arma (pancada)

Ambiente: Plano Elemental do Fogo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 17

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 37–54 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Um violento inferno se aproxima, tremulando e serpenteando como um rio revoltado de metal derretido. De quando em quando, aberturas oculares parecem surgir e desaparecer nas chamas ardentes, e brilhantes labaredas assemelham-se a membros longos e delgados.

Líderes dos elementais do fogo, esses monólitos normalmente só podem ser encontrados fora do Plano Elemental do Fogo quando são invocados por conjuradores poderosos. São criaturas de chamas vivas, hostis à maioria das demais formas de vida. Os monólitos do fogo falam ígneo, e suas vozes soam como o crepitar de um incêndio, mas embora sejam mais inteligentes e voluntários que a maioria de sua espécie, raramente têm muito a dizer aos residentes do Plano Material.

Monólito do Ar



Monólito da Terra

Mestres do Plano Elemental da Terra, os monólitos da terra raramente deixam seu plano natal, a menos que sejam invocados.

Eles são compostos da terra, das pedras e das rochas do local onde forem conjurados, e sabem falar Ter-

ran com vozes que se parecem com pedras raspando umas contra as outras. Como os líderes de sua espécie, eles são menos taciturnos e silenciosos que os outros elementais, mas não se interessam em falar com criaturas que não pertençam à sua espécie elemental.

Combate

Os monólitos da terra são praticamente irrefreáveis, e usam sua grande força para esmagar e destruir seus inimigos. Como os demais elementais, eles viajam através do solo ou de rocha sólida com a mesma facilidade com que um humanoide caminha pela superfície da terra. No entanto, eles são incapazes de nadar, e precisam desviar de massas d'água ou passar pelo solo sob elas.

Maestria Terrestre (Ext): Um monólito da terra recebe +2 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando estiver enfrentando um adversário sobre o solo. Caso o oponente seja alado ou aquático, o monólito sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano.

Empurrar (Ext): Um monólito da terra pode iniciar a manobra Encontrar sem provocar ataques de oportunidade. Os modificadores de combate indicados sob Maestria Terrestre também se aplicam nos testes de Força da criatura.

Deslizar (Ext): Um monólito da terra consegue deslizar através da terra, pedras ou de praticamente qualquer outro tipo de terra, exceto metal, com a mesma facilidade que um peixe nadaria na água. Ao penetrar no solo, ele não deixa um túnel ou buraco atrás de si, nem cria ondulações ou quaisquer sinais de sua presença. A magia *mover terra* conjurada numa área que contenha um monólito da terra faz com que a criatura seja empurrada 9 m, atordoando-a por 1 rodada a menos que ela obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15).

Combate

Os monólitos do fogo combinam um grande poder físico com uma rapidez inacreditável e a capacidade de atear fogo aos inimigos. Como os demais elementais do fogo, eles não são capazes de ingressar na água ou em qualquer outro líquido não-inflamável, e portanto não conseguem cruzar a água a menos que sejam capazes de passar ou saltar sobre ela.

Incendiar (Ext): O ataque de pancada de um monólito do fogo inflige dano de concussão mais dano por fogo devido ao seu corpo flamejante. As criaturas atingidas pelo ataque físico do monólito devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 34) ou pegarão fogo. A menos que ainda esteja em contato com o monólito, uma criatura queimando pode usar uma ação de movimento para extinguir as chamas. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

As criaturas que atingirem um monólito do fogo com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano por fogo, como se tivessem sido tocadas pelo monólito e também pegarão fogo caso não obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 34).

MONÓLITO DA TERRA

Elemental (Imenso — Terra, Planar)

Dados de Vida: 36d8+255 (417 PV)

Iniciativa: -2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 25 (-4 tamanho, -2 Des, +21 natural), toque 4, surpresa 25

MONSTRO DA FERRUGEM

Aberração (Médio)

Dados de Vida: 5d8+5 (27 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +3/+3

Ataque: Corpo a corpo: toque com antena +3 (dano: ferrugem)

Ataque Total: Corpo a corpo: toque com antena +3 (dano: ferrugem) e mordida -2 (dano: 1d3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ferrugem

Qualidades Especiais: Visão no escuro, faro

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +5

Habilidades: For 10, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 13, Car 8

Perícias: Ouvir +7, Observar +7

Talentos: Prontidão, Rastrear

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 6-8 DV (Médio); 9-15 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura é quase do tamanho de um pônei. Ela tem quatro patas de inseto e um corpo curto e compacto, protegido por uma carapaça grossa e enrugada. Sua cauda é coberta por uma couraça de placas e termina numa projeção óssea semelhante a um remo duplo. A criatura tem duas antenas na cabeça, uma abaixo de cada olho.

Muitos guerreiros preferem encarar um exército de orcs a confrontar um monstro da ferrugem. Esta criatura corrói e devora objetos de metal e já arruinou as armaduras, escudos e armas de incontáveis aventureiros.

A coloração da carapaça dessas criaturas varia do bronze amarelado ao vermelho ferrugem. As antenas preênsais desses monstros enferrujam metais com um mero toque.

Um monstro da ferrugem comum tem 1,5 m de comprimento, 1 m de altura e pesa quase 100 kg.

COMBATE

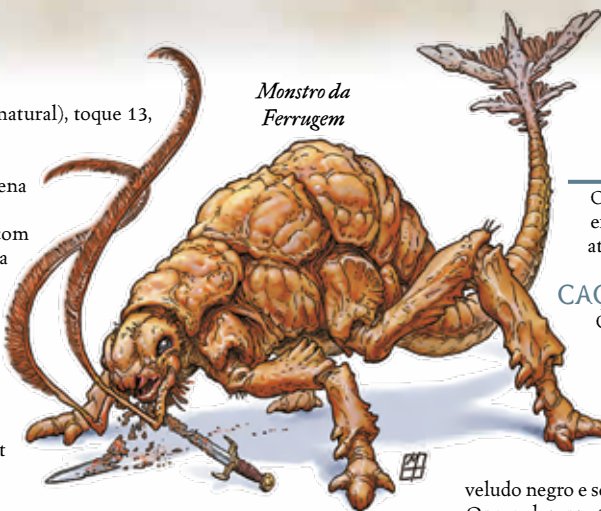
Um monstro da ferrugem consegue farejar objetos de metal a 27 m de distância e correrá na direção do cheiro para tentar acertá-lo com suas antenas. A criatura é implacável e perseguirá os aventureiros durante longas distâncias caso ainda tenham objetos de metal intactos, mas normalmente seu ataque acabará quando conseguir devorar qualquer metal recém-enferrujado. Um aventureiro esperto (ou desesperado) poderá distrair um monstro da ferrugem arremessando qualquer objeto de metal para fugir enquanto a criatura devora o material.

O alvo da criatura será o maior objeto de metal disponível: ela atacará primeiro as armaduras, depois os escudos e então os itens menores. Ela prefere metais ferrosos (aço ou ferro) a metais preciosos (como ouro ou prata), mas devorará qualquer um caso tenha oportunidade.

Ferrugem (Ext): Um monstro da ferrugem que obtiver sucesso em um ataque de toque com suas antenas enferrujará qualquer metal atingido, quebrando-o em pedaços e tornando-o inútil de imediato. Um toque pode destruir até um cubo de 3 m de metal instantaneamente. As armas, armaduras e outros itens encantados de metal devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 17) ou serão dissolvidos. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constituição e incluem +4 de bônus racial.

Uma arma de metal que cause dano a um monstro da ferrugem também será corroída imediatamente. As armas de madeira, pedra e outros materiais que não sejam metálicos são imunes ao efeito.

Monstro da Ferrugem



MORCEGO DAS PROFUNDEZAS

Os morcegos das profundezas são variedades exclusivas de Faerûn, conhecidos por suas atividades na superfície e no Subterrâneo.

CAÇADOR NOTURNO

Os caçadores noturnos são morcegos terríveis que emitem guinchos estranhos e ecoantes, mas semelhantes aos gritos das gaivotas, conforme mergulham contra suas presas. Eles são criaturas grandes, com 2,10 m de envergadura das asas, e caudas longas, triangulares e afiadas. Sua pelagem é um veludo negro e seus olhos são violetas, laranja ou vermelhos. Os caçadores noturnos possuem visão no escuro com alcance de 54 m.

Combate

Os bandos de caçadores noturnos mergulham para morder suas vítimas, golpeando com as garras das asas e suas caudas preênsais. Com frequência, eles espionam suas vítimas, voando baixo e se escondendo em outeiros, serranias, árvores ou estalagmites, aterrorizando as futuras presas com seus guinchos conforme se aproximam.

Presença Aterradora (Ext): Os caçadores noturnos emitem guinchos estranhos que perturbam seus adversários mais fracos. As criaturas que tenham 2 DV ou menos num raio de 9 m do morcego devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 11), ou ficarão abaladas durante 5d6 rodadas. Os personagens abalados sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de perícias e de resistência.

Nos Reinos

Os caçadores noturnos também são chamados de dragazhars, em homenagem ao primeiro aventureiro que o domesticou como animal de estimação. Essas criaturas são encontradas como familiares dos magos drow no Subterrâneo.

MORCEGO DE OSSOS

Os morcegos de ossos são mortos-vivos que atuam como mensageiros, guardiões e aliados de combate para os clérigos e magos malignos e mortos-vivos mais poderosos (como os vampiros e lich). Eles parecem esqueletos de morcegos gigantes, com 1,5 m de envergadura das asas e cavidades oculares negras e vazias.

Os morcegos de ossos possuem visão no escuro com alcance de 36 m.

Combate

Os morcegos de ossos se aproximam com um silêncio sobrenatural, sem nunca emitir guinchos, mergulhando para atacar com sua mordida congelante.

Paralisia (Sob): Qualquer criatura viva atingida pela mordida de um morcego de ossos (exceto os elfos) deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficará paralisada durante 1d4+1 rodadas.

Imunidades (Armas) (Ext): Uma vez que os morcegos de ossos não possuem carne ou órgãos vitais, sofrem metade do dano das armas cortantes e perfurantes.

Ver o Invisível (Sob): Os morcegos de ossos são capazes de enxergar criaturas e objetos invisíveis num raio de 18 m.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Nos Reinos

Os morcegos de ossos são os familiares prediletos de diversos Magos Vermelhos (em especial os estudantes de Necromancia), dos integrantes da Irmandade Arcana e mortos-vivos poderosos.

Morcego de Ossos

Caçador Noturno



Sinistro

	Morcego de Ossos Morto-Vivo (Médio)	Caçador Noturno Besta Mágica (Média)	Sinistro Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida:	4d12 (26 PV)	2d10+2 (13 PV)	4d10+12 (34 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+3 (Des)	+1 (Des)
Deslocamento:	3 m, voo 15 m (médio)	3 m, voo 15 m (perfeito)	3 m, voo 15 m (perfeito)
CA:	13 (+1 Des, +2 natural)	14 (+3 Des, +1 natural)	17 (+1 Des, -1 tamanho, +4 deflexão, +3 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+2/+3	+2/+2	+4/+12
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+1 mais paralisia)	Corpo a corpo: cauda +2 (dano: 1d6), mordida +0 (dano: 1d6) e 2 garras +0 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: mordida +7
Dano:	Mordida 1d6+1 mais paralisia	Cauda 1d6, mordida 1d6, garra 1d4	Mordida 1d6+6
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Paralisia	Presença aterradora	Imobilizar monstros
Qualidades Especiais:	Imunidades (armas), ver o invisível, morto-vivo, Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m	visão no escuro 18 m	Deflexão de projéteis, RM 13, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +2, Von +4	Fort +4, Ref +6, Von +0	Fort +7, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 12, Des 13, Con —, Int 6, Sab 10, Car 14	For 10, Des 16, Con 13, Int 11, Sab 11, Car 10	For 19, Des 13, Con 16, Int 12, Sab 14, Car 13
Perícias:	Esconder-se +5, Ouvir +5, Furtividade +5, Observar +5	Esconder-se +6, Ouvir +2, Furtividade +6, Observar +2	Esconder-se +2, Ouvir +9, Furtividade +7, Observar +9
Talentos:	Prontidão, Investida Aérea	Ataques Múltiplos	Prontidão, Investida Aérea
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Bando (2–8)	Revoada (2–12)	Revoada (2–7)
Nível de Desafio:	2	1	3
Tesouro:	Nenhum	Padrão	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Geralmente Neutro e Mau	Geralmente Leal e Neutro
Progressão:	—	3–6 DV (Grande)	5–8 DV (Grande); 9–12 (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

SINISTRO

Os sinistros são criaturas misteriosas e totalmente negras que lembram aranhas — eles não possuem cabeças ou pescoços distintos e suas poderosas asas musculares não apresentam ossos ou dedos. Sua envergadura atinge 2,70 m. Uma habilidade natural de levitação lhes permite pairar imóveis no ar. Sua aparência e comportamento perturbadores lhes concederam este nome obscuro, mas os sinistros não são malignos.

Os sinistros são sempre silenciosos e se comunicam entre sua espécie com uma variedade limitada de telepatia, com alcance de 6 m. Apesar de seu silêncio constante, essas criaturas adoram música, vocal e instrumental, e frequentemente se reúnem para ouvir os bardos nos acampamentos das regiões selvagens.

Os caçadores noturnos possuem visão no escuro com alcance de 48 m.

Combate

Os sinistros têm uma mordida poderosa, mas suas habilidades mais eficientes são mágicas.

Imobilizar Monstro (SM): Os sinistros são capazes de conjurar *imobilizar monstro* uma vez por dia. Normalmente, eles reservam essa habilidade para escapar de predadores mais poderosos, mas podem utilizá-la para caçar quando estiverem famintos.

Deflexão de Projéteis (Sob): Os sinistros estão cercados por um campo de energia de 1,5 m que auxilia na deflexão de ataques corporais (representado pelo bônus de deflexão na CA). Além disso, esse campo neutraliza ataques de disparo, desviando os projéteis normais e absorvendo magias como *flecha ácida de Melf* e *misséis mágicos*.

Nos Reinos

Os sinistros vagam pela superfície do mundo durante a noite, e flutuam livremente no Subterrâneo. Mais de um Harpista já recebeu a visita de um sinistro enquanto cantava e tocava em um acampamento em noites silenciosas.

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dano temporário de Destreza

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/prata, morto-vivo, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +2, Von +6

Habilidades: For 13, Des 10, Con —, Int 10, Sab 12, Car 15

Perícias: Conhecimento (religião) +3, Esconder-se +9, Furtividade +9, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +5

Talentos: Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Furtivo

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Bando (2–12)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Os mortos de Bane são uma variedade de mortos-vivos criados a partir dos seguidores fanáticos de uma divindade maligna.

Essas criaturas parecem seres humanos ressequidos, desprovidos de vida e essência vital. A força maligna que animou seus cadáveres está manifesta em seus olhos vermelhos e brilhantes. A mão hábil dos mortos de Bane sempre se distorce e transforma em uma garra hedionda.

Mortos de Bane



MORTOS DE BANE

Morto-vivo (Médio)

Dados de Vida: 6d12 (39 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (+6 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+4

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d4+1 mais 1 temporário Destreza) e mordida +2 (dano: 1d6)

Dano: Garra 1d4+1 mais 1 ponto de dano Destreza; mordida 1d6

COMBATE

Os mortos de Bane conservam parte da astúcia que tinham em vida e utilizam estratégias e o trabalho em equipe com mais eficiência que a maioria dos mortos-vivos. Eles atacam com suas garras e sua mordida afiada. Eles sempre preferem visar os clérigos e paladinos em combate.

Dano Temporário de Destreza (Sob): As garras dos mortos de Bane causam 1 ponto de dano temporário de Destreza, além do dano normal do ataque.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

COMO CRIAR UM MORTO DE BANE

Um clérigo maligno de 12º nível ou superior será capaz de criar os mortos de Bane por meio de um ritual especial que exige 12 seguidores voluntários da divindade (no mínimo), que serão transformados nas criaturas, mais 24 seguidores vivos. O ritual deve ser realizado em um local consagrado à divindade maligna que serve de patrono para o clérigo. Os mortos-vivos recém criados se erguem sob o comando do conjurador. Esse domínio somente será alterado quando outro clérigo expulsar ou fascinar os mortos de Bane. Nesse caso, o mestre original deve obter sucesso em um teste de expulsão para recuperar o controle sobre as criaturas.

NOS REINOS

Os mortos de Bane dos Reinos são criados somente pelos seguidores da divindade morta e renascida Bane (por isso seu nome) ou seu filho e sucessor, Iyachtu Xvim. O ritual é conhecido apenas pelos clérigos dessas divindades e está limitado a eles. Os criadores são capazes de transferir o controle desses mortos-vivos para os magos que veneram Bane ou Xvim (vários magos dos Zhentarim têm esses guardiões, por exemplo), mas somente para magos de 11º nível ou superior.

Encontrados originalmente e com muita frequência no interior e nos arredores do Forte Zhentil (onde eram chamados de Garras de Xvim), essas criaturas estão se espalhando entre a religião de Bane e Xvim e já foram avistadas desde Thay até Águas Profundas. Fzoul Chembryl, o escolhido



de Bane e líder da igreja, possui dezenas de Garras sob seu controle. Essas criaturas costumam atacar os seguidores de Cyric (ou da divindade inimiga do clérigo que as criou) em detrimento de outros alvos.

MÚMIA

À primeira vista, esta criatura é um cadáver murcha e ressecado, oculto por ataduras com centenas de anos. Ela se move lentamente, cambaleando e gemendo sob o peso das ervas.

As múmias são corpos preservados, animados através dos poderes dos deuses sombrios do deserto, que foram esquecidos há séculos. Em geral, elas habitam grandes tumbas ou complexos de templos, mantendo uma vigília eterna e destruindo os possíveis saqueadores de túmulos.

Essas criaturas horribéis estão quase sempre marcadas com os símbolos dos deuses ancestrais que servem. Embora os demais mortos-vivos exalem odores de carne morta, as ervas e unguentos utilizados na criação das múmias lhes fornecem um cheiro agudo e penetrante, similar aos temperos de cozinha. As múmias atacam os invasores incessantemente e sem misericórdia. Elas nunca tentam se comunicar com seus inimigos e nunca recuam. Um encontro com uma múmia terminará apenas com sua destruição total ou com a morte dos invasores, a menos que estes consigam fugir. A maioria das múmias tem entre 1,50 m e 2 m e pesa 60 kg. As múmias são capazes de falar o idioma Comum, mas raramente consideram necessário fazê-lo.

COMBATE

Em combate corporal, a múmia desfere golpes muito poderosos. Mesmo que não possuísse outras habilidades, sua força descomunal e determinação ferrenha já a tornariam um oponente formidável.

Desespero (Sob): Assim que fitar uma múmia, qualquer criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16) ou ficará paralisada pelo medo durante 1d4 rodadas. Independente do resultado do teste de resistência, a criatura ficará imune ao desespero da mesma múmia durante 24 horas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

	Múmia Morto-vivo (Médio)	Senhor das Múmias, Clérigo 10º Nível Morto-vivo (Médio)
Dados de Vida:	8d12+3 (55 PV)	8d12 mais 10d8 (97 PV)
Iniciativa:	+0	+5
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	4,5 m usando meia-armadura (3 quadrados), deslocamento base 6 m
Classe de Armadura:	20 (+10 natural), toque 10, surpresa 20	30 (+1 Des, +10 natural, +9 da meia armadura +2), toque 11, surpresa 29
Ataque Base/Agarrar:	+4/+11	+11/+19
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +11 (dano: 1d6+10 mais toque pútrido)	Corpo a corpo: pancada +20 (dano: 1d6+12; dec. 19–20 mais toque pútrido)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +11 (dano: 1d6+10 mais toque pútrido)	Corpo a corpo: pancada +20 (dano: 1d6+12; dec. 19–20 mais toque pútrido)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Desespero, toque pútrido	Desespero, toque pútrido, fascinar mortos-vivos, magias
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/-, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo, vulnerabilidade ao fogo	Redução de Dano 5/-, visão no escuro 18 m, resistência a fogo 10, características de morto-vivo, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +2, Von +8	Fort +13, Ref +8, Von +20
Habilidades:	For 24, Des 10, Con —, Int 6, Sab 14, Car 15	For 26, Des 12, Con —, Int 8, Sab 20, Car 17
Perícias:	Observar +8, Ouvir +8, Esconder-se +7, Furtividade +7	Concentração +8, Conhecimento (religião) +4, Observar +18, Ouvir +18, Furtividade +5
Talentos:	Fortitude Maior, Prontidão, Vitalidade	Foco em Arma (pancada), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada)
Ambiente:	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário, esquadrão de vigília (2–4) ou destacamento de guarda (6–10)	Solitário ou guarda de tumba (1 múmia maior e 6–10 múmias)
Nível de Desafio:	5	15
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Leal e Mau	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	9–16 DV (Médio); 17–24 DV (Grande)	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	—	—

Toque Pútrido (Sob): Doença Sobrenatural; transmissão através da pancada; Fortitude (CD 16); período de incubação 1 minuto; dano 1d6 Con e 1d6 Car. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Diferente das doenças normais, o apodrecimento do toque pútrido não será eliminado até que a vítima atinja Constituição 0 (e morra) ou seja curada conforme descrito abaixo.

O toque pútrido não é uma doença natural, mas uma maldição poderosa. Um personagem que conjure qualquer magia de Conjuração [Cura] sobre uma criatura afligida pelo toque pútrido deve obter sucesso em um teste de conjurador (CD 20) ou a magia não surtirá efeito.

Para eliminar o toque pútrido, a maldição deve ser neutralizada através de *cancelar encantamento* ou *remover maldição* (e um teste de conjurador [CD 20] para cada magia); depois disso, o teste de conjurador não será mais necessário para que as magias de cura afetem a vítima e o apodrecimento poderá ser curado através da magia, como uma doença comum.

Uma criatura doente que morrer devido ao toque pútrido se tornará um punhado de areia e pó que se dispersará com qualquer vento.

SENHOR DAS MÚMIAS

Os indivíduos extremamente poderosos ou malignos que são preservados como múmias podem ser erguidos como senhores das múmias. Essa criatura é semelhante aos seus companheiros inferiores, mas com frequência carrega os equipamentos que utilizava em vida — armaduras antigas de bronze, espadas com runas e um cajado mágico.

Quase sempre, os senhores das múmias são conjuradores poderosos. Eles são encontrados como guardiões dos túmulos de grandes regentes, sacerdotes, e magos. A maioria jurou defender pela eternidade o local de descanso de seus superiores em vida, mas em algumas ocasiões a pós-vida do senhor das múmias é o resultado de uma terrível maldição ou ritual elaborado para punir a traição, a infidelidade ou crimes de natureza ainda mais repugnante. Um senhor das múmias deste tipo geralmente estará aprisionado em uma tumba erguida para nunca ser aberta.

Desespero (Sob): As CDs para os testes de resistência contra o desespero do senhor das múmias é 17.

Toque Pútrido (Sob): As CDs para os testes de resistência contra o toque pútrido do senhor das múmias é 17.

Magias de Clérigo Preparadas (é/7/6/6/5/4; CD para o teste de resistência: 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (2), *ler magias*, *orientação*, *resistência*, *virtude*; 1º — *auxílio divino*, *comando*, *desespero*, *escudo da fé*, *maldição menor*, *santuário**, *visão da morte*; 2º — *arma espiritual*, *drenar força vital**, *força do touro*, *imobilizar pessoa*, *resistência* à elementos, *silêncio*; 3º — *criar mortos-vivos menores**, *dissipar magia*, *escuridão profunda*, *luz cegante*, *purgar invisibilidade*; 4º — *andar no ar*, *expulsão*, *imunidade à magia*, *poder divino*, *verme gigante**, 5º — *matar**, *praga de insetos*, *resistência à magia*, *símbolo da dor*.

* Magias de Domínio. Domínios: Morte e Proteção.

Inventário: *meia-armadura +2*, *manto da resistência +2*, *anel de resistência elemental menor* (fogo), *broche do escudo* (senhores das múmias diferentes podem ter outros equipamentos).

MÚMIA SUPERIOR

As múmias superiores são clérigos mortos-vivos que cultuavam divindades do panteão Faraônico, geralmente Set, Osiris ou Neftis. Para perpetuar seus deveres sacerdotais, eles foram mumificados e encarregados da proteção de pirâmides e outras tumbas e locais sagrados.

Diferente das múmias comuns, descritas no *Livro dos Monstros*, as múmias superiores conservam a inteligência e as habilidades que possuíam em vida, incluindo sua habilidade de conjuração divina e poderes de domínio. Semelhante aos liches, elas são criaturas manipuladoras e sedentas de poder, estendendo seus planos e maquinacões muito além das paredes de seus túmulos. É possível sentir a influência de uma múmia superior a milhares de quilômetros de seu local de descanso e durante centenas de anos após sua morte e transformação.

Uma múmia superior é fisicamente indistinguível da variedade comum, embora quase sempre utilize vestimentas de clérigo e ostente seu símbolo sagrado (ou profano) com orgulho. Seu corpo ressequido é envolto em bandagens

Senhor das Múmias



de linho, enquanto seus órgãos internos residem em jarros dentro dos seus túmulos.

As múmias superiores podem falar quaisquer idiomas que conheciam em vida, geralmente incluindo o Comum.

CRIANDO UMA MÚMIA SUPERIOR

“Múmia Superior” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (daqui por diante denominada “personagem base”), desde que obtenha a aprovação de seu patrono. O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. Ela conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do personagem base com as seguintes alterações.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: Idêntico ao personagem base.

CA: A múmia superior recebe +8 de armadura natural ou conserva o valor do personagem, o que for maior.

Ataques: Uma múmia superior conserva todos os ataques do personagem base e adquire um ataque de pancada, caso ainda não o tenha.

Dano: As múmias superiores têm ataques de pancada. Se o personagem não possuir essa forma de ataque, utilize os valores de dano da tabela a seguir. As criaturas que tinham ataques naturais podem conservar o dano anterior ou utilizar os valores abaixo, o que for maior.

Tamanho	Dano
Minúsculo	1
Mínimo	1d2
Miúdo	1d3
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

Ataques Especiais: Uma múmia superior conserva todas as magias e ataques especiais do personagem base e adquire as habilidades *desespero* e *podridão da múmia*, além de selecionar um dos ataques especiais descritos a seguir (*controlar mortos-vivos* e *agarrar aprimorado*). A CD dos testes de resistência equivale a 10 + metade dos DV da múmia + modificador de Carisma, exceto quando especificado o contrário.

Magias: A múmia superior conserva a capacidade de conjuração que possuía em vida.

Desespero (Sob): A presença de uma múmia superior obriga os adversários a obter sucesso em um teste de resistência de Vontade para não ficarem paralisado de medo durante 2d4 rodadas. A criatura não poderá ser afetada novamente pela habilidade *desespero* da mesma múmia durante um dia inteiro, não importa o resultado do teste de resistência.

Podridão da Múmia (Sob): Doença sobrenatural — transmissão através da pancada, teste de resistência de Fortitude (CD 24), período de incubação 12 horas; dano: 1d6 temporário de Força e 1d6 temporário de Constituição. Diferente das doenças normais, os efeitos da podridão da múmia continuam até que a vítima caia a Constituição 0 (e morra) ou seja alvo da magia *remover doença* ou semelhante (veja Doenças, no *Livro do Mestre*).

Uma criatura adoecida que morrer se desfaz em areia e poeira, que se dissipa completamente com qualquer vento, a menos que a magia *remover doenças* ou *reviver os mortos* seja conjurada sobre os restos em menos de 6 rodadas.

Controlar Mortos-Vivos (Sob): Uma múmia superior com esta habilidade precisa ter níveis de clérigo (Mau). O nível efetivo da múmia para fascinar ou comandar mortos-vivos equivale ao seu nível de clérigo +4.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, a múmia superior deve atingir o alvo com sua pancada.

Qualidades Especiais: Uma múmia superior conserva todas as qualidades especiais do personagem base e adquire as qualidades de morto-vivo. Todas as múmias superiores têm as qualidades especiais listadas a seguir: resistência a expulsão +4, resistência a golpes, redução de dano, resistência à magia, imunidades e vulnerabilidade a fogo. Além disso, as múmias superiores podem escolher uma das qualidades especiais adicionais a seguir (alterar forma, passagem ou simbiose).

Resistência à Expulsão (Ext): Uma múmia superior tem resistência à expulsão +4.

Resistência a Golpes (Ext): Os ataques físicos causam apenas metade do dano nas múmias superiores. Aplique este efeito antes da redução de dano.

Redução de Dano (Sob): O corpo morto-vivo de uma múmia superior é resistente, concedendo à criatura redução de dano 10/+1.

Resistência à Magia (Ext): As múmias superiores têm resistência à magia igual a 10 + seu nível de clérigo.

Imunidades (Ext): As múmias superiores são imunes a frio, metamorfose e efeitos de ação mental.

Vulnerabilidade a Fogo (Ext): Uma múmia superior sofre dano dobrado de ataques de fogo, a menos que obtenha sucesso no teste de resistência para reduzir o dano à metade. Neste caso, ela sofrerá metade do dano se obtiver sucesso e o dobro se fracassar.

Alterar Forma (SM): Três vezes por dia, uma múmia superior com esta habilidade é capaz de conjurar *metamorfosear-se* como um feiticeiro de 8º nível.

Passagem (SM): As múmias superiores com esta habilidade podem conjurar *passagem invisível* três vezes por dia, como um feiticeiro com o nível de clérigo da criatura.

Simbiose (Ext): O corpo de uma múmia superior com esta qualidade abriga outro monstro. Os simbioses comuns incluem gosmas verdes, bolores amarelos ou marrons (veja o Capítulo 4 do *Livro do Mestre*), limos cinzentos e aranhas ou escorpiões monstruosos. A múmia é imune aos ataques especiais do simbiote, incluindo o ácido de gosmas verdes ou limos.

Testes de Resistência: Idêntico ao personagem base.

Habilidades: Uma múmia superior recebe +4 de Força e +2 de Inteligência, Sabedoria e Carisma; como é um morto-vivo, seu valor de Constituição é nulo.

Perícias: As múmias superiores recebem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. Os demais valores são idênticos aos modificadores do personagem base.

Talentos: Idêntico ao personagem base.

Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitária ou culto (1 múmia superior e 2–8 múmias comuns)

Nível de Desafio: Igual à personagem +2

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; dobro de itens

Tendência: Qualquer uma

Progressão: Conforme a classe de personagem

Personagens Múmias Superiores

Uma múmia superior conserva todas as habilidades de classe que possuía em vida.

Exemplo de Múmia Superior

Este exemplo utiliza um clérigo humano de Set de 8º nível como personagem base.

Múmia Superior

Morto-Vivo Médio

Dados de Vida: 11d12 (71 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m

CA: 21 (+8 natural, *bracadeiras da armadura* +2, *anel de proteção* +1), toque 21, surpresa 21

Ataques: Corpo a corpo: toque +7 (ou corpo a corpo: lança curta [obra-prima] +8); ou à distância: besta leve +5.

Dano: Pancada 1d6+2; lança curta (obra-prima) 1d8+2; besta leve 1d8

Face/Alcance: 5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Toque, aura de temor, toque paralisante, magias

Qualidades Especiais: Desespero, podridão da múmia, controlar de mortos-vivos, magias

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +3, Von +12

Habilidades: For 14, Des 11, Con —, Int 14, Sab 20, Car 17

Perícias: Concentração +17, Conhecimento (religião) +16, Diplomacia +12, Esconder-se +8, Furtividade +8, Identificar Magia +16, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +10, Sentir Motivação +20

Talentos: Criar Varinha, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Magias em Combate^B, Preparar Poção

Terreno/Clima: Desertos Quentes

Organização: Solitária

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; dobro de itens

Tendência: Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Combate

Características de Morto-vivo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Imunidades (Ext): As múmias superiores são imunes a frio, *metamorfose* e efeitos de ação mental.

O teste de resistência de Vontade contra a aura de desespero desta múmia tem CD 18. A CD dos testes de resistência contra suas magias é 15 + nível da magia.

Itens Mágicos: Pergaminho divino de *névoa obscurante* e *infligir ferimentos leves*; rosário de oração (karma), *anel de proteção* +1, *bracadeiras da armadura* +2.

MYRLOCHAR

Extra-Planar (Médio — Caótico, Mal)

Dados de Vida: 6d8+6 (33 PV)

Iniciativa: +4 (+4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 6 m, escalar 12 m

CA: 16 (+6 natural)

Ataque Base/Agarrar: +6/+7

Ataques: Corpo a corpo: mordida +7, 2 patas +2

Dano: Mordida 1d6+1 mais dano permanente, pata 1d6

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dano permanente

Qualidades Especiais: percepção às cegas 18 m, imunidades, silêncio, levitar, RM 13

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +6

Habilidades: For 12, Des 11, Con 12, Int 12, Sab 13, Car 11

Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +18, Esconder-se +13, Saltar +12, Conhecimento (religião) +10; Ouvir +12, Observar +24, Sobrevivência +10, Acrobacia +11

Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Rastrear

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário ou grupo de caça (2–12)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 7–12 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +5

As myrlochar não são aranhas genuínas, mas serviçais demoníacos de Lolth que surgem em resposta a rituais de devoção ou súplica para a Rainha Aranha.

Também chamadas de aranhas espirituais, as myrlochar parecem aracnídeos esqueléticos com uma couraça de quitina marrom, ferrugem ou amarelo marfim. Seus corpos emitem um brilho verde amarelado tênue e os oito olhos queimam em vermelho fogo. Uma myrlochar atinge 1 m de comprimento, mas as patas ampliam o tamanho da criatura para 1,80 m ou mais.

As myrlochar falam os idiomas Abissal e Subterrâneo com vozes espectrais e sibilantes.

COMBATE

Quando são invocadas, as myrlochar devem obedecer a um único comando, proferido por qualquer um dos invocadores, seguindo as instruções sem questionar. Entretanto, assim que a tarefa for concluída, elas serão livres para vagar no plano onde estiverem, mas são proibidas de ferir quaisquer seguidores de Lolth. Normalmente, elas se reúnem num grupo de caça para propagar caos e destruição. Elas golpeiam com as extremidades afiadas das patas dianteiras, que são mais longas, e com as mandíbulas serrilhadas.

Dano Permanente (Sob): A mordida mágica das aranhas espirituais tem uma chance em 6 (resultado 6 em 1d6) de causar 1 ponto de dano permanente na vítima, transferindo este PV para a myrlochar. Este dano permanente não é adicionado ao dano padrão infligido pela mordida (1d8+1), mas é parte regular do ataque. Além disso, há 50% de chance da mordida gerar um efeito similar à magia *imobilizar pessoa* (01–50: duração de 4 rodadas) e 50% de chance



Myrlochar

de gerar os efeitos de *inverter a gravidade* (51–00: duração de 4 rodadas, afeta somente a vítima). Os dois efeitos exigem um teste de resistência de Vontade (CD 13) para serem anulados.

Silêncio (Ext): As myrlochar sempre se deslocam em silêncio absoluto. Elas não emitem ruídos se não desejarem.

Imunidades (Ext): As myrlochar são imunes a teias (mundanas e mágicas), veneno, sono, feitiços, compulsões, fantasmas e efeitos de moral.

Levitar (Sob): As myrlochar são capazes de levitar na vertical com deslocamento de 6 m. Elas podem usar esta habilidade para saltar ou aliviar a própria queda, similar aos efeitos de *queda suave*.

Perícias: Similar às aranhas caçadoras, as myrlochar recebem +4 de bônus racial em Esconder-se, +6 de bônus racial em Saltar e +12 de bônus racial em Observar.

NOS REINOS

As myrlochar estão abaixo dos yochlol na hierarquia dos servos abissais de Lolth (consulte yochlol, neste livro). Isso facilita sua invocação pelas sacerdotisas drow e aumenta a probabilidade de encontrá-las no Plano Material. Os adoradores de Lolth costumam invocar uma myrlochar — ou mesmo um grupo de caça de aranhas espirituais — para rastrear e destruir os adversários da Deusa Aranha que escaparam de uma cidadela drow e desapareceram no Subterrâneo.

Quando uma suma-sacerdotisa drow que caiu em desgraça perante Lolth invoca um yochlol para obter informações ou concluir tarefas com o auxílio da Rainha Aranha, o abissal normalmente utiliza a oportunidade para arremessar uma myrlochar através do portal. Nesse caso, a aranha espiritual será incontrolável e destrutiva, e o portal para o Abismo se fechará imediatamente.

NAGA

As nagas são criaturas muito inteligentes que possuem uma enorme variedade de poderes mágicos. Elas dominam naturalmente o ambiente ao seu redor, utilizando proteções sutis e armadilhas elaboradas para impedir que os intrusos perturbem sua paz.

Todas as nagas têm um corpo ofídio longo, coberto por escamas reluzentes e um rosto parcialmente humano. Seu comprimento varia entre 3 e 6 metros e elas pesam entre 100 e 250 quilos. Os olhos de uma naga são brilhantes e inteligentes e ardem com uma luz quase hipnótica.

COMBATE

As nagas preferem magias a outras formas de combate. Como são encontradas quase sempre nos covis que protegem e conhecem muito bem, são capazes de planejar a maioria de seus encontros, para que ocorram conforme sua vontade.

NAGA AQUÁTICA

Aberração Grande (Aquática)

Dados de Vida: 7d8+28 (59 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), nadando 15 m

Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +5/+12

Ataque: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+4 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+4 mais veneno)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, magias

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +8

Habilidades: For 16, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 17, Car 15

Perícias: Concentração +12, Identificar Magia +8, Natação +11, Observar +7, Ouvir +7

Talentos: Ignorar Componentes MateriaisB, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos

Ambiente: Aquático temperado

Organização: Solitário, casal ou ninho (2–4)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta bela criatura possui uma cabeça parcialmente humana e um corpo de serpente, coberto, por padrões reticulados verde-esmeralda. Espinhos vermelhos incandescentes e laranjas emergem de sua coluna.

As nagas aquáticas geralmente possuem um temperamento ruim e são perigosas, mas costumam não atacar ou matar, a menos que sejam ameaçadas.

Os espinhos de uma naga aquática ficam eriçados quando ela está irritada.

As nagas aquáticas falam os idiomas Aquan e Comum.

COMBATE

As nagas aquáticas preferem ficar submersas na água enquanto conjuram suas magias de ataque.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Constituição.

Magias: As nagas aquáticas conjuram magias como feiticeiros de 7º nível, mas nunca utilizam magias com o descritor [Fogo].

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/4; CD para o teste de resistência: 12 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, pasmarr, raio de ácido*; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, misseis mágicos, névoa obscuramente, recuo acelerado*; 2º — *flecha ácida de Melf, invisibilidade, reflexos*; 3º — *proteção contra elementos, sugestão*.

Perícias: Uma naga aquática recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode ‘escolher 10’ nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

NAGA ESPIRITUAL

Aberração Grande

Dados de Vida: 9d8+36 (76 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +6/+14

Ataque: Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 2d6+6 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 2d6+6 mais veneno)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Olhar encantador, veneno, magias

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +9

Habilidades: For 18, Des 13, Con 18, Int 12, Sab 17, Car 17

Perícias: Concentração +13, Identificar Magia +10, Observar +14, Ouvir +14

Talentos: Foco em Habilidade (olhar encantador), Ignorar Componentes MateriaisB, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos

Ambiente: Pântanos Temperados

Organização: Solitário ou ninho (2–4)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta cobra repugnante possui um corpo negro, envolto em faixas escarlates e brilhantes. Sua cabeça é vagamente humana, com cabelos pegajosos. O odor de carne em decomposição preenche o ar em seu covil.

As nagas espirituais são conhecidas pelo hábito de viver em ruínas e locais distantes; elas são malignas por natureza e procuram causar dano a qualquer criatura sempre que possível.

As nagas espirituais falam os idiomas Abissal e Comum.

Combate

As nagas espirituais confrontam seus inimigos frontalmente, para utilizar o potencial máximo de seus ataques visuais. Elas investem com velocidade para morder os adversários que resistem ou evitam seu olhar.



Naga

Sw

Olhar Encantador (Sob): Idêntico a *enfeitiçar pessoas*, 9 metros de alcance, Vontade anula (CD 19). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 18); dano inicial e secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Constituição.

Magias: As nags espirituais conjuram magias como feiticeiros de 7º nível capazes de conjurar as magias da lista dos clérigos, além dos domínios do Caos e do Mal. As magias de clérigo e de domínio são consideradas magias arcanas para uma naga espiritual, portanto a criatura não precisa de um foco divino para lançá-las.

Magias Conhecidas Típicas (6/7/7/5; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia); 0 — abrir/fechar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, psmar, raio de gelo; 1º — auxílio divino, curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoas, escudo da fé, mísseis mágicos; 2º — agilidade do gato, invisibilidade, invocar enxames; 3º — bola de fogo, deslocamento.

NAGA GUARDIÃ

Aberração Grande

Dados de Vida: 11d8+44 (93 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +8/+17

Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+7 mais veneno); ou toque à distância: saliva +9 (veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 corpo a corpo (dano: 2d6+7 mais veneno) ou toque à distância: saliva +9 (veneno)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, saliva, magias

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +11

Habilidades: For 21, Des 14, Con 19, Int 16, Sab 19, Car 18

Perícias: Bfear +18, Concentração +19, Diplomacia +8, Disfarces +4 (+6 agindo), Identificar Magia +17, Intimidação +6, Observar +13, Ouvir +13, Sentir Motivação +18

Talentos: Esquiva, Ignorar Componentes Materiais^B, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário ou ninho (2–4)

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Bom

Progressão: 12–16 DV (Grande); 17–33 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta linda criatura lembra uma serpente com face humana e escalas verde-douradas. Um adorno dourado parte do topo da cabeça e termina na ponta da cauda. Ela exala um doce cheiro de flores frescas.

Sábias e bondosas, as nags guardiãs frequentemente protegem locais sagrados ou os vigiam contra ataques malignos.

Uma naga guardiã costuma levantar sua crista quando está irritada. Elas falam os idiomas Celestial e Comum.

Combate

Uma naga guardiã costuma advertir os intrusos antes de atacá-los. Se o aviso for ignorado, elas deflagram uma investida mágica ou cospem veneno.

Veneno (Ext): Inoculação por ferimento ou contato; Fortitude CD 19, dano inicial e secundário: 1d10 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Saliva (Ext): Uma naga guardiã é capaz de cuspir seu veneno a 9 metros de distância como uma ação padrão. Este é um ataque de toque à distância, sem incremento. Os oponentes atingidos pela saliva devem realizar testes de resistência (veja acima) para evitar o efeito do veneno.

Magias: As nags guardiãs conjuram magias como feiticeiros de 9º nível e também são capazes de conjurar as magias da lista dos clérigos, além dos domínios do Bem e da Ordem. As magias de clérigo e de domínio são consideradas magias arcanas para uma naga guardiã, portanto a criatura não precisa de um foco divino para lançá-las.

Magias Conhecidas Típicas (6/7/7/7/5; CD para o teste de resistência: 14 + nível da magia); 0 — abrir/fechar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, psmar, raio de gelo; 1º — armadura arcana, auxílio divino, curar ferimentos leves, mísseis mágicos, recuo acelerado; 2º — detectar pensamentos, raio

ardente, restauração menor, ver o invisível; 3º — curar ferimentos graves, dissipar magia, relâmpago; 4º — poder divino, invisibilidade maior.

NAGA NEGRA

Aberração Grande

Dados de Vida: 9d8+18 (58 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, –2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +6/+12

Ataque: Corpo a corpo: ferrão +7 (dano: dano: 2d4+2 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +7 (2d4+2 mais veneno) e mordida +2 (dano: 1d4+1)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, magias

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, detectar pensamentos, pensamentos protegidos, imunidade a veneno, resistência a feitiços

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +8

Habilidades: For 14, Des 15, Con 14, Int 16, Sab 15, Car 17

Perícias: Bfear +9, Concentração +13, Diplomacia +7, Disfarces +5 (+7 para atuar), Identificar Magia +12, Intimidação +5, Observar +11, Ouvir +11, Sentir Motivação +8

Talentos: Esquiva, Ignorar Componentes Materiais^B, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Solitário ou ninho (2–4)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: 10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Essa criatura é similar a uma serpente, mas sua pele é púrpura e recoberta por escamas finas, muito semelhante a uma enorme enguia. Sua cauda termina em um ferrão farpado. Sua cabeça lembra uma enguia, mas possui uma face humana.

As nags negras são famosas por suas armadilhas e conspirações. Não é raro que forjem alianças com outras criaturas malignas para capturar presas e acumular riqueza com mais facilidade.

Elas falam os idiomas Comum e Infernal.

Combate

As nags negras preferem lutar em posições elevadas, onde podem obter um panorama melhor do campo de batalha e permanecer fora de alcance.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; Fortitude CD 16; se fracassar, a vítima cairá em um sono atormentado por pesadelos durante 2d4 minutos. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Magias: As nags negras conjuram magias como feiticeiros de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia); 0 — abrir/fechar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, psmar, raio de gelo; 1º — escudo arcano, imagem silenciosa, mísseis mágicos, raio de enfraquecimento, recuo acelerado; 2º — agilidade do gato, invisibilidade, raio ardente; 3º — deslocamento, relâmpago.

Resistência a Feitiços (Sob): As nags negras possuem +2 de bônus racial em testes de resistência contra todos os efeitos de feitiço (não considerado do bloco de estatísticas).

Detectar pensamentos (Sob): Uma naga negra é capaz de detectar pensamentos continuamente, com efeitos idênticos à magia homônima (Nível de Conjurador: 9º; Von anula, CD 25). Esta habilidade está sempre ativa. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Pensamentos Protegidos (Ext): Uma naga negra é imune a qualquer forma de leitura de pensamentos.

NAGA DE SHINOMEN

Uma voz desconhecida do passado distante de Rokugan, antes da chegada da humanidade, as nags da Floresta Shinomen são os remanescentes de uma civilização antiga. Após séculos de sono, os nags foram momentaneamente despertados para lutar contra o Corrupto, como eles o chamavam, durante as Guerras dos Clãs e a guerra contra a Sombra, mas agora eles retornaram para o seu descanso. Entretanto, alguns nags permanecem ativos nas profundezas da floresta, dizendo, “Dormir é para os fracos”.

	Cobra Verde Humanoide (Reptiliano) Médio	Camaleão Humanoide Monstruoso Grande	Áspide Humanoide Monstruoso Grande
Dados de Vida:	1d6 (3 PV)	2d8+4 (13 PV)	3d8+9 (22 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+0	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m	9 m, Natação 9 m	9 m
CA:	13 (+2 Des, +1 natural)	12 (-1 tamanho, +3 natural)	12 (-1 tamanho, -1 Des, +4 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Lança +0 1d8), ou à distância: arco curto composto +2 (1d6)	corpo a corpo: lança curta +2 (2d6+1), ou à distância: arco curto composto +1 (1d8)	corpo a corpo: lança curta +4 (2d6+3), ou à distância: arco curto composto +1 (+2 de Força) (1d8+2)
Dano:	Lança curta 1d8+1; arco curto composto 1d6	Lança curta Enorme 2d6+1; arco curto composto Grande 1d8	Lança curta Enorme 2d6+3; arco curto composto reforçado Grande 1d8+2
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m (enrolado)/3 m	3 m (enrolado)/3 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Qualidades naga	Qualidades naga	Qualidades naga
Testes de Resistência:	Fort -1, Ref +4, Von +3	Fort +2, Ref +3, Von +3	Fort +4, Ref +2, Von +3
Habilidades:	For 10, Des 14, Cons 9, Int 11, Sab 12, Car 13	For 12, Des 11, Cons 14, Int 13, Sab 10, Car 9	For 14, Des 9, Cons 16, Int 11, Sab 10, Car 9
Perícias:	Blefar +4, Conhecimento (local) +4, Diplomacia +4, Falar Idioma (Rokugani), Observar +5, Ouvir +5, Sentir Motivação +5	Esconder-se +9*, Furtividade +13, Observar +7, Ouvir +2	Escalar +6, Observar +4, Ouvir +4
Talentos:	Esquiva	Prontidão	Ataque Poderoso, Trespasar
Terreno/Clima:	Floresta temperada e quente	Floresta temperada e quente	Floresta temperada e quente
Organização:	Solitário, par ou bando (3-6)	Solitário, par ou bando (3-6)	Solitário, par ou bando (3-6)
Nível de Desafio:	0,5	1	2
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Normalmente Leal Neutro	Normalmente Leal Neutro	Normalmente Leal Neutro
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1	+2	+2

	Naja Humanoide Monstruoso (Grande)	Constritor Humanoide Monstruoso (Enorme)
Dados de Vida:	3d8+6 (19 PV)	4d8 +16 (34 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+0
Deslocamento:	9 m	6 m
CA:	15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural)	12 (-2 tamanho, +4 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: lança +4 (2d6+3) ou à distância: arco curto composto +3 (1d8)	Corpo a corpo: pancada +7 (1d6+7)
Dano:	Lança curta Enorme 2d6+3; Arco curto composto Grande 1d8	Pancada 1d6+7
Espaço/Alcance:	3 m (enrolado)/3 m	4,5 m (enrolado)/4,5 m
Ataques Especiais:	Magias, veneno	Agarrar aprimorado, constrição 1d6+7
Qualidades Especiais:	Senso do perigo, qualidades naga	Qualidades naga
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +5	Fort +5, Ref +4, Von +9
Habilidades:	For 14, Des 13, Cons 14, Int 13, Sab 14, Car 11	For 20, Des 11, Cons 18, Int 13, Sab 16, Car 13
Perícias:	Concentração +8, Conhecimento (arcano) +7, Identificar Magia +9	Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (religião) +8, Cura +13
Talentos:	Magias em Combate, Magia Penetrante	Vontade de Ferro, Foco em Perícia (Curar)
Terreno/Clima:	Floresta temperada e quente	Floresta temperada e quente
Organização:	Solitário, par ou bando (3-6)	Solitário, par ou bando (3-6)
Nível de Desafio:	3	3
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Normalmente Leal Neutro	Normalmente Leal Neutro
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3	+5

Cada uma das cinco linhagens de nagas de Shinomen possui seus próprios papéis únicos na sua sociedade altamente estruturada. Essas linhagens — a áspide, o camaleão, a naja, o constritor e a cobra verde — são subespécies distintas de naga, variando em características físicas e papel social. Entretanto, todos os nagas de Shinomen compartilham uma anatomia básica: uma cabeça, tórax e braços humanoides em cima de uma cauda de serpente longa. Independente do tamanho do naga, o torso é sempre aproximadamente de tamanho humano. Quando ativo, a altura de um naga é aproximadamente um terço do seu total. Se enrolando, um naga é capaz de se levantar a uma altura maior, aproximadamente dois terços do seu comprimento, mas não é capaz de se deslocar no chão nessa posição. As escamas que cobrem seu corpo — largas e grossas na cauda, pequenas e finas nas partes humanoides — são de vários tons de verde, amarelo ou marrom. Os nagas possuem orelhas bem pontudas e cabelos negros ou verdes bem escuros (apesar de muitos nagas serem completamente carecas).

Mutações produzindo variações físicas são extremamente comuns entre os nagas, particularmente na linhagem cobra. Essas variações vão do menor (tonalidade de pele incomum, tal como preto azulado, cinza ou os tons de pele humana, mãos ou barbatanas membranosas ou brânquias funcionais ou não-funcionais) ao extremo (braços ou dedos extras, braços faltando, um capelo, retrátil ou não, características extremamente serpentinhas ou ataques naturais úteis). Os nagas de Shinomen falam seu próprio idioma, que depende muito de um vínculo telepático que todos os nagas compartilham. Os aventureiros normalmente falam o Rokugani (Comum) também.

COMBATE

Os nagas como uma raça compartilham certas qualidades em comum.

Alterar Forma (Sob): Uma naga fêmea é capaz de transformar sua cauda de serpente em pernas humanas, como se estivesse usando a magia *metamorfosear-se*. Seu tamanho torna-se Médio (independente do seu tamanho original)

e seu deslocamento torna-se 9 m (e ela perde seu deslocamento Natação, se possuir). Mudar de forma dessa maneira é uma ação de rodada completa.

Imunidade à Mácúla (Ext): Todos os nags são imunes à Mácúla das Terras Sombrias. Eles ainda são feridos por efeitos tais como a magia *nuvem de Mácúla*, mas nunca possuem um valor de Mácúla.

Telepatia (Ext): Os nags são todos parte de uma consciência comunal que chamam de Akasha. Essa consciência compartilhada facilita a comunicação entre nags próximos e distantes e contém as memórias de suas espécies inteiras. Um grupo de nags num raio de 9 m estão em constante comunicação. Se um estiver ciente de um perigo em particular, então todos os outros estarão também. Se um no grupo não estiver surpreendido, nenhum estará. Nenhum naga em um grupo é considerado surpreendido a não ser que todos sejam surpreendidos.

Veneno (Ext): Enquanto a maioria dos nags produz veneno (exceto os constritores), apenas aqueles com mutações severas possuem um ataque natural de mordida efetivo para injetá-lo. Um naga é capaz de usar uma ação de rodada completa (provocando ataques de oportunidade dos inimigos que o ameaçam) para aplicar uma única dose do seu veneno natural à sua arma, sem correr risco de se envenenar. Alternativamente, um naga que está segurando um oponente na manobra Agarrar é capaz de morder o oponente com um teste bem sucedido de Agarrar. Essa mordida não causa dano mas permite que o veneno faça seu trabalho.

ÁSPIDE

Os áspides estão entre as linhagens de naga mais numerosas, perdendo somente para as cobras verdes. Eles são os guerreiros do seu povo: fortes, robustos e agressivos. Um áspide mede geralmente de 3 m a 4,5 m de altura e pesam de 300 a 400 kg.

Combate

Os áspides nunca evitam uma batalha, e lutam com astúcia e estratégia.

Veneno (Ext): Mordida ou arma; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário 1d6 pontos de Constituição temporários.

CAMALEÃO

Os camaleões são nags aquáticos, igualmente ágeis sobre ou abaixo d'água e capazes de respirar tanto água quanto ar. Eles medem em média de 3,9 m a 5,1 m e pesam de 260 a 340 kg. Sua característica mais notável é sua habilidade de alterar a coloração de suas escamas, o que os fazem ideais para o papel de exploradores furtivos.

Combate

Os camaleões favorecem táticas de emboscada, escondendo-se na vegetação e atacando à distância com seus arcos.

Linguagem Animal (Sob): Os nags camaleão são capazes de se comunicar com qualquer animal aquático, incluindo tubarões, outros peixes e peixes-porco, como se estivessem usando a magia *falar com animais*.

Perícias: Os nags camaleões recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de vegetação coberta de folhas, o bônus de Esconder-se melhora para +12.

Veneno (Ext): Mordida ou arma; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário 1d4 pontos de Constituição temporários.

COBRA VERDE

As cobras verdes são a linhagem mais numerosa e os menores nags. Elas são inquisitivas e aprendizes velozes, e adotaram um papel diplomático na sociedade naga, facilitando a interação naga com os humanos de Rokugan. As cobras verdes medem em média de 3 m a 4,5 m de altura e pesam entre 200 e 300 kg. Elas possuem aspectos físicos esbeltos e se deslocam rapidamente.

Combate

De todos os nags, as cobras verdes são as menos xenófobas e as mais capazes de cumprimentar um estranho em Rokugani. Por causa da sua curiosidade inata, sempre perguntam primeiro e atacam depois, e somente se necessário.

Veneno (Ext): Mordida ou arma; teste de resistência de Fortitude (CD 12); dano inicial e secundário 1d3 pontos de Constituição temporários.

O cobra verde descrito é um especialista do 1º nível. Os valores de habilidade antes de aplicar os modificadores raciais de cobra verde eram: For 8, Des 10, Con 9, Int 11, Sab 12, Car 13.

CONSTRITOR

Os constritores são os místicos, sacerdotes, astrólogos e magistrados dos nags, de alguma forma mais intimamente conectados à mente comunitária e à memória da sua raça do que as outras linhagens. Eles também são os maiores nags, medindo de 7,5 m a 9 m de altura e pesando de 500 a 600 kg. Apesar do seu tamanho e corpulência, geralmente eles são pacíficos e gentis. A maioria dos constritores possui padrões elaborados de escamas e são chamados de Filhos do Olho Brilhante. Esses nags são professores, filósofos, curandeiros, videntes e guardiões da paz. Poucos constritores são nascidos com as escamas uniformemente pretas e são conhecidos como os Filhos do Olho Pálido. Esses nags servem como magistrados, ocupando os papéis de juiz, juri e executor por crimes contra as leis dos nags.

Combate

Os constritores são contrários a entrarem em batalha, uma vez que seu papel entre os nags é o de líderes religiosos e oradores da mente comunal. Quando forçados ao combate, os constritores normalmente golpeiam, esmagando os inimigos até a inconsciência dentro das suas caudas serpentinadas enormes.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o constritor deve acertar com seu ataque de pancada. Se conseguir prender, ele será capaz de usar a constrição.

Constrição (Ext): Um naga constritor inflige 1d6+7 pontos de dano com um teste bem sucedido de Agarrar contra criaturas Grandes ou menores. Ele é capaz de infligir dano normal ou por contusão, como desejar, sem nenhuma penalidade no teste de agarrar em ambos os casos.

NAJA

Os najas são a linhagem mais misteriosa dos nags, porque são os praticantes da estranha magia da pérola dos nags. Eles são similares em tamanho aos áspides, mas são mais magros e ágeis. Sua altura média é de 4,5 m a 6 m e peso de 300 a 425 kg.

Eles também são os mais propensos a mutações físicas de todas as linhagens dos nags, provavelmente por causa da sua proximidade constante às poderosas fontes de magia. Todos os najas possuem capuzes como aqueles das serpentes cujo nome eles carregam, que pode se estender sobre 37,5 cm para ambos os lados da cabeça e retrair sem limite. Poucos (10%) capuzes dos najas não são capazes de retrair e alguns (20%) manifestam características serpentinadas tais como línguas alongadas, olhos de cobra ou focinhos longos. Os najas, algumas vezes (40%) também possuem arsenal natural, incluindo uma mordida (1d6 de dano), garras (1d6 de dano) ou ossos como foices emergindo dos cotovelos (trate como cravos para armaduras Grandes — 1d8 pontos de dano num teste bem sucedido de Agarrar).

Combate

Apesar do seu tamanho, força e manifestação frequente de arsenal natural, os najas tipicamente confiam nos áspides e outros nags para lutar fisicamente por eles. A força dos najas está na sua magia.

Magias: Os nags najas conjuram magias como shugenjas de 3º nível. Shugenjas naja (chamados de jaklas) usam grandes pérolas esculpidas como itens de foco, ao invés de ofudas. Eles também esculpem magias nas pérolas da mesma forma que outros conjuradores escrevem pergaminhos. As criaturas que não sejam nags são capazes de conjurar uma magia de tal pérola fazendo um teste bem sucedido de Identificar Magias ou Usar Instrumento Mágico (CD 25 + nível da magia). Uma pérola esculpida usada como foco vale 25 PO e uma pérola esculpida usada como um pergaminho vale 10 PO depois da magia ser conjurada (e o entalhe desaparecer).

Os jaklas naja normalmente se especializam em magias da terra ou da água.

Senso do Perigo (Ext): Os najas mantêm seu bônus de Destreza a CA (se houver) independente de serem surpreendidos ou atingidos por um atacante invisível. (Eles ainda perdem seu bônus de Destreza se imobilizados).

Veneno (Ext): Mordida ou arma; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário 1d8 pontos de Constituição temporários.



PERSONAGENS NAGA DE SHINOMEN

As opções de classe disponíveis para um personagem naga dependem da linhagem do naga. Muito poucos áspides são rangers ou sohei; a vasta maioria avança como guerreiros (sua classe favorecida). A maioria dos camaleões é composta de rangers (sua classe favorecida) ou ladrões.

Os najas são quase sempre shugenjas (jaklas) e essa é sua classe favorecida. Cada nível de shugenja que um naga naja recebe, adiciona um nível à sua habilidade de conjurar magias. Por exemplo, um naja com dois níveis como shugenja conjura magias como se fosse um shugenja de 5º nível.

Os constritores normalmente avançam como guerreiros ou monges (védico), que é sua classe favorecida. Cobras verdes são normalmente ladinos, apesar de ocuparem um papel diplomático ao invés de um estritamente ladino. Ladino é sua classe favorecida.

SOCIEDADE RAÇA DE SHINOMEN

A cultura dos nags gira em torno de Akasha — a mescla entre a mente comunal, memória racial e ser divino (ou pelo menos parte de uma entidade divina chamada Atman). As castas sociais da sociedade naga — os védicos, os guerreiros, os exploradores e os jaklas — são definidos pelo seu relacionamento com Akasha, a Mente Eterna. Todas as castas são guiadas por Akasha e todos contribuem com seus conhecimentos do mundo para Akasha.

Os nags reverenciam Atman, ou o próprio Akasha, como criador, sustentador e destruidor de todas as coisas, fonte e objetivo da vida. Eles veneram os dois olhos de Atman, que vê tudo o que é bom no mundo e o Olho Pálido, que vê somente a maldade e a julga.

Nos tempos antigos, seis cidades naga floresciam no que agora é chamado de Rokugan. Cada uma nomeada em homenagem aos maiores ideais da raça naga: Candas ("liberdade", a cidade dos camaleões), Iyotisha ("astrologia", a cidade dos constritores), Nirukti ("alegria", lar das cobras verdes), Siksa ("coragem", lar das áspides), Vyakarana ("magia", lar dos najas) e Kalpa ("renascimento", terra natal de todas as linhagens). Candas permanece bonita e intacta, pois ela fica abaixo das águas do oceano meridional, vigiada pelos ningyo (povo-do-mar) enquanto os camaleões dormem. Kalpa está em ruínas em algum lugar das montanhas além do norte de Shinomen e nenhuma palavra chegou dos habitantes desde o fim do Grande Sono. Nirukti também está em ruínas, na ponta sul da floresta onde ela tem sido mantida limpa pelos exploradores Rokugani. As outras três cidades ainda estão de pé, em variados estados de abandono, nas profundezas da Floresta Shinomen.

A raça dos nags gastou mil anos num estase mágico chamado de o Grande Sono, da época da fundação do Império de Rokugan para a época da guerra dos Grandes Clãs contra as Terras Sombrias. Eles despertaram lentamente, guerrearam da mesma forma contra humanos e criaturas das Terras Sombrias e depois de um período muito curto, para a maioria deles, retornaram ao seu torpor. Alguns nags veem isso como o único meio de preservar sua raça, pois suas camas-ovos estão cada vez mais vazias. Poucos nags — principalmente cobras verdes e áspides — rejeitam o fatalismo dos védicos e jaklas e permanecem despertados na esperança de encontrarem uma forma de reverter o declínio do seu povo. Alguns outros simplesmente esperam aproveitar o restante de vida, ao invés de virarem pó enquanto dormem.

NAT

Os nats são um grupo de espíritos menores — variando dos prestativos e benignos aos odiosos e malevolentes — que habitam áreas de florestas quentes.

Todas as três espécies de nat são humanoides com coloração de pele brilhante, normalmente vermelha, azul ou amarela. Eles possuem cabelos pretos longos desarrumados e emaranhados, unhas em forma de garra e presas afiadas. Nats einsaung são uma espécie pequena e atarracada, medindo cerca de 90 cm e pesando pouco mais de 20 kg. Os hkum yeng tem em média 1,2 m de altura, mas são resistentes como anões e pesam em média 65 kg. Nats lu são altos (aproximadamente 1,8 m) mas esqueléticos, pesando em média somente 70 kg.

Os nats falam o Comum e o Idioma Espiritual.

COMBATE

Os nats compartilham uma seleção de habilidades similares à magia, imunidades e resistências.

Habilidades Similares à Magia: Todos os nats são capazes de usar as seguintes habilidades similares a magia sem limite — *compreensão de linguagens*, *espada sibilante**, *detectar pensamentos*, *discernir metamorfose**, *sonho*, *passo etéreo* (a si mesmo e até 25 kg de somente objetos), *invisibilidade*, *levitação*, *criar passagens*, *possuir animal** e *escudo da fé*.

Qualidades Nat

Imunidades: Os nats são imunes a veneno e doenças.

Resistência: Os nats possuem resistência à eletricidade e fogo 20.

NAT EINSAUNG

Os einsaungs são a espécie mais comum de nat. Eles são extremamente tímidos, preferindo permanecer invisíveis e etéreos. Fixam residência em casas cujos moradores oferecem frequentemente comida e pequenos tesouros em troca da bênção dos nats. Eles provêm conselho e informação (escritos em pedaços de papel que os moradores encontram pela casa) bem como boa fortuna (na forma da sua aura abençoada). Se a casa for ameaçada, às vezes o einsaung usa sua habilidade de posse para agir através do corpo de um dos membros da casa.

O lar de um einsaung fica no local correspondente no Mundo Espiritual do canto sul da casa. Ele permanece na casa somente enquanto for respeitado e alimentado regularmente. Nunca revelam suas verdadeiras formas, exceto algumas vezes para as crianças, que eles adoram. Os nats einsaung apreciam todos os tipos de comida, especialmente frutas e nozes.

Combate

Os nats einsaung evitam o combate a todo o custo.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *detectar maldição**, *círculo mágico contra o mal*, *metamorfosar-se*, *retardar envenenamento*; 1/dia — *adivinhação*, *remover doenças*; 1/semana — *dissipar o mal*, *posseção**. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 5º nível (CD do teste de resistência 11 + nível da magia).

Aura Abençoada (Sob): Um nat einsaung constantemente radia uma aura que cobre a casa onde a criatura reside. Essa aura confere os efeitos de uma magia bênção nos moradores da casa.

NAT HKUM YENG

Enquanto os nats einsaung fixam residência como protetores de uma casa, os nats hkum yeng possuem um relacionamento similar com os humanos — mas normalmente com um povoado inteiro de moradores ferozes das colinas. Como os nats einsaung, eles vivem no Mundo Espiritual, normalmente no ponto próximo do centro do povoado. Se os aldeões esquecerem seus sacrifícios ou ofenderem o espírito, os hkum yeng trazem a desgraça e a morte.

Combate

Um hkum yeng comanda forças elementais, que prefere libertar enquanto escondido. Se seus inimigos resistirem tais ataques, ele se revela e ataca com suas garras.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *maldição menor*, *castigo**, *criar nascente**, *dissipar magia*, *explosão elemental**, *bola de fogo*, *saraivada de pedras**, *missão menor*, *purificar alimentos*, *invocar aliado da natureza III* (somente vibora ou constritor); 3/dia — *dar vida ao fogo**, *dar vida à madeira**; 1/dia — *remover maldição*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD do teste de resistência 11 + nível da magia).

Aura de Medo (Sob): Um hkum yeng constantemente radia uma aura de medo de 3 m de raio. A aura afeta somente criaturas que estão cientes da presença do nat, mas de outra forma é idêntica à magia medo conjurada por um feiticeiro de 5º nível (CD do teste de resistência 12). Se o teste de resistência for bem sucedido, aquela criatura não poderá ser afetada novamente pela aura de temor do hkum yeng por um dia.

NAT LU

Os nats lu são espíritos maliciosos que espregam em cemitérios e procuram prejudicar alguém sempre que possível. Ele pode ficar satisfeito com sacrifícios



	Nat Einsaung Fada (Espírito) Pequeno	Nat Hkum Yeng Fada (Espírito) Médio	Nat Lu Fada (Espírito) Médio
Dados de Vida:	2d6 (7 PV)	4d6 (14 PV)	8d6 (36 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+1 (Des)	+1 (Des)
Deslocamento:	9 m	9 m, Voo 9 m (médio)	6 m
CA:	18 (+1 tamanho, +3 Des, +4 natural)	20 (+1 Des, +9 natural)	22 (+1 Des, +11 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Mordida +0	corpo a corpo: 2 garras +2	corpo a corpo: 2 garras +5, mordida +3
Dano:	Mordida 1d3-2	Garra 1d6	Garra 1d6+1; mordida 1d4
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, aura abençoada	Habilidades similares a magia, aura de medo	Habilidades similares a magia, aura de doença
Qualidades Especiais:	Qualidades nat, redução de dano 5/ferro frio, RM 12, Resistência à eletricidade 5 e ao fogo 5	Qualidades nat, redução de dano 5/ferro frio, RM 15, Resistência à eletricidade 5 e ao fogo 5	Qualidades nat, redução de dano 5/ferro frio, RM 14, Resistência à eletricidade 5 e ao fogo 5
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +6, Vontade +4	Fort +1, Ref +5, Vontade +4	Fort +3, Ref +7, Vontade +6
Habilidades:	For 6, Des 17, Cons 10, Int 11, Sab 12, Car 13	For 10, Des 13, Cons 10, Int 9, Sab 10, Car 13	For 12, Des 13, Cons 12, Int 7, Sab 10, Car 11
Perícias:	Conhecimento (local) +5, Diplomacia +6, Esconder-se +12, Observar +3, Ofício (qualquer) +5, Ouvir +4, Procurar +5	Blefar +8, Diplomacia +3, Esconder-se +8, Furtividade +8, Intimidação +10, Observar +5, Ouvir +6	Esconder-se +12, Furtividade +12, Intimidação +11, Observar +11
Talentos:	Iniciativa Aprimorada	Esquiva, Prontidão	Ataque Múltiplo, Esquiva, Mobilidade
Terreno/Clima:	Floresta quente	Floresta quente	Floresta quente
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	4
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico Bom	Sempre Neutro	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	3-6 DV (Pequeno)	5-9 DV (Médio); 10-12 DV (Grande)	9-15 DV (Médio); 16-24 DV (Grande)

de comida, mas se for enfurecido ou ignorado, se arrisca para fora do esconderijo para espalhar terror e pestilência.

Combate

O nat lu se deleita em rasgar vítimas com suas garras e dentes, mas adora igualmente espalhar estragos e destruição com suas habilidades similares a magia e sobrenaturais.

Habilidades Similares à Magia: 3/da — *aparição**, *shuriken de fogo**, *derreter**, *névoa fétida*, *paralisar**; 1/da — *água em veneno**, *apodrecer madeira**. Essas habilidades são com as conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD do teste de resistência 10 + nível da magia).

Aura de Doença (Sob): Doença sobrenatural — aura (1,5 m de raio), teste de resistência de Fortitude (CD 15); período de incubação 1 dia; dano de 1d6 de Constituição temporário. Diferente das doenças normais, essa putrefação continua até a vítima ficar com Constituição 0 (e morrer) ou receber uma magia *remover maldição* ou similar. (Veja Doença no Capítulo 3 do Livro do Mestre).

NEH-THALGGU (COLECIONADOR DE CÉREBROS)

Aberração (Enorme — Incorpóreo)

Dados de Vida: 32d8+192 (336 PV)

Iniciativa: +12 (+4 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 18 m ou *porta dimensional*

Classe de Armadura: 35 (-2 tamanho, +4 Des, +3 deflexão, +20 intuição)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +26, ataque de toque: 10 tentáculos +21

Dano: Mordida 4d10+12 mais veneno, tentáculos 2d10 mais dano de habilidade

Face/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Extrair cérebros (ataque à distância), veneno, magias

Qualidades Especiais: *Viagem dimensional*, RD 10/épico, incorpóreo, fisiologia amorfa, manifestar mandíbula, RM 30, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: For +16, Ref +14, Von +23

Habilidades: For —, Des 19, Con 22, Int 20, Sab 20, Car 17

Perícias: Concentração +21, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (planos) +18, Esconder-se +21, Espionar +15, Identificar Magia +10, Procurar +20

Talentos: Ataque Poderoso, Ataque em Movimento, Especialização, Esquiva, Ignorar Componentes Materiais, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Maximizar Magia, Mobilidade, Reflexos de Combate

Talentos Épico: Iniciativa Superior

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou tropa (1 neh-thalggus e 2d4 ilitides) ou dupla de comando (1 neh-thalggus e 1 supra-ilitide)

Nível de Desafio: 26

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro, Neutro e Mau ou Caótico e Mau

Progressão: 33-66 DV (Imenso); 67-112 DV (Colossal)

Os neh-thalggus (também chamados de colecionadores de cérebros) são criaturas bizarras, famosas pelo hábito desagradável de coletar cérebros humanoides, a despeito da opinião de seus donos atuais, que vagam eternamente em busca de novas peças para suas coleções.

Os colecionadores de cérebros têm uma aparência horrenda, corpos laranja avermelhados, inchados e oleosos, com dezenas de pequenos tentáculos contorcidos. Dez tentáculos mais longos circundam a boca repleta de dentes vermelhos e irregulares, distribuídos em várias camadas subsequentes. Acima da mandíbula, há quatro olhos grandes, amarelos, bulbosos e de íris avermelhada; atrás dos olhos, há uma grande quantidade de protuberâncias sobrepostas com cerca de 30 cm cada.

Essas protuberâncias armazenam os cérebros humanos e humanoides que o colecionador obteve até o momento (limitados a 13 simultaneamente), que ele utiliza para alimentar suas próprias habilidades especiais. É preciso descartar um dos cérebros “apagados” para armazenar um novo. A criatura se desloca com agilidade surpreendente, usando doze pernas segmentadas como as patas de um caranguejo (os espécimes maiores têm dezoito ou até vinte e quatro patas, os mais jovens têm apenas seis). Os colecionadores de cérebros não têm uma anatomia interna fixa e podem redistribuir as funções dos seus órgãos conforme desejarem, tornando-os difíceis de matar.

Os colecionadores de cérebros viajam de uma realidade distante, batizada pelos sábios apenas como Reino Distante ou Dimensão dos Pesadelos. Ocasionalmente, espécimes jovens (Grande, 10 DV CA 20) são encontrados em locais isolados, mas os indivíduos completamente adultos, como a criatura descrita acima, são muito raros. Jovens e adultos visitam os reinos mundanos para obter os cérebros necessários para fornecer acesso total às suas habilidades. Um jovem extrairá qualquer cérebro de personagens de 5º nível ou superior se houver oportunidade, mas os adultos absorvem somente os cérebros de conjuradores arcano de 15º nível ou superior, entregando as vítimas rejeitadas para seus laços menos exigentes, os devoradores de mentes. Uma criatura que teve o cérebro extraído pelo colecionador não pode ser *revivida*, *reencarnada* ou *ressuscitada* enquanto sua mente estiver com a criatura, uma vez que os neh-thalggus retêm e utilizam a alma e a personalidade básica das criaturas durante o período em que o cérebro ainda é útil. Um colecionador de cérebros pode ser convencido a restituir um cérebro específico, mas somente quando trocá-lo por um espécime melhor (nível mais elevado).

Geralmente, os colecionadores atraem um contingente de 1d4+1 seguidores entre os devoradores de mentes, influenciados pelo desejo de estudar a técnica da aberração em extrair cérebros a distância e sua habilidade de acessar o poder arcano do cérebro assimilado. Alguns estudiosos atribuem a devoção dos ilitides como simples egoísmo (os ilitides podem reivindicar as vítimas rejeitadas que não satisfazem as exigências específicas do neh-thalgg), enquanto outros afirmam que existe uma afinidade que beira a adoração. Em raras ocasiões, um neh-thalgg está acompanhado de um único supra-devorador de mentes, que jurou servi-lo durante algum tempo.

O idioma dos neh-thalgg é uma linguagem de sinais silenciosa, "falada" por meio de seus tentáculos contorcidos. Eles também são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 30 m.

COMBATE

Os neh-thalgg são perspicazes e poderosos, coletando incessantemente novos cérebros em qualquer lugar que não apresente um risco exagerado.

Veneno (Ext): A mordida dos neh-thalgg inocula um veneno debilitante (Fortitude, CD 32) que afeta a Constituição da vítima. Caso fracasse no primeiro teste de resistência, ela perderá metade dos seus pontos de Constituição imediatamente; se fracassar no segundo teste de resistência, 1 minuto depois, perderá metade da Constituição restante. Se o personagem sobreviver, ele recupera esse dano de habilidade normalmente (1 ponto por dia).

Tentáculos (Ext): Os tentáculos compridos e similares a chicotes que circundam a face do colecionador de cérebros são capazes de desferir um ataque de toque perigoso; caso o monstro obtenha sucesso, a vítima sofrerá desidratação e envelhecimento (2d10 pontos de dano de desintegração). Além disso, cada golpe bem-sucedido dos tentáculos reduzirá 1 ponto de Força, Destreza e Constituição. O dano de habilidade é permanente e somente será recuperado com as magias *restauração*, *restauração aprimorada* e similares. Em geral, os neh-thalgg utilizam esse ataque para imobilizar o alvo e depois extrair seu cérebro. Ele consegue direcionar todos os tentáculos contra um único alvo ou separá-los contra até 10 adversários diferentes na sua área ameaçada.

Extrair Cérebros (SM): Uma vez a cada 1d4 rodadas, usando uma ação de rodada completa, o colecionador é capaz de extrair o cérebro de uma criatura que esteja em sua linha de visão. Essa habilidade é um ataque de natureza psíquica e pode ser neutralizado se houver uma magia âncora dimensional afetando o alvo. A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 31) para evitar a extração. Se fracassar, seu cérebro é arrancado, intacto, do crânio através de métodos extradimensionais e absorvido pelo neh-thalgg, que irá armazená-lo em uma protuberância vaga acima dos olhos. Mesmo que a vítima obtenha sucesso no teste de resistência, ela sofrerá 9d6 pontos de dano e ficará atordoada durante 1d4+1 rodadas. Um colecionador prefere extrair os cérebros de conjuradores arcanos de níveis elevados, mas é totalmente capaz de fazê-lo com outros inimigos para destruí-los com ataques extremamente eficazes.

No início de qualquer encontro, um neh-thalgg terá uma reserva completa de 13 cérebros extraídos. Cada cérebro a menos em seu "estoque" impõe um nível negativo à criatura (embora nunca reduza seu nível ou DV definitivamente), o que representa um excelente incentivo para que o neh-thalgg mantenha suas protuberâncias sempre cheias.

Um neh-thalgg é capaz de utilizar todos os Conhecimentos armazenados em cada cérebro extraído, usando a graduação base das perícias de cada cérebro, ajustadas pelos seus próprios modificadores de habilidade para a perícia Conhecimento em questão (ou seu modificador de Inteligência, caso o monstro não tenha graduações naquela perícia).

Viagem Dimensional (SM): Um colecionador de cérebros consegue se deslocar com uma velocidade surpreendente para uma criatura do seu tamanho, mas seu método de locomoção predileto envolve a magia *porta dimensional*, que ele é capaz de ativar como uma ação acelerada, uma vez por rodada. Ele também pode conjurar *teletransporte exato* ou *viagem planar* sem limite diário, como uma ação equivalente a movimento. Um neh-thalgg



Neh-Thalgg

prefere combinar a *porta dimensional* com o talento Deslocamento para surgir na retaguarda das defesas de seus inimigos e atacá-los de surpresa de direções diferentes a cada rodada.

Magias (SM): Um colecionador de cérebros adulto pode conjurar magias como um feiticeiro de 13º nível (um nível de conjuração por cérebro armazenado).

Incorpóreo: Um neh-thalgg não está completamente em uma única realidade, uma vez que parte de seu corpo se encontra em um espaço extradimensional. Dessa forma, ele somente será afetado por seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores), magias e psiquismo. Caso seja atingido por uma fonte corpórea, há 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Ele é capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos (exceto a mordida, que é considerada um ataque corpóreo). Um colecionador sempre se desloca em silêncio.

Fisiologia Amorfa (Ext): Um colecionador de cérebros não possui órgãos fixos como as formas de vida de nossa realidade. Desse modo, ele é imune a sucessos decisivos, morte por dano maciço,

ataques furtivos e golpes de misericórdia.

Manifestar Mandíbula: Embora seja uma criatura incorpórea, um neh-thalgg consegue manifestar sua mandíbula em estado corpóreo usando uma ação padrão. Enquanto estiver nessa forma, a boca é capaz de desferir ataques de mordida contra adversários corpóreos ou apanhar objetos. Considere que a mandíbula tem Força 35 para calcular as jogadas de ataque e dano.

Talentos: Um neh-thalgg adquire Ataque Poderoso como um talento adicional, embora tenha um valor de Força nulo.

NEZUMI

Humanoide (Nezumi) Médio

Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m

CA: 13 (+3 armadura ashigaru)

Ataques: Corpo a corpo: nagamaki +3 (2d4+1/x3), ou ataque desarmado +2 (1d4+1), ou à distância: arco curto composto +1 (1d6+1)

Dano: Nagamaki 2d4; golpe desarmado 1d4; arco curto composto 1d6

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Características Nezumi

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +0, Von -1

Habilidades: For 13, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6

Perícias: Escalar +4, Esconder-se +1, Furtividade +1, Saltar +4, Furtividade +1

Talentos: Acuidade com Arma (Nagamaki)

Terreno/Clima: Terras Sombrias

Organização: Solitário, time (2–9), bando (10–60) ou grupo (76–95)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Neutro

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +0

Os nezumi, ou "ratlings" como são frequentemente chamados pelos humanos, são uma raça de humanoides bípedes parecidos com ratos. Em Rokugan, eles são uma antiga raça nativa das Terras Sombrias. Antes da queda dos sete kami, os ratlings de Rokugan viviam em grandes cidades de um poderoso império. Num dia apocalíptico que as lendas Nezumi chamam de "O Terrível Dia Quando O Ar Se Tornou Fogo E O Céu Caiu Do Seu Poleiro Para Esmagar Nosso Glorioso Lar Abaixo Do Seu Corpo Enegrecido", o Império dos "ratlings" foi destruído e em seu lugar nasceram as Terras Sombrias. Como resultado desse evento, os ratling tornaram-se escavadores mais fortes e espertos, somando uma escassa existência no centro dos maiores horrores de Rokugan.

Os nezumi se parecem muito com ratos humanoides. Medem em pé, aproximadamente a altura de um humano (em média 1,65 metros e 77,5 qui-

los). Longos focinhos, orelhas rosadas e grandes dentes incisivos como ratos normais são algumas características físicas deles. Seus corpos são cobertos com pelos ásperos, com tons variando do branco ao cinza e do castanho ao preto, algumas vezes sólido e algumas vezes padronizado. O padrão dos pelos tende a se manter nas famílias ratlings.

Eles possuem mãos com cinco dedos, polegares opostos e garras afiadas. Suas longas caudas são quase sem pelos e têm a mesma coloração rosada que suas orelhas e palmas. Suas pernas são curvadas como a dos ratos e possuem apenas três dedos.

Como os bárbaros humanos, os nezumi normalmente usam brincos nas suas orelhas perfuradas, colares feitos de ossos ou dentes e ornamentos similares aos que os humanos consideram selvagens.

O idioma nezumi nativo é uma combinação de latidos, chiados e tiques, com uma forte semelhança aos ruídos dos roedores comuns.

A maioria dos nezumi encontrados fora dos seus lares é formada por combatentes; a informação no bloco de estatísticas é para um de 1º nível.

COMBATE

Os nezumi se beneficiam de sua Furtividade natural e seu conhecimento do terreno para tirar vantagem em combate, emboscando oponentes nos esconderijos ou atormentando-os com armas de longo alcance e, em seguida, se retirando. Eles lutam furiosamente, alternando entre golpes com uma arma e golpes desarmados.

Características Nezumi (Ext): Os nezumi se beneficiam de várias características raciais.

- Visão na Penumbra: os nezumi são capazes de enxergar duas vezes mais longe do que um humano à luz da lua, luz das estrelas, luz de tochas e outras condições similares de pouca iluminação. Eles mantêm a habilidade de distinguir cores e detalhes nessas condições.
- +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. Os nezumi são naturalmente furtivos.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos e doenças: eles são resistentes a doenças e toxinas.
- Imune à Mácula das Terras Sombrias: os nezumi nunca adquirem valor de Mácula e nunca sofrem da exposição às Terras Sombrias. Entretanto, eles ainda podem ser feridos por efeitos tais como a magia *nuvem de Mácula* ou ataques especiais das criaturas das Terras Sombrias.
- Faro Aprimorado: os nezumi possuem um faro melhor do que o dos humanos e frequentemente são mais capazes de distinguir os humanos pelo faro do que pela visão. Como um talento, o nezumi com sabedoria 11 ou maior pode adquirir Faro, que é equivalente à habilidade especial descrita no *Livro do Mestre*.

PERSONAGENS NEZUMI

A classe favorecida de um nezumi é ladino. Os nezumi muitas vezes também recebem níveis como bárbaros, guerreiros, rangers ou feiticeiros.

SOCIEDADE NEZUMI

Os nezumi vivem em grupos que vagam pelas terras desoladas das Terras Sombrias. Um grupo é liderado, bem informalmente, por um comandante, um feiticeiro ou um grupo de "chefes". Cada grupo é autossuficiente, roubando o que precisa ou retirando da terra ao invés de fazer comércio.

Os grupos nezumi viajam em padrões migratórios específicos circulando as mesmas extensões de territórios por um período de dois a cinco anos. Eles comem qualquer comida que possam encontrar — raízes e tubérculos cavados do solo, peles e ossos desenterrados dos montes recusados pelos humanos ou a colheita roubada de um campo de um fazendeiro. Para seu entretenimento, humanos nervosos algumas vezes acreditam que eles são espíritos malignos e deixam sacrifícios de comida e outros suprimentos nos campos para desviá-los para longe.

Eles não veneram ancestrais ou espíritos. Ao invés, acreditam que o chi de um indivíduo molda o universo, fazendo cada vida individual — bem como a vida coletiva de um grupo ou raça inteira — inerentemente valiosa.



Ninfa

Fada Média

Dados de Vida: 6d6 + 5 (27 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 6 m

Classe de Armadura: 17 (+3 Des, +4 deflexão), toque 17, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +3/+3

Ataque: Corpo a corpo: adaga +6 (dano: 1d4; dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: Adaga +6 (dano: 1d4; dec. 19–20)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Beleza cegante, magias, habilidades similares a magia, olhar atordoante

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio, visão na penumbra, beleza celestial, empatia selvagem

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +12, Von +12

Habilidades: For 10, Des 17, Con 12, Int 16, Sab 17, Car 19

Perícias: Adestrar Animais +13, Arte da Fuga +12, Cavalgar +5, Concentração +10, Cura +12, Diplomacia +6, Esconder-se +12, Furtividade +12, Natação +8, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +12, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)

Talentos: Acuidade em Arma, Esquiva, Magias em Combate

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Bom

Progressão: 7–12 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +7

A beleza desta criatura supera as palavras: ela é cativante e perigosa devido às emoções que inspira. Seus cabelos são longos e acobreados, sua pele é perfeita, seus olhos são grandes e suas orelhas são longas e pontiagudas.

As ninfas são a personificação natural da beleza física e as guardiãs dos locais selvagens e sagrados. Elas são tão insuportavelmente encantadoras que mesmo um vislumbre pode matar as pessoas mais fracas. As ninfas odeiam o mal e aqueles que maltratam a natureza por qualquer razão.

Como a própria natureza, ela personifica uma enorme beleza e um perigo imenso. Ela pode ser gentil e graciosa com os mortais que reverenciam os locais selvagens do mundo, mas pode ser implacável com os extratores que retiram mais do que precisam ou tratam a natureza de forma rude. Os animais de todos os tipos rodeiam e acompanham a ninfa, ignorando a presença de inimigos naturais; feras machucadas sabem que as ninfas tratarão dos seus ferimentos.

Uma ninfa tem a altura e o peso de uma elfa.

As ninfas falam os idiomas Silvestre e Comum.

COMBATE

Uma ninfa geralmente mantém contato apenas com fadas, mas muitas vezes ela guarda um local sagrado, que deve defender contra qualquer intruso — uma gruta, lagoa ou mesmo o topo de uma colina. Ela utiliza suas magias e aliados animais para expulsar os intrusos dos locais que defende, preferindo ataques que não sejam letais, deixando seus ataques mortais para as criaturas ou intrusos malignos que revidam seus ataques com golpes ou habilidades mortíferas.

As ninfas gostam mais dos elfos, meio-elfos e druidas, que reconhecem como amigos da natureza. É bem provável que elas ofereçam a esses indivíduos a chance de explicar sua presença, em vez de expulsá-los. As ninfas também são conhecidas por ajudar heróis bondosos que se aproximam de forma cortês e respeitosa.

Beleza Cegante (Sob): Esta habilidade afeta todos os humanoides em uma área de 9 metros da ninfa. Qualquer criatura que fitar diretamente uma ninfa deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficará cega permanentemente, semelhante ao efeito da magia cegueira. Uma ninfa pode suprimir ou neutralizar esta habilidade como uma ação livre. A CD para o teste é baseada em Carisma.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — porta dimensional. Nível de Conjurador: 7º.

Magias: Uma ninfa pode conjurar magias divinas como um druida de 7º nível.

Magias de Druida Preparadas (6/5/4/3/1; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 — brilho, curar ferimentos mínimos, detectar magias, luz, orientação, resistência; 1° — acalmar animais, constrição, curar ferimentos leves, falar com animais, passos longos; 2° — esquentar metal, forma de árvore, pele de árvore, restauração menor; 3° — convocar relâmpagos, curar ferimentos moderados, proteção contra elementos; 4° — toque enferrujante.

Olhar Atordoante (Sob): Como uma ação padrão, uma ninfa furiosa é capaz de atordoar uma criatura em um raio de 9 metros com apenas um olhar. A criatura alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficará atordoada durante 2d4 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Beleza Celestial (Sob): Uma ninfa adiciona seu modificador de Carisma como bônus em todos os seus testes de resistência e como um bônus de deflexão na Classe de Armadura (o bloco de estatísticas inclui esses valores).

Empatia Selvagem (Ext): Este poder é similar à habilidade de classe do druida, mas a ninfa recebe +6 de bônus racial em seu teste.

Perícias: Uma ninfa possui recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

NISHRUU

Extra-Planar (Grande — Caótico)

Dados de Vida: 9d8+30 (70 PV)

Iniciativa: +4 (+4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: Voo 6 m (perfeito)

CA: 9 (-1 tamanho)

Ataque Base/Agarrar: +9/—

Ataques: Nenhum

Dano: Nenhum

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Absorver magia

Qualidades Especiais: Forma gasosa, Redução de Dano 10/magia, resistência ao frio 10, imune a efeitos de ação mental, vulnerabilidades, recarregar item, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +10

Habilidades: For—, Des 10, Con 16, Int 13, Sab 15, Car 13

Perícias: Concentração +15, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (história) +13, Conhecimento (planos) +13, Ouvir +16, Furtividade +12, Procurar +13, Identificar Magia +15, Observar +16

Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Vitalidade

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 10–15 DV (Grande); 16–27 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Os nishruu são criaturas alienígenas, esquisitas e enevoadas, que se alimentam de magia e causam destruição entre os conjuradores e contra objetos encantados.

Um nishruu surge como uma névoa escarlate e esférica com quase 4,5 m de diâmetro. Ele brilha e pulsa regularmente conforme flutua em busca da energia mágica que o sustenta.

Os nishruu possuem uma linguagem própria, mas ela é muito alienígena e todas as tentativas de se comunicar com o monstro fracassaram.

COMBATE

Os nishruu não possuem ataques físicos e geralmente ignoram os ataques corpóreos que os atingem — embora sejam afetados pelas armas mágicas capazes de sobrepujar sua Redução de Dano. Eles avançam temerária e implacavelmente na direção de qualquer fonte de magia. As criaturas mundanas que estiverem em contato com a forma enevoadada do nishruu não sofrem nenhum efeito nocivo,

mas os conjuradores sofrem, conforme descrito a seguir. Os ataques e armas capazes de afetar a forma gasosa do monstro o atingem automaticamente.

Absorver Magia (Sob): Os nishruu se alimentam de magia e absorvem a energia arcana ou divina por meio do toque, seja de efeitos lançados contra ele, um item mágico ou mesmo os conjuradores em contato com a névoa que forma o corpo do monstro. Essa "dieta" incomum gera os seguintes efeitos:

- Um nishruu absorve as magias ofensivas lançadas contra ele, adquirindo uma quantidade de pontos de vida permanentes equivalente ao dano que seria infligido pela magia. As únicas exceções são as magias de fogo e frio, que causam o dano normal (ou reduzido, para magias de frio) e então se dissipam após 1 rodada.
- Um nishruu absorve as magias conjuradas contra ele, mas que não causam dano, adquirindo 1 PV permanente por nível do efeito. As magias de ação mental e ilusão simplesmente fracassam e não são absorvidas.
- Um nishruu em contato com um item mágico com cargas absorverá 1d4 cargas do objeto a cada rodada.
- Um nishruu em contato com um item mágico sem cargas anulará os efeitos do objeto; o item voltará a funcionar 1d4 rodadas após o contato ser interrompido.
- Um personagem em contato com o nishruu não conseguirá usar pergaminhos ou poções; os efeitos desses itens se ativarão automaticamente 1d4 rodadas depois que o contato com o monstro for interrompido.
- Os artefatos são neutralizados enquanto estiverem em contato com o nishruu e na rodada subsequente.
- Os conjuradores (arcanos e divinos) perdem uma magia preparada ou disponível, escolhida aleatoriamente, assim que entrar em contato com o nishruu. A cada rodada de contato, o conjurador perderá outra magia aleatoriamente. Sempre que perderem uma magia, as vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou sofrerão os efeitos de *enfraquecer o intelecto*.

Forma Gasosa (Ext): Uma vez que seu corpo é formado por um tipo de névoa, o nishruu compartilha algumas características das criaturas em forma gasosa. Ele pode atravessar pequenas fendas e aberturas estreitas e possui Redução de Dano 20/+1.

Embora os nishruu sejam vulneráveis a ataques de fogo e frio, esses efeitos não podem se manifestar no interior do corpo gasoso do monstro.

Imune a Efeitos de Ação Mental (Ext): Os nishruu são imunes a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas e efeitos de moral).

Vulnerabilidades (Sob): Um *bastão da absorção* ou um *anel de reverter magias* tem 5% de chances de destruir um nishruu imediatamente, assim que entrar em contato com a criatura, sem qualquer efeito nocivo para o item; neste caso, o *bastão* ou *anel* se tornará vermelho escuro. Se o objeto não destruir o monstro, ele será neutralizado da mesma forma que os demais itens mágicos.

Os nishruu também são envenenados pelo sal comum. Um punhado de sal arremessado contra o monstro causará 2d10 pontos de dano (ataque de toque à distância, incremento de distância de 1,5 m, alcance máximo de 3 m).

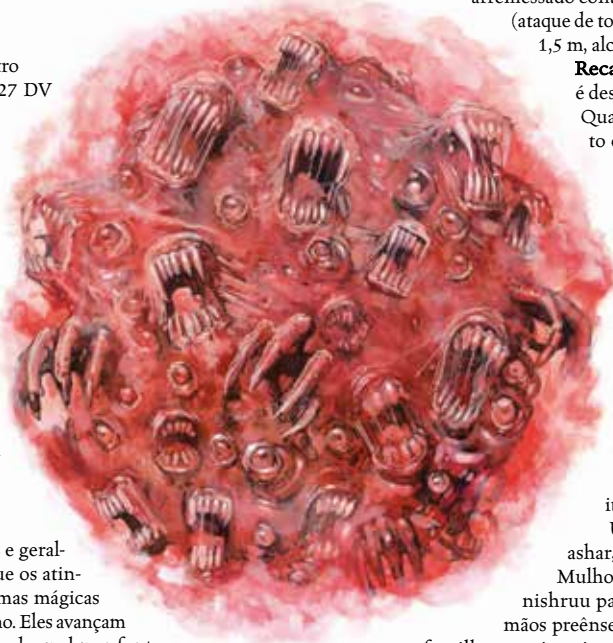
Recarregar Item (Sob): Quando um nishruu é destruído, seu corpo se dispersa rapidamente. Qualquer item mágico com cargas em contato com o monstro no instante da destruição recupera 1d6 cargas. Se uma arma mágica desferir o golpe final contra o nishruu, ela adquire a habilidade especial *armazenar magias* durante 1d6 dias (consulte o *Livro do Mestre*).

NOS REINOS

Os nishruu são nativos de outro plano de existência, mas encontram bastante alimento em Faerûn. Eles foram avistados originalmente nas Ilhas Moonshae, mas se espalharam para todas as regiões onde a magia é praticada. Eles são um aborrecimento persistente nas oficinas de itens mágicos dos enclaves de Thay.

Uma sub-raça dos nishruu, chamada hakeashar, foi identificada nos Antigos Impérios de Mulhorand, Unther e Chessenta. Ela é similar ao nishruu padrão, exceto pela aparência: centenas de mãos preênseis, olhos ativos e bocas famintas e abertas fervilham no interior da névoa escarlate, criando uma imagem muito horripilante.

Nishruu



NYTH

Aberração (Pequena)

Dados de Vida: 7d8 (31 PV) iniciativa: +9 (Des)

Deslocamento: Voo 15 m (perfeito)

CA: 24 (+9 Des, +1 tamanho, +4 deflexão)

Ataque Base/Agarrar: +5/-1

Ataques: Corpo a corpo: mordida +15

Dano: Mordida 1d6-2

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Mísseis mágicos

Qualidades Especiais: Invisibilidade, absorver energia, refletir *mísseis mágicos*, imune a efeitos de ação mental, silêncio, RM 15, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +13, Von +8

Habilidades: For 6, Des 28, Con 10, Int 13, Sab 17, Car 13

Perícias: Diplomacia +9, Conhecimento (arcano) +7, Ouvir +11, Sentir Motivação +9, Observar +11

Talentos: Prontidão, Reflexos Rápidos, Acuidade com Arma

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +10

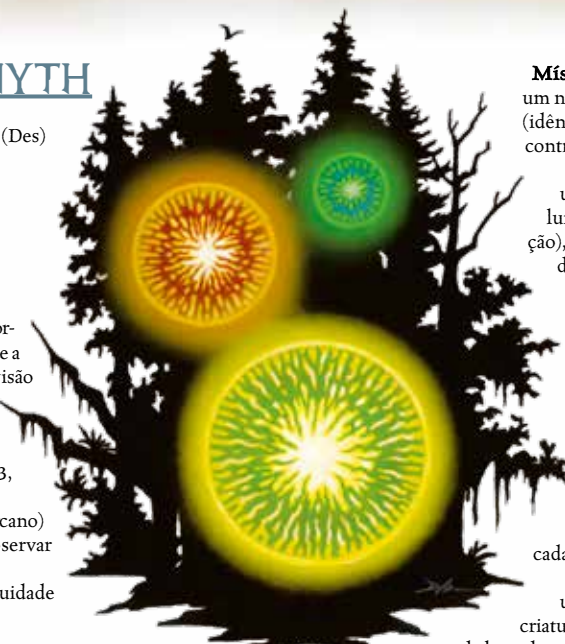
Os nyth frequentemente são confundidos com os misteriosos fogos-fátuos, mas são predadores mortíferos que caçam durante o dia, atingindo suas vítimas com *mísseis mágicos* inevitáveis.

Os nyth são esferas brilhantes de luz, com diâmetro entre 60 cm e 1,20 m, cuja coloração e intensidade variam conforme a vontade da criatura.

Os nyth falam o idioma Comum e podem se comunicar com os fogos-fátuos.

COMBATE

Os nyth mordem as presas ao seu alcance, normalmente se escondendo contra a luz do sol, mas seu ataque principal são os *mísseis mágicos*.



Nyth

Mísseis Mágicos (Sob): A cada duas rodadas, um nyth é capaz de disparar um único *missil mágico* (idêntico à magia) que causa 1d4+1 pontos de dano contra qualquer criatura num raio de 33 m.

Invisibilidade (Sob): Conforme desejar, um nyth é capaz de neutralizar totalmente sua luminosidade (durante 2d4 rodadas a cada ativação), para escapar de um encontro ou se aproximar das suas vítimas, tornando-se invisível. Um nyth que disparar um *missil mágico* brilhará com intensidade e ficará visível até sua próxima ação.

Absorver Energia (Sob): Os nyth são imunes ao fogo e a eletricidade e recebem pontos de vida quando são atingidos por esses elementos. Sempre que o nyth sofrer um ataque de fogo ou eletricidade, ele adquire uma quantidade de pontos de vida permanentes equivalente ao dano que seria infligido.

Em combate, os nyth costumam atravessar tochas para eliminar seus ferimentos (1 PV a cada rodada).

Quando os pontos de vida permanentes de um nyth excedem 60 PV ele se dissocia em duas criaturas menores, num processo que gera explosões de luz e descarrega *mísseis mágicos* em direções aleatórias — todas as criaturas vivas num raio de 9 m serão atingidas por 1d3 *mísseis*. Quando a separação terminar, haverá dois nyth padrão, com 30 PV cada.

Refletir Mísseis Mágicos (Sob): Os nyth refletem os *mísseis mágicos* disparados contra eles contra o próprio conjurador.

Imune a Efeitos de Ação Mental (Ext): Os nyth são imunes a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas e efeitos de moral).

Silêncio (Ext): Os nyth sempre se deslocam em silêncio absoluto. Eles não emitem ruídos se não desejarem.

NOS REINOS

Os bárbaros do Norte chamam os nyth de “fogo selvagem” e acreditam que sejam espíritos malignos. A maioria dos habitantes dos Reinos evita os nyth, e por sua vez são evitados por estas criaturas.

Durante a Conflagração das Colinas dos Ratos — um imenso incêndio no depósito de lixo ao sul de Águas Profundas, no Ano do Escudo (1367 CV) — as patrulhas da cidade avistaram dezenas de fogos-fátuos e nyth no interior das

	Objeto Animado Miúdo Constructo (Miúdo)	Objeto Animado Pequeno Constructo (Pequeno)	Objeto Animado Médio Constructo (Médio)
Dados de Vida:	1/2 d10 (2 PV)	1d10+10 (15 PV)	2d10+20 (31 PV)
Iniciativa:	+2	+1	+0
Deslocamento:	12 m (8 quadrados); pernas 15 m, várias pernas 18 m; rodas 24 m	9 m (6 quadrados); pernas 12 m, várias pernas 15 m; rodas 21 m	9 m (6 quadrados); pernas 12 m, várias pernas 15 m; rodas 21 m
Classe de Armadura:	14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12	14 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 13	14 (+4 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+0/-9	+0/-4	+11+2
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d3-1)	Corpo a corpo: pancada+1 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d6+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d3-1)	Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Vide texto	Vide texto	Vide texto
Qualidades Especiais:	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +2, Von -5	Fort +0, Ref +1, Von -5	Fort +0, Ref +0, Von -5
Habilidades:	For 8, Des 14, Con —, Int —, Sab 1, Car 1	For 10, Des 12, Con —, Int —, Sab 1, Car 1	For 12, Des 10, Con —, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias:	—	—	—
Talentos:	—	—	—
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Grupo (4)	Par	Solitário
Nível de Desafio:	1/2	1	2
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Objeto Animado Grande Constructo (Grande)	Objeto Animado Enorme Constructo (Enorme)	Objeto Animado Imenso Constructo (Imenso)
Dados de Vida:	4d10+30 (52 PV)	8d10+40 (84 PV)	16d10+60 (148 PV)
Iniciativa:	+0	-1	-2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados); pernas 9 m, várias pernas 12 m; rodas 18 m	6 m (4 quadrados); pernas 9 m, várias pernas 12 m; rodas 18 m	3 m (2 quadrados); pernas 6 m, várias pernas 9 m; rodas 15 m
Classe de Armadura:	14 (-1 tamanho, +5 natural), toque 9, surpresa 14	13 (-2 tamanho, -1 Des, +6 natural), toque 7, surpresa 13	12 (-4 tamanho, -2 Des, +8 natural), toque 4, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+3/+10	+6/+19	+12/+31
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: pancada +9 (dano: 2d6+7)	Corpo a corpo: pancada +15 (dano: 2d8+10)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: pancada +9 (dano: 2d6+7)	Corpo a corpo: pancada +15 (dano: 2d8+10)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m (longo); 3 m/3 m (alto)	4,5 m/3 m (longo); 4,5 m/4,5 m (alto)	6 m/4,5 m (longo); 6 m/6 m (alto)
Ataques Especiais:	Vide texto	Vide texto	Vide texto
Qualidades Especiais:	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +1, Von -4	Fort +2, Ref +1, Von -3	Fort +5, Ref +3, Von +0
Habilidades:	For 16, Des 10, Con —, Int —, Sab 1, Car 1	For 20, Des 8, Con —, Int —, Sab 1, Car 1	For 24, Des 6, Con —, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias:	—	—	—
Talentos:	—	—	—
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	3	5	7
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

labaredas. Os guardas expulsaram os fogos-fátuos (embora duas sentinelas tenham morrido durante a ação), mas os nyth permaneceram no incêndio, separando-se em explosões e reproduzindo-se numa velocidade alarmante. Atualmente, acredita-se que existam quatro nyth nas Colinas dos Ratos e dezenas na Floresta Ardeep, a sudeste da cidade.

Em raras ocasiões, os nyth são recrutados como guardiões; eles sentem muito orgulho em defender seus lares contra intrusos.

OBJETO ANIMADO

Existem objetos animados de todos os tipos, tamanhos, formas e cores. Eles devem sua existência como criaturas a magias como *animar objetos* ou habilidades sobrenaturais similares.

COMBATE

Os objetos animados lutarão apenas quando forem ordenados por seu criador. Eles seguirão suas ordens sem questionar e dedicarão o melhor de suas capacidades. Como não precisam respirar e jamais se cansam, podem ser asseclas extremamente eficazes.



De acordo com a sua forma, o objeto animado pode ter uma ou mais das seguintes habilidades especiais.

Cegar (Ext): Um objeto animado achatado, como um tapete ou uma cortina, pode enrolar-se num oponente até três categorias de tamanho maior que ele. O objeto realiza um teste normal da manobra Agarrar. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele se enrola em torno da cabeça da vítima, cegando-a até ser removido.

Construção (Ext): Um objeto animado flexível, como uma corda, um cipó ou um tapete, causará a mesma quantidade de dano de sua pancada, mais 1,5 vezes seu bônus de Força, caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar contra criaturas até uma categoria de tamanho maior.

Os objetos Grandes ou maiores podem realizar ataques de construção contra

várias criaturas ao mesmo tempo, mas todas as vítimas devem ser inferiores ao objeto em duas categorias de tamanho.

Dureza (Ext): Os objetos animados conservam a mesma dureza que tinham antes de serem animados (consulte as Tabelas 9–9 e 9–11 do *Livro do Jogador*, para obter a dureza de alguns objetos e substâncias comuns).

Deslocamento Aprimorado (Ext): Os deslocamentos básicos apresentados no bloco de estatísticas pressupõem que os objetos animados se arrastem, balancem ou escorreguem para se mover. Os objetos com duas pernas ou formas similares (estátuas, escadas) que permitam um deslocamento maior recebem um bônus adicional de 3 m no valor base. Os objetos que possuam várias pernas ou formas similares (mesas, cadeiras) recebem um bônus adicional de 6 m em seu deslocamento. Os objetos dotados de rodas recebem um bônus adicional de 12 m no seu deslocamento.

Os objetos animados podem dispor de outros meios para se deslocar. Um objeto de madeira poderia flutuar e ter um deslocamento de Natação

Objeto Animado Colossal Constructo (Colossal)

Dados de Vida:	32d10+80 (256 PV)
Iniciativa:	-3
Deslocamento:	3 m (2 quadrados); pernas 6 m, várias pernas 9 m; rodas 15 m
Classe de Armadura:	11 (-8 tamanho, -3 Des, +12 natural), toque -1, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+24/+49
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +25 (dano: 4d6+13)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +25 (dano: 4d6+13)
Espaço/Alcance:	9 m/6 m (longo); 9 m/9 m (alto)
Ataques Especiais:	Vide texto
Qualidades Especiais:	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +7, Von +5
Habilidades:	For 28, Des 4, Con —, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias:	—
Talentos:	—
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	10
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

equivalente à metade de seu deslocamento normal. Uma corda ou um objeto sinuoso poderia escalar com metade de seu deslocamento normal. Um objeto achatado poderia planar (capacidade de manobra: desajeitado) com metade de seu deslocamento normal.

Atropelar (Ext): Os objetos Grandes ou maiores, com dureza 10 ou superior, são capazes de atropelar qualquer criatura duas categorias de tamanho menor, usando seu bônus de ataque normal. Qualquer oponente que não desfira o ataque de oportunidade permitido contra o objeto poderá realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + 1/2 DV do objeto) para reduzir o dano à metade.

OGRO

Esta criatura brutal tem mais de 2,5 m de altura. Sua pele é rígida e coberta por verrugas escuras e nojentas; ele veste peles malcheirosas e seus cabelos são longos, desgrenhados e sebosos.

Os ogros são criaturas grandes, feias e gananciosas que vivem de saques e coletas. Eles se unem a outros monstros para caçar os seres mais fracos e forjam alianças frequentes com ogros magos, gigantes e troll.

Preguiçosos e mal-humorados, os ogros resolvem seus problemas esmagando-os; o que não conseguem esmagar, tentam ignorar ou evitar. Eles vivem em pequenos grupos tribais, ocupam qualquer local conveniente e disponível e devoram quase qualquer coisa que puderem apanhar, roubar ou matar. Muitas vezes, os ogros aceitam trabalhar como mercenários para outros humanoides malignos (inclusive humanos).

Os ogros adultos atingem mais de 3 m de altura e pesam entre 150 e 170 kg. A cor de sua pele varia do amarelo escuro ao marrom escuro. Suas roupas consistem em peles mal curtidas de animais, o que acentua seu terrível cheiro ruim.

Os ogros falam o idioma Gigante; qualquer indivíduo com valor de Inteligência 10 ou superior também conhece o idioma Comum.

COMBATE

Os ogros preferem vantagens insuperáveis, ataques furtivos e emboscadas a uma luta justa.



Eles são inteligentes o suficiente para disparar suas armas à distância antes do combate corporal para enfraquecer seus inimigos, mas as gangues de ogros lutam de forma individual e desorganizada.

OGRO AQUÁTICO (MERROW)

Estes parentes dos ogros possuem o subtipo aquático. Eles vivem em lagos e rios de água fresca. Eles possuem deslocamento base terrestre de 9 metros e deslocamento de natação de 12 metros e são encontrados apenas em ambientes aquáticos. No lugar da clava típica dos ogros, eles preferem usar lanças longas em combate corpo a corpo (corpo a corpo +8, dano: 1d8+7).

OGRO BÁRBARO

A inclinação inerente ao caos combina com o tamanho e a força, tornando os ogros bárbaros por natureza. Assim, seus líderes quase sempre são bárbaros de níveis baixo ou intermediário, brutamontes monstruosos cuja fúria em batalha é realmente assustadora. Um ogro bárbaro em fúria é uma inspiração para outros ogros.

Combate

Mais inteligente que seus companheiros brutais, um ogro bárbaro é um pouco mais propenso a realizar uma luta justa, mas em geral ele prefere as táticas injustas comuns à sua raça.

Fúria (Ext): Duas vezes por dia, um ogro bárbaro pode entrar em um estado de fúria que permanece ativo durante 9 rodadas. Aplique as seguintes alterações enquanto a criatura estiver em fúria: CA 17, (toque 8, surpresa 17); 95 PV; Corpo a corpo: clava grande +1 +18/+13 (dano: 2d6+16); TR Fort +14, Von +4; For 30, Con 22; Escalar +15, Saltar +16. Quando a fúria terminar, o ogro bárbaro estará fatigado até o final do encontro.

Sentir Armadilhas (Ext): Um ogro bárbaro recebe +1 de bônus em testes de resistência de Reflexos para evitar armadilhas. Ele também recebe +1 de bônus na CA contra ataques provenientes de armadilhas.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Um ogro bárbaro conserva seu bônus de Destreza na CA, mesmo que seja sur-

Ogro Gigante (Grande)

Dados de Vida:	4d8+11 (29 PV)
Iniciativa:	-1
Deslocamento:	9 m com gibão de peles (6 quadrados), deslocamento base 12 m
Classe de Armadura:	16 (-1 tamanho, -1 Des, +5 natural, +3 gibão de peles), toque 8, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+3/+12
Ataque:	Corpo a corpo: Clava grande +8 (dano: 2d8+7) ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d8+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Clava grande +8 (dano: 2d8+7) ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d8+5)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +0, Von +1
Habilidades:	For 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7
Perícias:	Escalar +5, Observar +2, Ouvir +2
Talentos:	Foco em Arma (clava grande), Vitalidade
Ambiente:	Colinas temperadas (merrow: Aquático temperado)
Organização:	Solitário, casal, grupo (3-4) ou bando (5-8)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

Ogro, Bárbaro 4º Nível Gigante (Grande)

Dados de Vida:	4d8+19 mais 4d12+16 (79 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	12 m com gibão de peles (8 quadrados); deslocamento base 15 m
Classe de Armadura:	19 (-1 tamanho, +4 gibão de peles +1, anel de proteção +1), toque 10, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar:	+7/+19
Ataque:	Corpo a corpo: clava grande +1 +16/ (dano: 2d8+13) ou à distância: azagaia +6 (dano: 1d8+8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: clava grande +1 +16/+11 (dano: 2d8+13) ou à distância: azagaia +6 (dano: 1d8+8)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Fúria 2/dia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, sentir armadilhas +1, esquiva sobrenatural
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +0, Von +1
Habilidades:	For 26, Des 11, Con 18, Int 8, Sab 10, Car 4
Perícias:	Escalar +13, Esconder-se -6, Observar +2, Ouvir +6, Saltar +17
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (clava grande), Vigor
Ambiente:	Colinas temperadas
Organização:	Solitário, casal, grupo (1 mais 1-3 ogros) ou bando (1 mais 4-7 ogros)
Nível de Desafio:	7
Tesouro:	Padrão (incluindo gibão de peles +1, clava grande +1)
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

preendido ou atacado por um oponente invisível. Seu bônus de Destreza na CA é +0, mas isto significa que ele não pode ser alvo de um ataque furtivo de um ladino nessas circunstâncias.

OGROS COMO PERSONAGENS

Os ogros mais excepcionais são bárbaros ou guerreiros.

Os personagens ogros possuem as seguintes características raciais.

— Força +10, Destreza +4, Constituição +4, Inteligência -4, Carisma -4.

— Tamanho Grande. -1 de Penalidade na Classe de Armadura, -1 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus nos testes de Agarrar, dobro do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/3 m.

— O deslocamento base terrestre de um ogro é 12 metros.

— Visão no escuro 18 metros.

— Dados de Vida Raciais: Um ogro começa com quatro níveis de gigante, que fornece 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +3 e bônus base para os testes de resistência de Fort +4, Ref +1, Von +1.

— Perícias Raciais: Os níveis como gigante de um ogro lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 x (2 + modificador Int, mínimo 1). Suas perícias de classe são Escalar, Ouvir e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como gigante de um ogro lhe concedem 2 talentos.

— Usar Armas e Armaduras: Um ogro sabe utilizar automaticamente armas simples, armas comuns, armaduras leves e médias, e escudos.

— +5 de bônus de armadura natural.

— Idiomas Automáticos: Comum, Gigante.

Idiomas Adicionais: Anão, Orc, Goblin, Terrena.

— Classe Favorecida: Bárbaro.

— Ajuste de nível: +2

OGRO MAGO

Gigante (Grande)

Dados de Vida: 5d8+15 (37 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 12 m (bom)

Classe de Armadura: 18 (-1 tamanho, +5 natural, +4 camisa de cota de malha), toque 9, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +3/+12

Ataque: Corpo a corpo: espada larga +7 (dano: 3d6+7; dec. 19-20/x2) ou à distância: arco longo +2 (dano: 2d6; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga +7 (dano: 3d6+7; dec. 19-20/x2) ou à distância: arco longo +2 (dano: 2d6; dec. x3)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 27 m, visão na penumbra, regeneração 5, Resistência à Magia 19

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +1, Von +3

Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 14, Sab 14, Car 17

Perícias: Concentração +11, Identificar Magia +10, Observar +10, Ouvir +10

Talentos: Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Colinas frias

Organização: Solitário, dupla ou tropa (1-2 mais 2-4 ogros)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +7

Esta criatura parece um humano gigantesco e demoníaco. Ele apresenta pele esverdeada, cabelos escuros e há um par de chifres curtos de marfim em sua testa. Seus olhos são negros e suas pupilas são muito brancas. Suas presas e garras são manchadas de preto.

Os ogros magos são a variedade mais inteligente e perigosa dos ogros comuns. Vorazes e cruéis por natureza, os ogros magos muitas vezes lideram invasões para obter escravos, tesouros e alimento.

Essas criaturas habitam estruturas fortificadas e tocas subterrâneas, vivendo sozinhas ou com um pequeno grupo de seguidores ogros. O status entre

os ogros magos é medido pela quantidade de riqueza acumulada. Embora geralmente não convivam com a própria espécie, com frequência realizam competições, invasões e esquemas entre si para acumular mais riquezas.

Um ogro mago atinge 3 m de altura e pesa quase 350 kg. A cor de sua pele varia entre o verde claro e o azul claro e seus cabelos são negros ou marrons bem escuros. Os ogros magos preferem roupas largas e confortáveis e armaduras leves.

Os ogros magos falam os idiomas Gigante e Comum.

COMBATE

Os ogros magos confiam em suas habilidades similares à magia e apelam para o combate físico somente quando é necessário. Quando confrontam adversários obviamente mais poderosos, preferem fugir usando a habilidade *forma gasosa* a enfrentar uma batalha perdida. Os ogros magos são muito rancorosos e vingativos e qualquer pessoa que cruze seu caminho deverá ficar sempre atenta à sua retaguarda.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *escuridão* e *invisibilidade*; 1/dia — *cone glacial* (CD 18), *enfeitiçar pessoas* (CD 14), *forma gasosa*, *metamorfose* e *sono* (CD 14). Nível de Conjurador: 9º. A CD para os testes de resistência é baseada em Carisma.

Voo (Sob): Um ogro mago pode alçar voo ou aterrissar como uma ação livre. Enquanto estiver sob a forma gasosa, ele conseguirá voar com seu deslocamento normal e sua capacidade de manobra será perfeita.

Regeneração (Ext): Os ogros magos sofrem dano normal por fogo e ácido. Caso o ogro mago perca um membro ou parte do corpo, será capaz de recolocá-la segurando-a contra o ferimento; essa regeneração demora um minuto. Se a cabeça ou algum órgão vital for atingido, deverá ser recolocado em menos de 10 minutos ou a criatura morrerá. Os ogros magos não conseguem regenerar partes perdidas definitivamente.

OGROS MAGOS COMO PERSONAGENS

Os personagens ogros magos possuem as seguintes características raciais.

— +10 For, +6 Con, +4 Int, +4 Sab, +6 Car.

— Tamanho Grande. -1 de Penalidade na Classe de Armadura, -1 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus nos testes de Agarrar, dobro do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/3 m

— O deslocamento base terrestre de um ogro mago é 12 m. Eles também podem voar com deslocamento de 12 m (bom).

— Visão no escuro: 18 m

— Dados de Vida Raciais: Um ogro mago começa com 5 níveis de gigante, que fornece 5d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +3 e bônus base para os testes de resistência de Fort +4, Ref +1 e Von +1.

— Perícias Raciais: Os níveis como gigante de um ogro mago lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 8 x (2 + modificador de Int, mínimo 1). Suas perícias de classe são Concentração, Ouvir, Identificar Magia e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como gigante de um ogro mago lhe concedem 2 talentos.

— +5 de bônus de armadura natural

— Ataques Especiais (veja acima): Habilidades similares à magia.

— Qualidades Especiais (veja acima): Regeneração 5, RM 19.

— Idiomas Automáticos: Comum e Gigante, idiomas Adicionais: Anão, Goblin, Infernal e Orc.

— Classe Favorecida: Feiticeiro.

— Ajuste de Nível: +7.

ONI

Os onis são espíritos menores ferozes que usam sua terrível força e habilidades mágicas para dominar e aterrorizar as regiões em que habitam. O ogro mago descrito no *Livro dos Monstros* é de fato uma espécie de oni.

ONI COMUM

O oni comum, como o nome sugere, é a mais numerosa e fraca das espécies de oni.



	Oni Comum Gigante (Espírito) Grande	Oni Go-Zu Gigante (Espírito) Grande	Oni Me-Zu Gigante (Espírito) Grande
Dados de Vida:	8d8+24 (60 PV)	12d8+48 (102 PV)	10d8+50 (95 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)	+0	+0
Deslocamento:	6 m	6 m	9 m
CA:	16 (-1 tamanho, -1 Des, +5 natural, +3 armadura ashigaru)	20 (-1 tamanho, +7 natural, 2+4 armadura parcial)	18 (-1 tamanho, +5 natural, +4 armadura parcial obra-prima)
Ataques:	corpo a corpo: 2 garras +11; toque à distância: cuspir cobre +4	corpo a corpo: Espada larga +15/+10; perfuração +10	corpo a corpo: Naginata Enorme +14/+9; à distância: chicote Médio +6
Dano:	Garra 1d6+6; cuspir cobre 4d6	Espada larga Enorme 2d8+10; perfuração 1d8+3	Naginata Enorme 2d6+12
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	3 m / 3 m	3 m / 3 m
Ataques Especiais:	Cuspir cobre, habilidades similares a magia	Habilidades similares a magia	Magias, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	—	Ver o invisível, regeneração 5	Visão da verdade, regeneração 5
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +1, Vontade +3	Fort +12, Ref +4, Vontade +6	Fort +3, Ref +8, vontade +10
Habilidades:	For 23, Des 8, Cons 17, Int 8, Sab 12, Car 13	For 25, Des 10, Cons 19, Int 14, Sab 14, Car 17	For 27, Des 10, Cons 21, Int 14, Sab 16, Car 19
Perícias:	Escalar +10, Ouvir +4, Observar +4	Escalar +19, Observar +17, Ouvir +17, Saltar +19	Escalar +19, Observar +16, Ouvir +16, Saltar +19
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorada, Trespasar	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorada, Golpe Avassalador, Separar Aprimorada, Trespasar	Ataque Poderoso, Magias em Combate, Separar Aprimorado, Trespasar
Terreno/Clima:	Montanhas temperadas, colinas, planícies, florestas e subterrâneos	Qualquer um	Qualquer um
Organização:	Solitário, unidade (2-8), companhia (9-20) ou hoste (21-100 mais 4-40 bakemono ou goblin-ratos)	Solitário ou bando (2-20)	Solitário ou bando (2-20)
Nível de Desafio:	7	9	10
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Normalmente Neutro Maligno	Normalmente Leal Neutro	Normalmente Leal Neutro
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem	Por classe de personagem

Os onis comuns medem aproximadamente 2,4 metros de altura e pesam aproximadamente 150 kg. Eles são gigantes musculosos com braços e pernas cobertos com pelos grossos. Suas mãos terminam em garras sujas e grossas e dedos curvos crescem dos seus grandes pés. Sua pele é geralmente vermelha, mas também pode ser verde, preta, laranja ou roxa. Eles possuem um, dois ou três olhos inchados, um ou dois chifres grandes e orelhas largas e pontudas. Seu cabelo é geralmente longo (aproximadamente da altura dos ombros) e podem ser prateados, negros ou verdes. Eles possuem presas longas de coloração dourada ou marfim. Se vestem de maneira similar à população local de onde eles residem, mas sempre parecem sujos e esfarrapados.

Os onis comuns falam Gigante, Tengu, Goblin e Comum em vozes profundas, ressoantes e bem altas. O ronco de um oni ressoa como um trovão, enquanto sua risada é forte o suficiente para fazer tremer as folhas das árvores.

Combate

A maioria dos onis comuns é sanguinária e cruel. Eles não somente atacam por comida (pois adoram comer carne humanoide), mas também pelo prazer de ferir e maltratar outras criaturas. Um oni faminto ou enfurecido geralmente ataca investindo, cortando com suas garras como uma besta incontrolável.

Entretanto, um bando oni é capaz de estratégias mais sutis, particularmente quando emboscam viajantes ou outras presas distraídas. Por exemplo, um oni pode usar *metamorfosar-se* para se parecer com um fazendeiro amigável e começar uma conversa com o viajante, enquanto o resto do bando, invisível, cerca o alvo.

Cuspir Cobre (Sob): Uma vez por dia, um oni comum é capaz de cuspir um pequeno globo de cobre fundido em um único alvo a até 3 metros de distância. Se o oni acertar o alvo de com um ataque de toque à distância bem sucedido, ele inflige 2d6 pontos de dano mais 2d6 pontos de dano de fogo. Um globo de cobre vale 1d4 PO e pesa 2,5 kg.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *causar medo*, 3/dia — *voo*, *metamorfosar-se*, 2/dia — *invisibilidade*, 1/dia — *carruagem de nuvens** (a si mesmo mais 25 kg de objetos). Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD do teste de resistência 11 + nível da magia).

ONI GO-ZU

Os onis go-zu são guerreiros poderosos que servem como soldados em um exército espiritual.

São parecidos com os onis comuns, mas são maiores (aproximadamente 2,7 metros de altura) e seus corpos são mais pesados (em média 175 kg). Eles possuem cabeça de touro, com focinhos grandes, orelhas pequenas e dois chifres longos. Sua pele é geralmente laranja escura, cinza ou roxa escura. Geralmente usam robes finos e armaduras polidas, apropriadas para seu posto no exército espiritual.

Os onis go-zu falam Gigante, Tengu, Goblin, Comum e o Idioma Espiritual.

Combate

Os onis go-zu lutam com armas de acordo com seu tamanho. Além da espada larga (no-dachi) mostrada nas estatísticas acima, um oni go-zu pode usar uma lança, naginata, alabarda ou tridente em combate corpo a corpo.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *causar medo*, *shuriken de fogo**, *voo*, *invisibilidade*, *metamorfosar-se*, 2/dia — *carruagem de nuvens** (a si mesmo mais 25 kg de objetos).

Regeneração: Os onis go-zu sofrem dano normal de fogo e ácido.

Ver o Invisível (Sob): Os onis go-zu são capazes de ver criaturas e objetos invisíveis dentro do seu campo de visão normal.

ONI ME-ZU

Os onis me-zu são os comandantes dos exércitos espirituais, líderes dos onis go-zu.

Os onis me-zu são maiores do que os onis go-zu (cerca de 3 metros de altura ou mais, pesando aproxi-



Oni Comum

Ga-zu Oni

madamente 500 kg) e possuem as cabeças de cavalos felpudos. Sua armadura é sempre de qualidade obra-prima.

Os onis me-zu falam Gigante, Tengu, Goblin, Comum e o Idioma Espiritual.

Combate

Além da naginata e das armas usadas pelos onis go-zu, os onis me-zu geralmente carregam um chicote com alcance de 9 metros.

Magias: Os onis me-zu conjuram magias como wu jens de 10º nível. Suas magias preparadas mais comuns incluem as seguintes:

0 — globos de luz, detectar magia, brilho, luz; 1º — ataque reverso*, olhos flamejantes*, lenço de ferro*, derveter*; 2º — shuriken de fogo*, imobilizar pessoas, chicote*; 3º — dar vida ao fogo*, bola de fogo, asas flamejantes*; 4º — espada sibilante*, escudo de fogo, muralha de fogo; 5º — hálito de fogo*.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — causar medo, voo, invisibilidade, metamorfosear-se; 3/dia — projeção astral (a si mesmo mais 25 kg de objetos), passeio etéreo (a si mesmo mais 25 kg de objetos).

Regeneração: Os onis me-zu sofrem dano normal de fogo e ácido.

Visão da Verdade (Sob): Os onis me-zu possuem um poder constante de visão da verdade.

ONI DAS TERRAS SOMBRIAS

Os onis são os mais terríveis habitantes das Terras Sombrias, demônios de completa maldade e terror. Eles são extra-planares nativos das Terras Sombrias, possuindo todas as qualidades dos extra-planares e criaturas das Terras Sombrias.

Os onis aparentemente possuem espécies ilimitadas, bem como uma vasta quantidade de indivíduos únicos. A maior parte de uma horda oni é composta de uma grande quantidade de onis pertencentes às espécies comuns: akuma, ashi, byoki, gekido, haino, kyoso, sanru, shikibu, tsuburu, ugulu, yattoko e outros tipos ainda a serem nomeados. Esses são os onis horrendos mais comuns das Terras Sombrias.

Liderando essas hordas, ou trabalhando sozinhos, está uma grande quantidade de onis únicos. Esses incluem os quatro lordes oni que geraram algumas das espécies comuns: Akuma (morto durante a Batalha no Portal do Esquecimento), Tsuburu, Shikibu e Kyoso. Os “terrores elementais” também pertencem a essa categoria: Moetechi e Taki-bi (fogo); Yosuchi e Kaze (ar); Toichi e Jimen (terra); Oyuchi e Mizu (água); e Kukanchi e Akeru (vácuo).

Finalmente, os rumores entre os guardiões do clã Caranguejo da Muralha Kaiu sugerem que uma nova forma de oni apareceu nas Terras Sombrias, possivelmente ocupando o vácuo no poder deixado pelo falecimento de Fu Leng. Esses “senhores supremos” são talvez em torno de meia dúzia e seu terrível poder é incalculável. Pode ter sido um oni supremo que matou o imperador Toturi na Floresta Shinomen. Os sobreviventes da batalha descreveram o oni medindo 2,4 metros, musculoso e coberto com placas de armadura vermelha. Ele possui quatro braços enormes, um deles carregando uma gigantesca espada larga (no-dachi). Sua cabeça alta estava envolta de espinhos como uma coroa e um longo bigode que caía sobre sua boca. E ele retalhou o imperador com um único golpe.

Todos os onis das Terras Sombrias falam o Idioma das Terras Sombrias e o Rokugani (Comum).

Combate

Os onis são oponentes ferozes, sanguinários e consumidos por ódio pela humanidade. Alguns são astutos, até mesmo brilhantes, e fazem excelentes usos de táticas enquanto outros mostram tanta estratégia quanto um grupo de bakemonos escravizadores. Todos os onis compartilham certas características em comum, além do modificador de tipo das Terras Sombrias e das características específicas das suas subespécies.

Alterar Forma (Sob): Os onis são capazes de assumir qualquer forma humanoide de tamanho Pequeno a Grande como uma ação padrão. Essa habilidade é similar à magia *metamorfosear-se* mas permite somente formas humanoides. Quando estiver usando essa habilidade, o oni recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarce.

Aura de Medo: Os personagens que forem bem sucedidos em seus testes de resistência contra essa habilidade estão imunes à aura desse oni por um dia.

Imunidades (Ext): Os onis são imunes a venenos.

Perícias: “Todos os onis recebem +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarce ao usar a habilidade de alterar forma.

Resistências (Ext): Os onis possuem resistência ao frio, fogo e ácido 10.

Telepatia (Sob): Os onis são capazes de se comunicar telepaticamente com qualquer criatura dentro de um raio de 30 metros que possua um idioma.

Regeneração: Todos os oni das terras sombrias sofrem dano normal de armas de jade ou de cristal Kuni.

HAINO NO ONI

Em completo contraste com as hordas confusas que compõe na maior parte dos exércitos das Terras Sombrias, os haino-no-oni são onis silenciosos e furtivos, embora famintos. Disfarçados na forma humana, os haino no oni serpeiam suas línguas incrivelmente longas dentro de estalagens e casas, inserindo-as dentro da garganta de vítimas adormecidas para se alimentar dos fluidos energéticos delas. Eles são encontrados mais frequentemente em Rokugan do que nas Terras Sombrias e muitas vezes nem mesmo são detectados enquanto se deslocam entre a humanidade.

Na sua forma natural, os haino no oni lembram sapos humanoides, com pele seca e áspera e olhos inchados. Eles medem aproximadamente 1,5 m de altura e pesam 60 kg. Entretanto, quase nunca são encontrados nessa forma, preferindo um disfarce humano que ainda os permita usar sua língua longa, similar a um tubo e — sob pressão — um modesto ataque de garra. Suas estatísticas são as mesmas em ambas as formas.

Combate

Um haino no oni geralmente ataca à noite, escalando ao telhado de uma casa ou estalagem e deslizando sua língua através de uma abertura no telhado ou uma janela aberta. Se sua pretensa vítima acordar, ele normalmente foge.

Drenar Água (Ext): Um haino no oni usa sua língua longa e oca para roubar os fluidos da sua vítima. O oni somente é capaz de usar esse ataque em oponentes indefesos ou presos. Uma vez que a língua expõe uma substância viscosa anestésica enquanto ela é inserida dentro da boca ou outro orifício da vítima, uma vítima adormecida deve ser bem sucedida em um teste de Sabedoria (CD 20) para acordar do sono e perceber o ataque. O oni é capaz de infligir 1 ponto de dano de Força temporário por rodada. Um haino no oni geralmente considera 4 rodadas de alimentação como uma boa refeição noturna.

Regeneração (Ext): Os haino no oni sofrem dano normal de jade ou armas de cristal Kuni, e de armas honradas ou abençoadas de pelo menos +1 de bônus de melhoria.

ASHI NO ONI

Possuindo uma semelhança superficial a um ankheg, um ashi no oni é uma criatura parecida com um verme com sete tentáculos cheios de espinhos brotando de seu corpo. Sua cabeça é adornada com chifres e farpas e seu corpo é protegido por placas espinhosas. Tem a face misteriosamente parecida com a dos humanos, com olhos negros profundos e boca cheia de presas afiadas. O corpo do oni mede aproximadamente 4,5 m de altura e pesa aproximadamente 1.000 kg. Ele geralmente só emerge pela metade da terra quando estiver atacando, preferindo não se deslocar sobre o chão.

Combate

Por ser razoavelmente inteligente, o ashi no oni se comporta como um caçador estúpido, saindo da rocha ou terra para atacar qualquer presa que ande no seu território. Somente se estiverem enfrentando um oponente que não caia a esse ataque inicial é que eles fazem uma pausa para pensar em estratégia. Entretanto, uma vez forçados a pensar, o ashi no oni é capaz de uma astúcia maliciosa. Se ferido, se enterra, somente para se levantar em um local diferente, momentos depois, esperando pegar novamente seus inimigos desprevenidos.

Aura de Medo (Ext): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 16) ou ficarem abaladas. Criaturas abaladas sofrem –2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Espinhos (Ext): Como uma ação padrão, um ashi no oni é capaz de lançar uma explosão de espinhos dos seus tentáculos que produzem ataques à distância em todas as criaturas dentro de um raio de 4,5 metros. Cada ponto de dano sofrido indica que um espinho acertou o personagem.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *escuridão*, *profanar*, *pedras afiadas*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 8º nível (CD do um teste de resistência 19 + nível da magia).

Pele de Espinhos (Ext): Uma criatura que acerta um ashi no oni com uma arma natural ou ataque desarmado sofre 1d4 pontos de dano perfurantes. Os espinhos que fazem parte da carapaça do oni não são venenosos.

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

Sentido Sísmico (Ext): Um ashi no oni é automaticamente capaz de sentir a localização de qualquer coisa no raio de 18 metros que esteja em contato com o chão.

Veneno (Ext): Tentáculo ou explosão de espinhos, teste de resistência de Fortitude (CD 16 para ataque de tentáculo ou CD 15 +1/espinho para explosão

	Haino no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Médio	Ashi no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Sanru no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Médio
Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)	8d8+16 (52 PV)	6d8+24 (51 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)	+3 (Des)	+3 (Des)
Deslocamento:	9 m, Escalar 9 m	6 m, Escavar 3 m	9 m, Voo 12 m (ruim)
CA:	17 (+3 Des, +4 natural)	18 (–1 tamanho, +3 Des, +6 natural)	16 (+3 Des, +3 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Língua +7 ou garras +4	corpo a corpo: Mordida +13, 7 tentáculos +8 ou à distância: explosão de espinhos +11	corpo a corpo: 2 chutes +8
Dano:	Língua 1 ponto de dano de Força temporário; garras 1d4	Mordida 1d8+9; tentáculo 1d6+4 e veneno; explosão de espinhos 1d4 e veneno	Chute 1d6+2
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 (4,5 m com a língua)	3 m/3 m (4,5 m com tentáculos)	1,5 m/1,5
Ataques Especiais:	Drenar água	Espinhos, veneno, habilidades similares a magia, aura de medo	Habilidades similares a magia, aura de medo
Qualidades Especiais:	Qualidades oni, regeneração 3	Pele de Espinhos, redução de dano 10/jade, qualidades oni, sentido sísmico, regeneração 3	Redução de dano 10/jade, qualidades oni, regeneração 2
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +7, Vontade +5	Fort +8, Ref +9, Vontade +7	Fort +9, Ref +8, Vontade +7
Habilidades:	For 10, Des 17, Cons 14, Int 15, Sab 12, Car 19, Mácula 11	For 22, Des 17, Cons 14, Int 10, Sab 13, Car 15, Mácula 9	For 14, Des 17, Cons 18, Int 13, Sab 15, Car 16, Mácula 10
Perícias:	Acrobacia +14, Blear +11, Diplomacia +15, Disfarce +11*, Equilíbrio +5, Escalar +15, Esconder-se +10, Furtividade +10, Intimidação +13, Saltar +11, Sentir Motivação +8	Arte da Fuga +14, Concentração +13, Esconder-se +10, Furtividade +14, Intimidação +13, Observar +12, Ouvir +12, Sobrevivência +12	Blear +12, Conhecimento (Terras Sombrias) +10, Diplomacia +5, Equilíbrio +12, Furtividade +12, Intimidação +14, Observar +13, Ouvir +13, Pesquisar +10, Sobrevivência +11
Talentos:	Acrobático, Acuidade com Arma	Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (espinhos)	Ataque Poderoso, Investida Aérea, Prontidão
Terreno/Clima:	Terras Sombrias	Terras Sombrias	Terras Sombrias
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário ou ala (2–8)
Nível de Desafio:	3	9	9
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	5–12 DV (Médio)	9–16 DV (Grande)	7–12 DV (Médio)
		17–24 DV (Enorme)	13–18 DV (Grande)

de espinhos); de dano inicial e secundário 1 ponto de For temporário, 1 ponto de Des temporário e 1 ponto de Cons temporário.

SANRU NO ONI

Possuindo uma leve semelhança às harpias, os sanru no oni são demônios que possuem quatro braços, asas de morcego, que se banqueteiavam de carne pútrida. Um sanru no oni se parece muito com um humano, mas seu torso é extraordinariamente longo para acomodar seus braços extras. Suas sobrançelas são longas e finas, suas orelhas pontudas e suas características faciais são angulares. Todas as quatro mãos e pés possuem garras afiadas para rasgar suas presas. Asas grandes e desajeitadas brotam das costas da criatura. O oni mede aproximadamente 2,1 metros de altura, possui talvez uma envergadura de 4,5 metros e pesa em média 125 kg.

Combate

A tática preferida de um sanru no oni é usar seu talento Investida Aérea para rasgar oponentes terrestres com suas garras dos pés, enquanto permanece seguro fora do alcance de combate corpo a corpo entre os ataques. Quando confrontado com inimigos que são capazes de voar, particularmente criaturas mais manobráveis, os sanru no oni geralmente fogem. Da mesma forma, se acham que estão sofrendo muito dano de magia ou armas de longo alcance, eles geralmente decidem que a presa não vale o esforço e partem — muitas vezes retornando para circular como urubus uma vez que suas pretensas vítimas estejam presas em batalha com outros tipos de oni.

Habilidade Similares a Magia: Sem limite — *nuvem de Mácula*†; *escuridão*, *profanar*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 8º nível (CD do teste de resistência 20 + nível da magia).

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 16) ou ficar abalada. As criaturas abaladas sofrem –2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

KAMU NO ONI

Demônios vorazes que formam a maior parte das muitas hordas das Terras Sombrias, os kamu no oni são temidos pelos defensores do clã Caranguejo da Muralha Kaiu por sua tendência a desmembrar e consumir inimigos caídos antes de avançarem para atacar novos inimigos. Possuem corpos humanoides poderosamente musculosos, mas não possuem cabeças — ao invés, uma enorme boca aberta aparece de onde o pescoço deveria estar. Eles medem entre 2,4 e 2,7 metros de altura e pesam aproximadamente 150 kg. Os kamu no oni são estúpidos e brutos, mas seguem ordens bem, particularmente quando as ordens significam “Matem todos eles”.

Combate

Os kamu no oni atacam com suas mãos vazias, se deleitando em agarrar oponentes e despedaçá-los membro por membro.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o kamu no oni deve acertar um ataque de pancada. Se conseguir segurar, ele automaticamente inflige dano de mordida a cada rodada que a manobra Agarrar for mantida.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 16) ou ficar abaladas. As criaturas abaladas sofrem –2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

SHIKIBU NO ONI

Criado por um dos lordes oni, os shikibu no oni são espíritos dementes de maldade incômoda. O original Shikibu no oni foi encarregado da tarefa de restaurar uma mulher morta (a esposa de Hiruma Shikibu) à vida. Ao invés disso, ele pegou sua aparência e agiu como se fosse a mulher morta por várias semanas antes de ganhar controle sobre seu mestre anterior e assumir seu disfarce. No curso de um mês, ele se deslocou através das terras Hiruma,

espalhando a corrupção e o caos. Finalmente, o Shugenja Kuni que convocou o oni foi capaz de bani-lo para as Terras Sombrias, mas ao custo da sua própria vida. Shikibu no oni ainda espregueira em algum lugar das profundezas das Terras Sombrias, mandando regularmente suas crias para fazer seu estrago nas terras humanas.

Os shikibu no oni são humanoides parecidos com anões raquíticos, medindo 1,2 metros de altura e pesando talvez 55 kg. Olhos verdes vazios fitam vagamente das suas faces retorcidas, grandes presas laranjas se sobressaem da suas bocas e pequenas barbas brilhantes balançam dos seus queixos. Seus corpos são infantis e inchados, enquanto seus membros são longos e finos. Entretanto, eles frequentemente fazem uso da sua habilidade de alterar a forma comum a todos os oni, e por isso raramente são vistos na sua forma natural.

Combate

Os shikibu no oni evitam combate, mudando de forma frequentemente para evitar levantar muita suspeita enquanto se deslocam entre a sociedade humana. Entretanto, qualquer que seja o disfarce que adotem, eles normalmente são descobertos se forem observados de perto à noite, uma vez que sempre viajam para cemitérios à noite para se banquetear de corpos pútridos. Enquanto mantêm um disfarce humano, esses oni espalham mentiras prejudiciais, envergonhando e desonrando quantas pessoas forem possíveis e semeando a corrupção e a Mácula com o melhor da sua habilidade.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *criar mortos vivos menores, rogar maldição, toque macabro, nuvem de Mácula†, escuridão, drenar força vital, profanar, detectar pensamentos, aumentar, passeio etéreo, aterrorizar*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 7º nível (CD do teste de resistência 19 + nível da magia).

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 14) ou ficar abaladas. As criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

Fuga Etérea (Sob): Se reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o espírito de um shikibu no oni imediatamente deixa seu corpo na forma etérea (como na magia *passeio etéreo*). Então, o espírito é capaz de habitar um corpo próximo, reanimando-o e lentamente transformando-o numa réplica da sua forma original. A transformação leva 2d4 minutos, mas o oni é inteiramente capaz de continuar a lutar no seu novo corpo, com todos os seus pontos de vida restaurados. O oni somente é capaz de permanecer na forma espiritual por 1 minuto. Ele é capaz de se deslocar eteiramente durante esse tempo, mas não é capaz de atravessar jade. Se o oni não for capaz de entrar em um corpo durante esse tempo, ele é destruído.

Aumentar (SM): Sempre que desejar, um shikibu no oni pode aumentar para o tamanho Médio, como efeito da magia *aumentar pessoa* lançada por um maho-tsukai de 7º nível.

UGULU NO ONI

Com passos que fazem o chão tremer e um rosnado gutural que estronda como um trovão, um ugulu no oni é um bruto terrível com temperamento sórdido. Ele mede de 3,9 a 4,5 metros de altura e pesa aproximadamente 500 kg. Seu corpo bem musculoso é coberto com uma grossa pele roxa de onde germina uma grossa camada de cabelo. Possui dois grandes chifres que encurvam de suas têmporas, seus olhos brilham como brasa pronta para explodir em chamas e uma língua chicoteante como uma serpente de fogo sai da sua boca cheia de presas. Garras grandes adornam suas mãos e pés de quatro dedos. Uma juba peluda de cor negra púrpura cai sobre seus ombros e costas.

Combate

Um ugulu no oni ataca com grandes golpes das suas mãos massivas, capazes de esmagar ossos com um golpe sólido. O que falta em perícia e astúcia estratégica, ele compensa em força e vigor.

Habilidades Similares a Magias: Sem limite — *nuvem de Mácula†, escuridão profunda, profanar, criar chamas, proteção contra flechas, despedaçar*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 9º nível (CD do teste de resistência 17 + nível da magia).

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 14) ou ficar abaladas. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Imunidade à Magia (Sob): Cada ugulu no oni é imune a uma única magia, efetivamente dando a ele uma resistência à magia insuperável no que diz respeito à essa magia. Essa imunidade protege o oni da magia, efeitos similares a magia de itens mágicos que duplicam essa magia e a habilidade similares a magia inatas das criaturas. Role 1d10 para determinar a imunidade à magia de um oni:

1d10	Magia
1	Rogar maldição
2	Bo de água*
3	Dedo da morte
4	Imobilizar monstros
5	Golpe de jade*
6	Katana de fogo*
7	Matar
8	Tetsubo de terra*
9	Tumba de jade*
10	Yari do ar*

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

AKUMA NO ONI

Criados por um dos quatro lordes oni, os akuma no oni são criaturas terríveis de fogo e ódio. O akuma no oni original foi criado como parte de uma pesquisa proibida a natureza maligna no submundo das Terras Sombrias, conduzida por membros da família Isawa do clã Fênix. Ele serviu como general das forças das Terras Sombrias através das longas guerras contra Rokugan, mesmo após a derrota de Fu Leng, antes de encontrar sua morte na Batalha no Portal do Esquecimento.

Desde que a criatura que os criou foi destruída, a quantidade de akuma no oni que permaneceu nas Terras Sombrias é limitada — um fato pelo qual muitos generais e exploradores do clã Caranguejo oferecem frequentemente orações de agradecimento para as Fortunas. O menor akuma no oni não é menos cheio de ódio e destrutividade do que o seu progenitor, consumido pelo ódio por toda humanidade e o imoral amor pelo sofrimento e carnificina.

Os akuma no oni são criaturas bípedes grandes, medindo aproximadamente 3 metros de altura. Seus corpos são quase esqueleticos (em média somente 125 kg), cobertos com uma pele, quase metálica. Três línguas longas flamejantes como se cobertas com fogo grego, chicoteiam de suas mandíbula cheia de dentes. Seus dedos esqueleticos terminam em garras afiadas como navalhas de 15 cm. Seus três olhos lembram os de uma cobra — como se os olhos de uma cobra pudessem queimar com a malevolência incontrolada das Terras Sombrias.

Combate

Os akuma no oni são divididos entre seus desejos de destruir qualquer coisa e tudo o que for associado



Shikibu No Oni

Kyoso No Oni

Akuma No Oni

	Kamu no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Shikibu no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Pequeno	Ugulu no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande
Dados de Vida:	10d8+60 (105 PV)	5d8+5 (27 PV)	9d8+54 (94 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m	6 m	12 m
CA:	14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural)	21 (+1 tamanho, +3 Des, +7 natural)	24 (-1 tamanho, -1 Des, +16 natural)
Ataques:	corpo a corpo: 2 pancadas +16, mordida +11	corpo a corpo: 2 pancadas +8	corpo a corpo: 2 garras +16
Dano:	Pancada 1d8+7, mordida 2d6+3	Pancada 1d4+2	Garra 2d4+8
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, aura de medo	Habilidades similares a magia, aura de medo	Habilidades similares a magia, aura de medo
Qualidades Especiais:	Redução de dano 10/jade, percepção às cegas, qualidades oni, regeneração 4	Redução de dano 10/jade, RM 20, qualidades oni, regeneração 5, fuga etérea	Redução de dano 10/jade, imunidade à magia, qualidades oni, regeneração 3
Testes de Resistência:	Fort +13, Ref +8, Vontade +6	Fort +5, Ref +7, Vontade +5	Fort +12, Ref +5, Vontade +8
Habilidades:	For 24, Des 12, Cons 22, Int 7, Sab 9, Car 11, Mácua 7	For 14, Des 16, Cons 12, Int 15, Sab 13, Car 15, Mácua 9	For 26, Des 9, Cons 22, Int 11, Sab 14, Car 11, Mácua 7
Perícias:	Equilíbrio +14, Escalar +20, Intimidação +13, Ouvir +12, Saltar +20, Sobrevivência +12	Blefar +10, Conhecimento (Terras Sombrias) +10, Diplomacia +6, Disfarce +10, Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidação +12, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +10, Sentir Motivação +9	Blefar +12, Conhecimento (Terras Sombrias) +12, Diplomacia +4, Intimidação +14, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +12, Saltar +20, Sentir Motivação +14
Talentos:	Abraço da Terra*, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Trespasar	Esquiva, Iniciativa Aprimorada	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Trespasar, Trespasar Maior
Terreno/Clima:	Terras Sombrias	Terras Sombrias	Terras Sombrias
Organização:	Solitário, pelotão (2–20) ou horda (21–120)	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	10	10	12
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	11–15 DV (Grande) 16–24 DV (Enorme) 25–30 DV (Imenso)	6–15 DV (Pequeno)	10–20 DV (Grande) 21–30 DV (Enorme)

com os humanos de Rokugan de um lado, e seu intelecto calculista e a responsabilidade da liderança no outro. Qualquer akuma no oni, dado liberdade para isso, investiria contra a Muralha Kaiu e morreria feliz lá, levando consigo quantos defensores do Clã Caranguejo ele pudesse. Entretanto, a maioria está encarregada de pelotões pequenos de oni menores e possuem a responsabilidade de coordenar ataques estratégicos com essas criaturas. Apesar de capazes de planejamento cuidadoso e manobras táticas devastadoras, os akuma no oni lutam como tigres selvagens.

Agarrar Aprimorado (Ext): O oni deve acertar com um ataque de língua para usar essa habilidade. Se conseguir segurar seu oponente, ele inflige 1d6 pontos de dano de fogo a cada rodada que segurar o oponente.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 18) ou ficar abaladas. As criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *nuvem de Mácua†, escuridão profunda, profanar, detectar o bem, detectar magia, desespero*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 12º nível (CD do teste de resistência 19 + nível da magia).

Línguas Flamejantes (Ext): Qualquer golpe com a língua que acerte deixa saliva flamejante na vítima. A saliva inflige 1 ponto de dano adicional de fogo a cada rodada após o golpe certeiro. Esse dano não acumula com o dano que um oni inflige a um oponente preso. O dano continua até a saliva ser lavada, o que requer vinagre e álcool.

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

KYOSO NO ONI

Os kyoso no oni são outra espécie de oni criados por um dos quatro grandes lordes oni. O kyoso no oni original permanece como uma figura chave na política interna das Terras Sombrias, trabalhando junto com Iuchi Shahai (a Filha Sombria de Fu Leng) em tramas de subterfúgio e intriga. Criado por um invejoso shugenja do clã Dragão para destruir um rival, seu propósito original permanece consigo através dos sucessivos séculos — Kyoso no Oni

permanece um caçador, um predador solitário que espregueia nas sombras. As crias de Kyoso usam essas mesmas táticas, confiando na furtividade e nas mais extensivas habilidades similares a magias de qualquer raça de oni para destruir sua presa.

Um kyoso no oni aparenta ser um amontoado, ou às vezes uma minhoca longa, de carne com um torso humanoide feminino. O seu comprimento total varia entre 3 e metros, uma vez que a porção mais baixa da criatura é amorfa, mas o torso é apenas um pouco maior do que o tamanho humano médio. Um kyoso no oni pesa aproximadamente 250 kg. Quatro braços brotam do torso, frequentemente coberto com fogo negro crepitante, que a criatura é capaz de lançar contra seus inimigos. Sua face sem traços é coroada por nove chifres curvos. Sua pele varia do vermelho escuro ao negro ébano.

Combate

Os kyoso no oni perseguem suas presas enquanto estão escavando no subterrâneo, erguendo-se da terra para emboscar seus alvos. Eles preferem manter alguma distância dos seus inimigos, lançando o seu fogo profano e usando suas habilidades similares a magia ao invés de despedaçá-los com suas garras.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 18) ou ficar abaladas. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Fogo Profano (Sob): Sem limite, um kyoso no oni é capaz de manifestar uma bola de fogo negro crepitante e lançá-lo em um inimigo. O fogo possui um incremento de distância de 6 metros. Proteção contra fogo não oferece defesa contra essa energia, uma vez que ela consome a alma do seu alvo ao invés do corpo.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *enfeitiçar monstros, nuvem de Mácua†, drenar força vital, escuridão profunda, profanar, dissipar o bem, desespero, aumentar, passeio etéreo, medo, sugestão, aura de Mácua†, telecinesia, teletransporte exato e conspurcar*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um mabo-tsukai de 16º nível (CD do teste de resistência 22 + nível da magia).

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

	Akuma no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Kyoso no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Yattoko no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Enorme
Dados de Vida:	12d8+48 (102 PV)	7d8+21 (52 PV)	14d8+70 (133 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+2 (Des)	+5 (Des)
Deslocamento:	12 m	12 m, Escavar 9 m	9 m, Escavar 6 m
CA:	19 (–1 tamanho, +2 Des, +8 natural)	21 (–1 tamanho, +2 Des, +10 natural)	20 (–2 tamanho, +5 Des, +7 natural)
Ataques:	corpo a corpo: 2 garras +16; ou toque à distância: 3 línguas +11	corpo a corpo: 4 garras +10 (1d6+4) ou à distância: fogo profano +6/+6 (1d4 de Carisma temporário)	corpo a corpo: 7 pinças +18; ou mordida +18
Dano:	Garra 1d6+5, língua 1d6 de fogo	Garra 1d6+4; fogo profano 1d4 de Carisma temporário	Pinça 2d4+6; mordida 2d6+9
Espaço/Alcance:	3 m/3 m (1,5 m com língua)	3 m/3 m	4,5 m/4,5 m (0 m com mordida)
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, Língua Flamejante, habilidades similares a magia, aura de medo	Habilidades similares a magia, aura de medo	Agarrar Aprimorado, engolir, habilidades similares a magia, aura de medo
Qualidades Especiais:	Redução de dano 15/jade, RM 23, qualidades oni, regeneração 5	Redução de dano 15/jade, RM 23, qualidades oni, regeneração 5, sentido sísmico	Redução de dano 15/jade, sentido sísmico, qualidades oni, regeneração 4
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +10, Vontade +9	Fort +8, Ref +7, Vontade +9	Fort +14, Ref +14, Vontade +14
Habilidades:	For 20, Des 14, Cons 18, Int 11, Sab 13, Car 15, Mácula 9	For 18, Des 15 Cons 16, Int 17, Sab 19, Car 20, Mácula 12	For 22, Des 21, Cons 20, Int 14, Sab 15 Car 17, Mácula 10
Perícias:	Blefar +17, Concentração +19, Conhecimento (Terras Sombrias) +15, Diplomacia +6, Identificar Magia +15, Observar +16, Ouvir +16, Pesquisar +15, Sentir Motivação +16	Blefar +15, Concentração +13, Conhecimento (Terras Sombrias) +13, Diplomacia +19, Esconder-se +8, Furtividade +12, Intimidação +17, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +13, Sentir Motivação +14	Blefar +20, Concentração +22, Conhecimento (Terras Sombrias) +19, Diplomacia +7, Escalar +23, Esconder-se +14, Intimidação +5, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +19, Saltar +23, Sentir Motivação +19
Talentos:	Ataque Poderoso, Esquiva, Mobilidade, Trespassar, Trespassar Maior	Tiro Certo, Tiro Preciso, Tiro Rápido Habilidades Similares à Magia: Remove aumentar	Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior
Terreno/Clima:	Terras Sombrias	Terras Sombrias	Terras Sombrias
Organização:	Solitário ou pelotão (1 mais 2–8 onis menores [kamru, sanru ou ugulu])	Solitário ou ala (2–8)	Solitário
Nível de Desafio:	13	13	14
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro Maligno	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	13–24 DV (Grande) 25–36 DV (Enorme)	8–12 DV (Grande) 13–21 DV (Enorme) 33–45 DV (Imenso)	16–24 DV (Grande) 25–32 DV (Enorme)

Sentido Sísmico (Ext): Um kyoso no oni é automaticamente capaz de sentir a localização de qualquer coisa no raio de 18 metros que esteja em contato com o chão.

YATTOKO NO ONI

Apesar de possuírem certa semelhança com os ordinários louva a deus, um yattoko no oni é pouco mais do que uma câmara digestiva com nove apêndices de pinça (incluindo sua cabeça) fixos para trazer comida para sua boca cavernosa. O corpo de um yattoko no oni se parece com uma vênus papa mosca — uma concha com uma mandíbula dentuça estendendo seu comprimento total de 4,5 metros. Uma cabeça brota de uma ponta, com dois olhos multifacetados grandes e um conjunto de mandíbulas que servem somente para agarrar presas e transferi-las para a boca verdadeira da criatura. Duas pernas de pinça suportam a criatura na outra extremidade, enquanto seis braços longos de inseto, cada um terminando em pinças, emergem dos lados do oni.

Combate

Os yattoko no oni vivem em regiões desérticas das Terras Sombrias, onde se enterram sob a areia à procura de presas. Quando detectam movimento na superfície, eles se movem da areia repentinamente, se elevando sobre suas presas e golpeando com seus braços longos em forma de pinça. As pinças da criatura são incrivelmente afiadas e ameaçam um sucesso decisivo em uma jogada de 19–20.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o oni deve acertar um ataque de garra. Se conseguir segurar, ele levanta o oponente e transfere para sua boca como uma ação equivalente a movimento, então inflige automaticamente dano de mordida e é capaz de tentar engolir o inimigo.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 20) ou ficar abaladas. Criaturas abaladas sofrem –2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Engolir (Ext): Um yattoko no oni pode tentar engolir um oponente preso de tamanho Médio ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 1d8 pontos de dano pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do oni. Uma criatura nessa situação é capaz de escapar abrindo a boca do oni. Essa ação exige um teste bem-sucedido de Agarrar contra o yattoko no oni. (se o oni morrer, ele escolhe 10 no seu teste de Agarrar, mas os aliados da criatura engolida também podem tentar abrir a mandíbula). O interior do oni é capaz de comportar uma criatura Média, duas Pequenas, quatro Miúdas, oito Mínimas e dezesseis Minúsculas.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *nuvem de Mácula*†, *escuridão profunda*, *profanar*, *invocar enxames*; 3/dia — *aura de Mácula*†. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 14º nível (CD do teste de resistência 20 + nível da magia).

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

BYOKI NO ONI

Também conhecido como “demônios peste”, os byoki no oni são horrores infectados de doenças que espalham pestilência com um toque. Eles são vagamente humanoides mas extremamente esqueléticos. Sua pele cheia de manchas é coberta com pústulas bulbosas de onde goteja pus asqueroso e também um fluido oleoso e enegrecido. Seu fedor é forte e frequentemente são capazes de serem detectados muito antes de vistos. Suas cabeças lembram os traços de um louva a deus. O único propósito da sua existência miserável é espalhar seu contágio sujo, transformando as criaturas infectadas em zumbis sem mente que espalham ainda mais a contaminação.

Combate

Um byoki no oni ataca qualquer criatura viva, esperando espalhar sua doença. Ele luta sem se preocupar com sua própria vida, uma vez que até mesmo seus ferimentos são capazes de espalhar infecção para aqueles que o feriram.

	Byoki no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Gekido no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Tsuburu no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Enorme
Dados de Vida:	13d8+52 (110 PV)	11d8+44 (93 PV)	15d8+75 (142 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)	+3 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	12 m	12 m	3 m
CA:	16 (-1 tamanho, +3 Des, +4 natural)	15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural)	27 (-2 tamanho, -1 Des, +20 natural)
Ataques:	corpo a corpo: 2 garras +16	corpo a corpo: 2 garras +15	corpo a corpo: Mordida +22, 2 garras +17
Dano:	Garra 1d6+4 mais doença	Garra 1d6+5	Mordida 2d6+9, garra 2d4+4
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	3 m/3 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Doença, infecção, habilidades similares a magia, mau odor, aura de medo	Fúria, habilidades similares à magia, aura de medo	Agarrar aprimorado, engolir, devorar, habilidades similares a magia, aura de medo
Qualidades Especiais:	Redução de dano 15/jade, qualidades oni, regeneração 3	Redução de dano 15/jade, qualidades oni, regeneração 3	Redução de dano 15/jade, RM 26, qualidades oni, regeneração 5
Testes de Resistência:	Fort +14, Ref +11, Vontade +10	Fort +11, Ref +10, Vontade +8	Fort +14, Ref +8, Vontade +7
Habilidades:	For 19, Des 17, Cons 19, Int 12, Sab 14, Car 12, Mácúla 8	For 20, Des 16, Cons 18, Int 11, Sab 13, Car 13, Mácúla 8	For 28, Des 8, Cons 20, Int 11, Sab 7, Car 10, Mácúla 7
Perícias:	Concentração +20, Conhecimento (Terras Sombrias) +17, Diplomacia +3, Escalar +20, Intimidação +17, Observar +18, Ouvir +18, Saltar +24, Sentir Motivação +18, Sobrevivência +18	Conhecimento (Terras Sombrias) +14, Escalar +19, Esconder-se +17, Furtividade +17, Intimidação +15, Observar +15, Ouvir +15, Saltar +23	Blefar +18, Concentração +23, Conhecimento (Terras Sombrias) +18, Diplomacia +4, Intimidação +20, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +18, Sentir Motivação +16
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Fortitude Maior, Trespasar, Trespasar Maior	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Trespasar Habilidades Similares à Magia: Remova aumentar	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Trespasar, Trespasar Maior
Terreno/Clima:	Terras Sombrias	Terras Sombrias	Terras Sombrias
Organização:	Solitário ou praga (1 mais 2-8 zumbis pestilentos)	Solitário, nó (2-5), ou trança (6-36)	Solitário
Nível de Desafio:	15	15	16
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	14-20 DV (Grande) 21-30 DV (Enorme) 31-39 DV (Imenso)	12-15 DV (Grande) 16-24 DV (Enorme) 25-33 DV (Imenso)	16-24 DV (Enorme) 25-32 DV (Imenso) 33-45 DV (Colossal)

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 20) ou ficar abaladas. As criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Doença (Ext): Peste zumbi — garra, teste de resistência de Fortitude (CD 20); período de incubação 1 dia; dano 1d4 de Cons temporário e 1d4 de Int temporário. Um personagem que morra da peste zumbi imediatamente ressurgue como um zumbi da peste. (Veja Doença no Capítulo 3 do Livro dos Mestres).

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *névoa mortal*, *nuvem de Mácúla†*; *praga*, *escuridão profunda*, *profanar*, *névoa fétida*; 3/dia — *aura de Mácúla†*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 13º nível (CD no teste de resistência 18 + nível da magia).

Infecção (Ext): Além de transmitir a peste zumbi com seus ataques, o byoki no oni é capaz de infectar personagens próximos quando for golpeado em combate. Sempre que o oni sofrer dano (maior do que sua redução de dano), todos os personagens num raio de 1,5 metros do oni devem ser bem-sucedidos num teste de resistência de Reflexos (CD 10 + o dano infligido no oni, depois da redução de dano) ou se arriscar a ficar infectado. Personagens que falhem no teste de resistência de Reflexos devem fazer um teste de resistência de Fortitude contra a doença como descrito acima.

Mau Odor (Ext): Qualquer criatura num raio de 3 metros de um byoki deve fazer um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido (CD 20) ou ficar nauseado. Criaturas nauseadas são incapazes de atacar, conjurar magias, se concentrar em magias, ou fazer qualquer coisa que requeira atenção. A única ação que o personagem é capaz de tomar é um único movimento (ou equivalente a movimento) por turno.

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

Zumbis da Peste

Zumbis da peste são servidores irracionais dos byoki no oni que os criaram. Eles parecem com corpos reanimados cobertos com feridas e pústulas escoando

e são cercados por um odor azedo como o de leite rançoso. Eles possuem as características dos zumbis normais do tamanho apropriado, exceto que são capazes de transmitir a peste zumbi com seus ataques.

Doença (Ext): Peste zumbi — pancada, teste de resistência de Fortitude (Cd 10 + 0,5 dos DV do zumbi); período de incubação 1 dia; dano 1d4 de Cons temporário e 1d4 de Int temporário. Um personagem que morra da peste zumbi imediatamente ressurgue como um zumbi da peste.

GEKIDO NO ONI

Os gekido no oni são a encarnação viva de toda a fúria e raiva das Terras Sombrias. Eles são os demônios da fúria e sua cólera é uma terrível força de destruição.

Os gekido no oni são bípedes magros com pele de couro e uma fileira de farpas afiadas descendo pela sua espinha. Possuem garras incrivelmente longas, farpas nos seus dedos dos pés e calcanhares, e chifres pequenos nas suas cabeças. Suas bocas são cobertas de dentes afiados e são capazes de abri-las a ponto de ficarem do tamanho de suas cabeças. Sua altura total é de aproximadamente 2,7 metros, mas eles geralmente se deslocam em uma postura corcunda. Seu peso é de aproximadamente 200 kg.

Na sua fúria, os gekido no oni parecem ser na verdade maiores. Eles adotam uma postura mais ereta e seus braços e pernas tornam-se mais grossos. Sua pele também engrossa, aumentando a ilusão de um tamanho maior.

Combate

Um gekido no oni é um oponente terrível no seu estado normal, atacando com suas garras para rasgar a carne. Algumas vezes em combate, os gekido entram numa fúria colérica que os faz quase impossíveis de se parar. Na sua fúria, o oni ri histericamente, deleitando-se na destruição que causa.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 16) ou ficar abaladas. As criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Fúria (Ext): A habilidade mais espantosa de um gekido no oni é sua fúria, que atinge aleatoriamente a criatura quando está em combate. Quando o oni obtiver um 19 ou 20 natural em um teste de ataque, ele começa a entrar em fúria no começo de seu próximo turno. A fúria de um oni é uma fúria cega que aumenta sua Força e Constituição em +6, dá +3 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade e aumenta a CD do teste de resistência da sua aura de medo em +3 (e força os oponentes a que já foram bem sucedidos nos testes a realizarem novos testes de resistência). A fúria também impõe -2 de penalidade na CA, mas a pele da criatura engrossa, aumentando sua armadura natural de +3 para +8, para um ganho líquido de Classe de Armadura de +3. Enquanto em fúria, o oni adiciona ataques de chute e mordida aos seus ataques de garra, usando os bônus de ataque e dano mostrados abaixo. O oni é capaz de entrar em fúria três vezes por dia e cada fúria dura 10 rodadas (3 rodadas mais seu modificador de Constituição de +7). Com exceção do aumento da CD do teste de medo do oni e armadura natural, essa habilidade é idêntica à fúria aprimorada do bárbaro.

Quando em fúria, o gekido no oni possui +30 PV; CA 18; teste de resistência Fort +14, Von +14; Ataque corpo a corpo: +17/+17/+15/+15/+15 (1d6+8, garras [x2]; 1d6+4, chutes [x2]; 1d8+4, mordida); For 26, Cons 24

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *nuvem de Mácula†, escuridão, profanar, desespero, aumentar*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 11º nível (CD do teste de resistência 18 + nível da magia). O oni não é capaz de usar suas habilidades similares a magia enquanto está em fúria.

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

TSUBURU NO ONI

A quarta espécie de oni criada por um dos quatro grandes lordes onis, os tsuburu no oni são a encarnação da gluttonia demoníaca. O Tsuburu no Oni original foi criado para ser um guardião, mas exigiu um constante suprimento de aprendizs, cavalos e goblins capturados para comer em troca dos seus serviços. Agora escondido nas Terras Sombrias onde suas crias e outros seguidores levam um suprimento inesgotável de novas vítimas para ele devorar enquanto faz novas crias vagarosa e continuamente, mandando mais monstruosidades como ele mesmo para o mundo.

Um tsuburu no oni é pouco mais do que um estômago gigantesco coberto por uma pele roxa de couro, formando uma bolha amorfa de aproximadamente 4,5 metros de diâmetro. Ele pesa facilmente 4.000 kg. Dois braços esqueléticos brotam dos lados da coisa, uma cabeça grotesca fica no topo e uma fileira de longas espinhas passa por suas costas, sua cabeça é dominada por uma boca enorme com duas fileiras de dentes e uma língua longa preênsil. Seus olhos e boca são meros buracos perto desse orifício.

Combate

Os tsuburu no oni existem somente para se alimentar, e (diferente do seu progenitor, que está contente por ter comida trazida a ele) procura por mantimentos aceitáveis constantemente. "Mantimentos aceitáveis" significa qualquer coisa que se moveu no último dia, seja por sua própria força ou por uma brisa, mas um tsuburu no oni prefere comida que se debate, chuta e grita por toda a sua garganta cheia de dentes abaixo.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o oni deve acertar seu ataque de mordida. Se conseguir segurar, ele automaticamente inflige dano de mordida e é capaz de tentar engolir seu inimigo.

Um tsuburu no oni que acerte com seu ataque de garra segura seu oponente e o levanta, transferindo-o para a boca como uma ação parcial, automaticamente infligindo dano de mordida como acima.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 17) ou ficar abaladas. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Devorar (Sob): Quando um oponente engolido morre na barriga do oni, o oni se alimenta dessa força vital bem como da sua carne. Para cada 8 DV ou níveis que o oni consome, ele ganha 1 DV A alimentação destrói o corpo da vítima e evita qualquer forma de reanimar ou ressuscitar que requeira partes do corpo. Uma magia *desejo*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira* é capaz de restaurar uma vítima devorada à vida.

Engolir (Ext): Um tsuburu no oni pode tentar engolir um oponente preso de tamanho Médio ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d6+9 pontos de dano por esmagamento, mais 1d8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do oni. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 50 pontos de dano ao sistema digestivo do oni (CA 20). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá abrir seu próprio caminho.

O interior do oni é capaz de comportar duas criaturas Médias, quatro Pequenas, oito Miúdas, dezesseis Mínimas ou trinta e duas Minúsculas.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *nuvem de Mácula†, escuridão profunda, profanar, desespero, telecinésia, teletransporte exato* (a si mesmo mais 50 kg de objetos — vítimas engolidas não contam contra esse limite de 50 kg). Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 15º nível (CD do teste de resistência 17 + nível da magia). **Regeneração (Ext):** O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +3 de bônus de melhoria.

ONIKAGE

Morto-Vivo Grande (Terras Sombrias)

Dados de Vida: 4d12 (52 PV) iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 18 m

CA: 15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7; mordida +2

Dano: Garra 1d6+6, mordida 1d4+3

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Faro

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +2, Vontade +6

Habilidades: For 22, Des 13, Cons —, Int 7, Sab 14, Car 13, Mácula 7

Perícias: Observar +7, Ouvir +8, Saltar +25

Talentos: Ataque Poderoso, Prontidão

Terreno/Clima: Terras Sombrias

Organização: Solitário ou manada (2–20)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 5–12 DV (Grande)

Os cavalos que morrem nas Terras Sombrias podem surgir novamente como onikages, criaturas com corpo de cavalo cheio de escamas, presas longas, caudas de crocodilo, com buracos dos olhos brilhantes e cascos em garra. Eles variam do verde escuro ao púrpura, com crinas parecidas com tentáculos com a coloração em contraste.

COMBATE

Os onikages sentem fome por carne viva e, se estiverem sozinhos, atacam qualquer criatura viva sem pensar ou ter medo. Entretanto, essas criaturas asquerosas muitas vezes servem como montarias para habitantes ainda piores das Terras Sombrias, e aprendem a colocar sua fome instintiva sob controle quando

carregam um cavaleiro. Os onikages são encontrados mais frequentemente servindo como montarias para maho-bujins, akutsukai ou akutenshi (veja o Capítulo 12: As Terras Sombrias).

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

ORBE TAGARELANTE

Humanoide Monstruoso (Enorme)

Dados de Vida: 27d8+216+3 (337 PV)

Iniciativa: +20 (+12 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 1,5 m, voo 6 m (bom)

Classe de Armadura: 48 (+12 Des, -2 tamanho, +16 armadura natural, +12 intuição)

Ataques: Toque à distância: 24 raios oculares +31, corpo a corpo: 12 mordidas +28

Dano: Mordida 2d8+5, dec. 19–20

Face/Alcance: 4,5 m/3 m



Onikage

Ataques Especiais: Tagarelar, agarrar aprimorado, engolir, raios ópticos, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Visão 360°, voo, amorfo, RM 37, RD 10/épico

Testes de Resistência: Fort +23, Ref +23, Von +24

Habilidades: For 32, Des 35, Con 27, Int 25, Sab 24, Car 22

Perícias: Concentração +33, Conhecimento (arcano) +45, Falar Idioma (cinco quaisquer), Identificar Magias +47, Observar +33, Ouvir +9, Procurar +37

Talentos: Ataques Múltiplos, Esquiva, Foco em Arma (mordida), Foco em Arma (raio óptico), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Vontade de Ferro

Talentos Épicos: Fortitude Épica, Iniciativa Superior, Poliglota

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 27

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 27–54 DV (Enorme); 55–108 DV (Imenso)



Orbe
Tagarelante

A orbe tagarelante é uma enorme massa disforme flutuante de olhos e bocas, talvez um ancestral comum do abocanhador matraqueante e do beholder.

Uma orbe tagarelante é uma esfera pulsante de carne acinzentada, com 6 m de diâmetro ou mais. Ela flutua acima do solo, parecendo se contorcer e tremer enquanto se move, como se algo em seu interior estivesse se arremessando contra a superfície interna da esfera numa tentativa desesperada de escapar. Centenas de olhos e bocas de diversas formas e tamanhos giram ao redor da orbe como luas em torno de um planeta, obscurecendo parcialmente a massa central. Não há parte superior ou inferior aparente em uma orbe tagarelante; olhos e bocas giram e circulam uns sobre os outros em um frenesi incessante. Os olhos encaram e piscam, e as bocas babam, gritam e entoam litanias de blasfêmia. Poucos sobreviveram a um encontro com uma orbe tagarelante, e menos ainda conseguiram se aproximar o suficiente para determinar sua forma real.

Uma orbe tagarelante vaga pelos planos e os espaços intermediários entre eles, procurando criaturas vivas que possam ser consumidas para saciar seu apetite avassalador. Embora pareça uma criatura insana e incoerente, na verdade a orbe tagarelante é muito inteligente. Em alguns aspectos, ele atua como uma mente coletiva, com as percepções e capacidades de diversas criaturas presas no interior de seu corpo. Ela conhece e fala todos os idiomas, e cada uma de sua miríade de bocas murmura constantemente em uma língua diferente, combinando sons em uma cacofonia de ruídos que enlouquece os ouvintes em questão de instantes.

Quando encontra outra criatura, a orbe tagarelante ataca com descaso, tentando dizimar sua presa com seus raios oculares e em seguida devorá-la com suas bocas. Ela sempre tenta engolir seus inimigos vivos, tanto pelo alimento quanto pelo conhecimento mágico contido em suas mentes. Por isso, o tesouro de uma orbe tagarelante está sempre no interior do seu corpo.

COMBATE

A orbe tagarelante é capaz de morder seus inimigos estendendo pseudópodes — uma de suas bocas projeta-se visivelmente da extremidade, voltada para o lado externo de seu corpo, e ataca com uma velocidade surpreendente. A orbe pode estender quatro deles na direção a cada inimigo, num total de doze a cada rodada. Ao mesmo tempo, as legiões de olhos possuem a habilidade de disparar várias magias rapidamente e com grande efeito.

Tagarelar (Sob): A cacofonia de vozes emanando das centenas de bocas que compõem a orbe obriga as criaturas em um raio de 18 m a obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 40) a cada rodada para não sofrer os efeitos da magia *insanidade*.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a orbe tagarelante precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano da mordida a cada rodada, e pode tentar engolir a vítima.

Engolir (Ext): Uma orbe tagarelante pode tentar engolir um oponente aprisionado de tamanho Grande ou inferior com um teste de Agarrar bem-

-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 4d8 pontos de dano por esmagamento, mais 3d10 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo da orbe tagarelante.

Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 20 pontos de dano ao sistema digestivo da orbe tagarelante num único golpe (CA 16, a RD 25/+6 ainda se aplica). Depois que a vítima sair, a estrutura orgânica e fluida da orbe fechará a abertura; qualquer outro oponente terá abrir seu próprio caminho. Quando uma criatura engolida morre (ou quando a orbe tagarelante devora uma criatura morta), a orbe absorve suas magias conhecidas e preparadas e suas habilidades similares a magia, e pode utilizar duas dessas habilidades a cada rodada como ação livre. Cada uma se origina de um olho que não esteja empregando um raio óptico (veja adiante) nessa rodada. As magias e habilidades similares roubadas são perdidas após 24 horas.

Raios Ópticos (Sob): Vinte e quatro olhos podem disparar raios ópticos a cada rodada, cada um simulando uma magia da lista abaixo, lançada por

um conjurador de 27º nível. A CD dos testes de resistência, quando aplicáveis, equivale a 16 + nível da magia. Uma orbe tagarelante não possui limitações direcionais para posicionar seus olhos, pois

eles orbitam seu corpo e podem de destacar e flutuar sempre que necessário. Entretanto, a orbe tagarelante nunca conseguirá apontar mais de cinco raios para um único alvo, devido a restrições de mira. Todos os raios possuem um alcance de 45 m. Cada um destes efeitos é considerado um raio (consulte Mirando uma Magia no Capítulo 10 do Livro do Jogador), não importa os parâmetros normais da magia similar. Em outras palavras, cada um pode ser utilizado contra um único alvo e exige um ataque de toque à distância. Os raios ópticos são: *carne para pedra*, *cone glacial*, *dança irresistível de Otto*, *dado da morte*, *desintegrar*, *disjunção de Mordenkainen*, *dissipar magia aprimorada*, *doença plena*, *dominar monstros*, *drenar energia*, *enfraquecer o intelecto*, *estase temporal*, *evaporação*, *imobilizar monstros*, *implosão*, *infligir ferimentos críticos*, *matar*, *metamorfosar objetos*, *mísseis mágicos*, *palavra de poder*, *atordoar*, *palavra de poder*, *cegar*, *palavra de poder*, *matar*, *rajada prismática* e *relâmpago*.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — Duas magias ou habilidades similares a magia roubadas a cada rodada. Nível do conjurador 27º, CD do teste de resistência 16 + nível da magia.

Visão 360° (Ext): Os diversos olhos da orbe tagarelante lhe concedem +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar.

Voo (Ext): O corpo da orbe tagarelante é mais leve que o ar. Isso lhe permite voar como a magia homônima, como ação livre, deslocando-se 6 m, além de conceder um efeito permanente de *queda suave* com efeito pessoal.

Amorfo (Ext): Uma orbe tagarelante é imune a sucessos decisivos. Não possui frente ou retaguarda definida, portanto não pode ser flanqueada.

ORC

Combatente de 1º nível Humanoide (Médio — Orc)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 13 (+3 armadura de couro batido), toque 10, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +1 /+4

Ataque: Corpo a corpo: falcione +4 (dano: 2d4+4; dec. 18–20/x2) ou à distância: azagaia +1 (1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: falcione +4 (dano: 2d4+4; dec. 18–20/x2) ou à distância: azagaia +1 (1d6+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +0, Von –2

Habilidades: For 17, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 7, Car 6

Perícias: Ouvir +1, Observar +1

Talentos: Prontidão

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Gangue (2–4), esquadrão (11–20, mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º–6º nível) ou bando (30–100, mais 150% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5º nível e 3 capitães de 7º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: —

Esta criatura se parece com um humano primitivo e corcunda, de pele acinzentada, cabelos grossos, testa baixa e rosto suíno, com caninos proeminentes que lembram as presas dos javalis.

Os orcs são humanoides agressivos que invadem, pilham e lutam contra todas as outras criaturas. Eles odeiam os elfos e os anões há muitas gerações e geralmente os atacam assim que os encontram.

Geralmente, o cabelo dos orcs é preto. Eles têm orelhas lupinas, olhos avermelhados e vestem roupas com cores vivas, que a maioria dos humanos consideraria desagradável, como vermelho sangue, amarelo mostarda, amarelo esverdeado e púrpura escuro. Seus equipamentos são sujos e mal cuidados. Em geral, um orc adulto tem 1,80 m de altura e pesa em torno de 100 kg. As fêmeas são um pouco menores.

Quando não estão lutando contra outras criaturas, os orcs estão planejando ataques ou praticando suas perícias de combate.

Seu idioma varia sutilmente entre as tribos, mas pode ser compreendida por qualquer indivíduo que a conheça. Alguns orcs também conhecem os idiomas Goblin e Gigante.

A maioria dos orcs encontrada além dos territórios da raça pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1º nível.

COMBATE

Os orcs sabem usar todas as armas simples, mas preferem aquelas capazes de causar a maior quantidade de dano em menos tempo. Os orcs que adquirem níveis como combatente ou guerreiro também adquirem o falcione ou o machado grande como arma comum. Eles gostam de atacar de surpresa e preparar emboscadas, mas obedecem as regras de guerra (como respeitar tréguas) enquanto isso for conveniente para a raça.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os orcs ficam ofuscados caso sejam expostos à luz do sol ou da magia luz do dia.

SOCIEDADE DOS ORCS

Os orcs acreditam que, para sobreviver, devem conquistar o maior território possível. Isso os coloca em pé de guerra com a maioria das criaturas que vivem ao redor deles. Eles estão constantemente lutando ou se preparando para batalhas contra qualquer comunidade humanoide, inclusive outras tribos orcs. Eles podem se aliar a outros humanoides, mas se rebelarão em pouco tempo caso não sejam governados por orcs. Seus deuses lhes ensinam que todos os outros seres são inferiores e todos os bens no mundo pertenciam aos orcs, mas foram roubados ou usurpados. Os orcs conjuradores são ambiciosos e as rivalidades entre eles e os líderes combatentes são capazes de dividir uma tribo.

A sociedade orc é patriarcal; na melhor das hipóteses, as fêmeas são posses valorizadas, na pior são apenas reprodutoras. Os machos se orgulham da quantidade de fêmeas e do número de filhos machos que têm, além de seus feitos em batalha, riqueza e tamanho de seus territórios. Eles exibem suas cicatrizes de batalha com imponência e fazem outras cicatrizes ritualmente para marcar acontecimentos significativos e mudanças em suas vidas.

O lar de uma tribo orc pode ser uma caverna, várias cabanas de madeira, um forte ou mesmo uma cidade construída acima e/ou abaixo do solo. Uma tribo inclui mulheres (pelo menos a mesma quantidade de homens), jovens (metade da quantidade de mulheres) e escravos (cerca de 1 para cada 10 machos). O deus principal do panteão orc é Gruumsh, um deus caolho que não tolera o menor sinal de pacifismo entre seu povo.

ORCS COMO PERSONAGENS

Os líderes orcs geralmente são bárbaros. Os clérigos orcs veneram Gruumsh e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Mal, Força e Guerra



(arma favorita: qualquer lança). No entanto, quase todos os conjuradores orcs são adeptos e preferem magias que causam dano.

Características de Orc (Ext): Os orcs possuem as seguintes características raciais.

— +4 For, –2 Int, –2 Sab, –2 Car.

— O deslocamento básico terrestre de um orc é 9 m.

— Sensibilidade à Luz: Os orcs ficam ofuscados caso sejam expostos à luz do sol ou da magia luz do dia.

— Visão no escuro até 18 m.

— Idiomas Automáticos: Comum, Orc. Idiomas Adicionais: Anão, Gigante, Gnoll, Goblin, Subterrâneo.

— Classe Favorecida: Bárbaro.

O orc combatente apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

MEIO-ORCS

Esses cruzamentos entre orcs e humanos são encontrados na sociedade orc, em cidades humanas (seu status varia de acordo com as leis regionais) ou em comunidades próprias. Os meio-orcs geralmente herdam grande parte das características físicas de seus pais. Eles são altos como os humanos, mas um pouco mais pesados devido aos seus músculos. Eles têm a pele esverdeada, cabeças achatadas,

mandíbulas elevadas, dentes proeminentes e pelagem grossa. Os meio-orcs que vivem em meio à sociedade orc possuem cicatrizes, em respeito à tradição da raça.

Características de Meio-orc (Ext): Os meio-orcs possuem os seguintes características raciais.

— +2 For, –2 Int, –2 Car.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento básico terrestre de um meio-orc é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m.

— Sangue Orc: Para todos os efeitos relacionados com sua raça, um meio-orc é considerado um orc. Por exemplo, eles são tão vulneráveis quanto os orcs aos ataques especiais que afetariam apenas a raça e também podem usar itens mágicos que somente os orcs seriam capazes de ativar.

— Idiomas Automáticos: Comum, Orc. Idiomas Adicionais: Dracônico, Gigante, Gnoll, Goblin, Abissal.

— Classe favorecida: Bárbaro.

OTYUGH

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 6d8+9 (33 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +8 natural), toque 9, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +4/+8

Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +4 (dano: 1d6)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tentáculos +4 (dano: 1d6) e mordida –2 (dano: 1d4)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m (4,5 m com os tentáculos)

Ataques Especiais: Constrição 1d6, doença, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, faro

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +6

Habilidades: For 11, Des 10, Con 13, Int 5, Sab 12, Car 6

Perícias: Esconder-se –1*, Ouvir +6, Observar +6

Talentos: Prontidão, Vitalidade, Foco em Arma (tentáculo)

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário, casal ou bando (3–4)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 7–8 DV (Grande); 9–15 PV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Essa criatura é um ser obeso e arredondado, recoberto por uma pele áspera, similar a rocha. Uma haste similar a uma vinha de cerca de meio metro de comprimento cresce a partir do topo do seu corpo nojento e suporta seus olhos. Sua boca — pouco mais do



Otyugh

que uma ferida cheia de dentes afiados — encontra-se no centro dessa massa corpórea.

A criatura se sustenta sobre três pernas robustas e curtas e agarra suas presas com dois longos tentáculos,

recobertos de protuberâncias, que terminam em apêndices com

forma de folhas rústicas e pontiagudas.

Os otyugh são monstros subterrâneos grotescos que espream junto aos restos de lixo e entulho. Embora sejam primariamente carniceiros, podem comer qualquer tipo de coisa, até mesmo lixo, mas nunca recusam uma refeição fresca quando há oportunidade.

Eles gastam a maior parte do seu tempo em seus refúgios, que são repletos de carniça, entulho e lixo. Geralmente, estas criaturas permanecem submersas dentro dessa sujeira, apenas com sua haste sensorial exposta (o órgão olfativo dos otyugh também reside nesta haste), espionando durante horas, puxando comida para suas bocas. Alguns seres inteligentes dos subterrâneos muitas vezes coexistem com os otyugh, utilizando-os como verdadeiros depósitos de lixo: eles jogam seus restos na toca do otyugh e este geralmente não contra-ataca.

Um otyugh comum tem 2,5 m de diâmetro e pesa 250 kg.

Os otyugh falam o idioma Comum.

COMBATE

Um otyugh atacará outras criaturas vivas apenas se estiver faminto ou ameaçado; caso contrário, tentará permanecer escondido. Os otyugh golpeiam e sufocam seus inimigos com os tentáculos, usados também para arrastar as presas até sua boca.



Panthera
Deslocadora

Construção (Ext): Um otyugh causa o dano do tentáculo automaticamente caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Doença (Ext): Febre do esgoto; transmissão através da mordida, Fortitude (CD 14), período de incubação 1d3 dias; dano 1d3 Des e 1d3 Con. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o otyugh precisa atingir um oponente com seu ataque de tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a construção.

Perícias: *Um otyugh recebe +8 de bônus racial em testes de Esconder-se quando está em seu refúgio, em função de sua coloração natural.

PANTERA DESLOCADORA

Esta criatura parece uma pantera muito esbelta, com pelagem negro-azulada, seis patas e um corpo composto apenas de músculos e ossos. Um par de tentáculos brota de seus ombros, terminando em ventosas com farpas afiadas.

A pantera deslocadora é um carnívoro selvagem e furtivo que se assemelha a um puma em alguns aspectos.

Elas preferem caçar criaturas pequenas, mas comem qualquer coisa que apanharem. Elas consideram todas as demais criaturas como presas e costumam atacar qualquer coisa que encontrarem. As panteras deslocadoras odeiam profundamente os cães teleportadores e ambos tendem a se engalfinhar impiedosamente sempre que se encontram. Estas feras têm o tamanho de um tigre de bengala, cerca de 2,70 m de comprimento, e pesam em torno de 250 kg.

As panteras deslocadoras falam o idioma Comum.

COMBATE

As panteras deslocadoras rasgam os oponentes com seus tentáculos e mordem os inimigos que se aproximam.

Deslocamento (Sob): Uma sensação de distorção óptica envolve a pantera deslocadora, o que torna difícil discernir sua localização real. Qualquer ataque corporal ou à distância terá 50% de chance de falha, a menos que o atacante consiga localizar a pantera por outros meios distintos da visão. Um efeito de *visão da verdade* permite ao conjurador definir a posição da pantera, mas *ver o invisível* não afeta esta habilidade sobrenatural.

Panthera Deslocadora Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida:	6d10+18 (51 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	18 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (-1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+6/+14
Ataque:	Corpo a corpo: tentáculo +9 (dano: 1d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 tentáculos +9 (dano: 1d6+4) e mordida +4 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m (3 m com os tentáculos)
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, deslocamento, visão na penumbra, resistência a ataques à distância
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +7, Von +3
Habilidades:	For 18, Des 15, Con 16, Int 5, Sab 12, Car 8
Perícias:	Esconder-se +10, Furtividade +7, Observar +5, Ouvir +5
Talentos:	Esquiva, Prontidão, Sorrateiro
Ambiente:	Colinas temperadas
Organização:	Solitário, casal ou matilha (6–10)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	1/10 de moedas; 50% de bens; 50% de itens
Tendência:	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	7–9 DV (Grande); 10–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	+4

Panthera Deslocadora Líder da Matilha Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida:	18d10+192 (203 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	18 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (-2 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 9, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+18/+34
Ataque:	Corpo a corpo: tentáculo +25 (dano: 1d8+8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 tentáculos +25 (dano: 1d8+8) e mordida +19 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m (6 m com os tentáculos)
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, deslocamento, visão na penumbra, resistência a ataques à distância
Testes de Resistência:	Fort +16, Ref +14, Von +9
Habilidades:	For 26, Des 13, Con 20, Int 5, Sab 12, Car 8
Perícias:	Esconder-se +11, Furtividade +6, Observar +10, Ouvir +4
Talentos:	Esquiva, Foco em Arma (tentáculo), Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Vitalidade, Vontade de Ferro
Ambiente:	Colinas temperadas
Organização:	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	12
Tesouro:	1/10 de moedas; 50% de bens; padrão de itens
Tendência:	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Resistência a Ataques à Distância (Sob): A pantera deslocadora recebe +2 de bônus de resistência em testes contra qualquer ataque mágico à distância que tenha especificamente a criatura como alvo (exceto para ataques de toque à distância).

Perícias: A pantera deslocadora recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, graças ao seu poder de deslocamento.

PANTERA DESLOCADORA LÍDER DA MATILHA

Devido à natureza bizarra de sua anatomia, as panteras deslocadoras têm uma grande probabilidade de gerar proles mutantes. Estes filhotes podem atingir um tamanho enorme, atingindo um comprimento de 6 m e 3 m altura. Os líderes da matilha, como são conhecidos, frequentemente lideram bandos de seus semelhantes menores.

Com exceção de seu tamanho e força incomuns, os líderes da matilha se assemelham às panteras deslocadoras normais.

PANTERA ESPECTRAL

Besta Mágica (Grande— Incorpórea)

Dados de Vida: 3d10+9 (25 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12 m

CA: 15 (+1 Des, -1 tamanho, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+11

Ataques: Corpo a corpo: mordida +6

Dano: Mordida 1d8+6

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Aura de medo

Qualidades Especiais: Forma espectral, toque espectral, cura acelerada 2, faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +3

Habilidades: For 18, Des 13, Con 16, Int 13, Sab 14, Car 15

Perícias: Saltar +10, Esconder-se +1*, Ouvir +8, Furtividade +9, Observar +8

Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 4-9 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +3

As panteras espectrais são criaturas misteriosas que se alimentam do medo e da carne de suas vítimas. Elas preferem caçar vítimas inteligentes, pois seu terror é muito mais satisfatório.

Essas bestas mágicas têm a forma de panteras gigantes, variando entre 3 m e 3,6 m de comprimento. Seus corpos parecem translúcidos e quase insubstanciais, mas esta é uma propriedade ilusória da pelagem do monstro. Seus olhos são negros e profundos, e nunca refletem qualquer luminosidade.

As panteras espectrais têm visão no escuro com alcance de 36 m.

COMBATE

Com frequência, as panteras espectrais caçam suas vítimas durante horas, absorvendo o medo das presas enquanto for possível antes de avançar para o ataque final.

Aura de Medo (Sob): As panteras espectrais irradiam uma aura de medo com 9 m de raio. As criaturas que estiverem na área devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 13) a cada minuto ou ficarão abaladas (-2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes).

Forma Espectral (Sob): Três vezes por dia, a pantera espectral é capaz de se tornar incorpórea durante 10 minutos a cada ativação. Nesse estado, sua CA é reduzida para 12 (-1 tamanho, +1 Des, +2 deflexão) e ela adquire todas as características de uma criatura incorpórea. Com frequência, a pantera ataca nesta forma, usando a habilidade toque espectral.

Toque Espectral (Sob): Essas panteras têm a habilidade *toque espectral*, que lhe permitem golpear criaturas incorpóreas normalmente. Enquanto estiver incorpórea, a pantera conseguirá atacar vítimas materiais sem penalidades.

Perícias: As panteras espectrais recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade. *Nas sombras, o bônus de Esconder-se da pantera recebe +8 de bônus de circunstância.

NOS REINOS

As panteras espectrais são uma descoberta recente em Faerûn. A atenção dos estudiosos se voltou para a espécie depois de uma grande quantidade de mortes horríveis nos últimos anos, em cidades desde Águas Profundas até Hlondeth. Todas as vítimas eram magos das sombras — conjuradores arcanos que utilizam os poderes misteriosos da Trama de Sombras. Os investigadores especulam que as panteras são atraídas, de alguma forma, para os usuários desta variação de magia ou os magos das sombras têm um poderoso inimigo em comum, que usa esses monstros como assassinos. Alguns rumores sugerem que, em determinadas circunstâncias, as magias conjuradas pelos magos das sombras invocam panteras espectrais descontroladas, que atacam seus invocadores.

PARAELEMENTAL

Um paraelemental é uma síntese de duas forças elementais em uma única criatura. Por serem compostos de duas forças primordiais da natureza, os paraelementais são imprevisíveis e perigosos.

COMBATE

Os paraelementais possuem habilidades e táticas variadas, mas todos recebem os benefícios de sua natureza elemental.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

PARAELEMENTAL DA FUMAÇA

Os paraelementais da fumaça vivem nos planos do Ar e do Fogo e procuram unificar os dois elementos sempre que possível.

Uma coluna de fumaça densa e negra com brasas no lugar olhos marca a localização de um paraelemental da fumaça. Ele tem dois grandes braços com garras tenebrosas em forma de foice, que utiliza para castigar seus inimigos.

Os paraelementais da fumaça falam os idiomas ígneo e Auran em vozes sibilantes e crepitantes.

Combate

Os paraelementais da fumaça utilizam ao máximo sua enorme velocidade em combate, voando em círculos sobre seus inimigos terrestres.

Garras de Fumaça (Ext): Um paraelemental da fumaça pode engolfar seus oponentes investindo contra eles. A criatura preenche o ar ao redor de um oponente do mesmo tamanho ou menor, sem provocar um ataque de oportunidade. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou inalará parte da criatura. A fumaça no interior da vítima se solidifica em uma garra que começa a dilacerar os órgãos, infligindo automaticamente o dobro do dano da garra do paraelemental. A criatura afetada pode realizar outro teste de resistência de Fortitude a cada rodada subsequente para exalar ou tossindo a ameaça gasosa. A CD desse teste varia de acordo com o tamanho do paraelemental.

TAMANHOS DOS PARAELEMENTAIS DA FUMAÇA

Paraelemental	Altura	Peso	CD do teste
			de resistência contra Garras de Fumaça
Pequeno	1,2 m	0,5 kg	11
Médio	2,4 m	1 kg	13
Grande	4,8 m	2 kg	17
Enorme	9,6 m	4 kg	22
Maior	10,8 m	5 kg	26
Ancião	12 m	12 kg	29

	Paraelemental da Fumaça, Pequeno Elemental (Pequeno — Ar, Fogo)	Paraelemental da Fumaça, Médio Elemental (Médio — Ar, Fogo)	Paraelemental da Fumaça, Grande Elemental (Grande — Ar, Fogo)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+8 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Voo 27 m (bom)	Voo 27 m (bom)	Voo 27 m (bom)
CA:	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural)	18 (+5 Des, +3 natural)	20 (–1 tamanho, +7 Des, +4 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: garras +5	Corpo a corpo: garras +8	Corpo a corpo: garras +12/+7
Dano:	Garras 1d3	Garras 1d4+1	Garras 1d6+3
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Garras de fumaça	Garras de fumaça	Garras de fumaça
Qualidades Especiais:	Elemental, RD —	Elemental, RD —	Elemental, Redução de Dano 5/—
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +6, Von +0	Fort +3, Ref +8, Von +1	Fort +5, Ref +13, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 17, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	For 12, Des 21, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	For 14, Des 25, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +3, Ouvir +2	Observar +4, Ouvir +3	Observar +6, Ouvir +5
Talentos:	Acuidade com Arma* (garra), Esquiva*, Iniciativa Aprimorada	Acuidade com Arma* (garra), Esquiva*, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade	Acuidade com Arma* (garra), Esquiva*, Iniciativa Aprimorada, Investida Área, Lutar às Cegas, Mobilidade, Reflexos em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (garras)

	Paraelemental da Fumaça, Enorme Elemental (Enorme — Ar, Fogo)	Paraelemental da Fumaça, Maior Elemental (Enorme — Ar, Fogo)	Paraelemental da Fumaça, Ancião Elemental (Enorme — Ar, Fogo)
Dados de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (179 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+14 (+10 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+15 (+11 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Voo 27 m (bom)	Voo 27 m (bom)	Voo 27 m (bom)
CA:	21 (–2 tamanho, +9 Des, +4 natural)	26 (–2 tamanho, +10 Des, +8 natural)	27 (–2 tamanho, +11 Des, +8 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: garras +17/+12/+7	Corpo a corpo: garras +23/+18/+13	Corpo a corpo: garras +27/+22/+17/+12
Dano:	Garras 2d4+6	Garras 2d4+7	Garras 2d4+9
Face/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Garras de fumaça	Garras de fumaça	Garras de fumaça
Qualidades Especiais:	Elemental, Redução de Dano 5/—	Elemental, Redução de Dano 10/—	Elemental, Redução de Dano 10/—
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +19, Von +5	Fort +11, Ref +22, Von +7	Fort +12, Ref +25, Von +8
Habilidades:	For 18, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 20, Des 31, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 22, Des 33, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +10, Ouvir +9	Observar +12, Ouvir +12	Observar +14, Ouvir +13
Talentos:	Acuidade com Arma (garra)*, Ataque Poderoso, Esquiva*, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Reflexos em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (garras), Trespassar	Acuidade com Arma*, Ataque Poderoso, Esquiva*, Foco em Habilidade (garras de fumaça), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Mobilidade, Reflexos em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (garras)	Acuidade com Arma (garra)*, Ataque Poderoso, Esquiva*, Foco em Habilidade (garras de fumaça), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Mobilidade, Reflexos em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (garras), Trespassar

* Talento racial bônus.

	Paraelemental do Gelo, Pequeno Elemental (Pequeno — Ar, Frio)	Paraelemental do Gelo, Médio Elemental (Médio — Ar, Frio)	Paraelemental do Gelo, Grande Elemental (Grande — Ar, Frio)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+4 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+3 (Des)	+5 (Des)
Deslocamento:	9 m	9 m	9 m
CA:	16 (+1 tamanho, +1 Des, +4 natural)	17 (+3 Des, +4 natural)	19 (–1 tamanho, +5 Des, +5 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: sincelo +3	Corpo a corpo: sincelo +6	Corpo a corpo: sincelo +10/+5
Dano:	Sincelo 1d4/+1d4 de frio	Sincelo 1d6+1 /+1d4 de frio	Sincelo 2d6+2/+2d6 de frio
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Esfriar metal	Esfriar metal	Esfriar metal
Qualidades Especiais:	Elemental, subtipo (frio), RD —	Elemental, subtipo (frio), RD —	Elemental, Redução de Dano 5/—, subtipo (frio)
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +4, Von +0	Fort +3, Ref +7, Von +1	Fort +5, Ref +11, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 13, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	For 12, Des 17, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	For 14, Des 21, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +3, Ouvir +2	Observar +4, Ouvir +3	Observar +6, Ouvir +5
Talentos:	Acuidade com Arma (sincelo), Reflexos de Combate (talento racial bônus)	Acuidade com Arma (sincelo), Esquiva, Reflexos de Combate (talento racial bônus)	Acuidade com Arma (sincelo), Esquiva, Mobilidade, Reflexos de Combate (talento racial bônus),

PARAELEMENTAL DO GELO

Estes monólitos gélidos procuram envolver os planos em uma cortina de frio. Eles vivem no Plano Elemental do Ar e no Plano Elemental da Água, mas não consideram nenhum desses lugares gelados o suficiente.

Um paraelemental do gelo se parece com uma estátua translúcida de gelo, grosseiramente esculpida, coberta dos pés à cabeça por sincelos afiados. O brilho da luz refletida assume o aspecto de olhos caprichosos em movimento.

Os paraelementais do gelo falam os idiomas Aquan e Auran. Suas vozes possuem uma qualidade serena e tilintante, que contrasta com sua aparência temível.

Combate

Os paraelementais do gelo são lutadores pacientes, muitas vezes esperando que o inimigo venha em seu encaixe. Os indivíduos maiores podem fingir surpresa, adiando sua ação na esperança de enganar os oponentes ao alcance

	Paraelemental do Gelo, Enorme Elemental (Enorme — Ar, Frio)	Paraelemental do Gelo, Maior Elemental (Enorme — Ar, Frio)	Paraelemental do Gelo, Ancio Elemental (Enorme — Ar, Frio)
Dados de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (178 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+7 (Des)	+8 (Des)	+9 (Des)
Deslocamento:	9 m	9 m	9 m
CA:	20 (–2 tamanho, +7 Des, +5 natural)	25 (–2 tamanho, +8 Des, +9 natural)	26 (–2 tamanho, +9 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Sincelo +17/+12/+7	Corpo a corpo: sincelo +19/+14/+9	Corpo a corpo: sincelo +23/+18/+13/+8
Dano:	Sincelo 2d8+4/+2d8 de frio	Sincelo 2d8+5/+2d8 de frio	Sincelo 2d8+5/+2d8 de frio
Face/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Esfriar metal	Esfriar metal	Esfriar metal
Qualidades Especiais:	Elemental, Reduo de Dano 5/—, subtipo (frio)	Elemental, Reduo de Dano 10/—, subtipo (frio), esfriar metal (CD 22)	Elemental, Reduo de Dano 15/—, subtipo (frio), esfriar metal (CD 22)
Testes de Resistncia:	Fort +9, Ref +17, Von +5	Fort +11, Ref +20, Von +7	Fort +12, Ref +23, Von +8
Habilidades:	For 18, Des 25, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 22, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 20, Des 27, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11
Percias:	Observar +10, Ouvir +9	Observar +12, Ouvir +12	Observar +14, Ouvir +13
Talentos:	Acuidade com Arma (sincelo), Ataque em Movimento, Esquiva, Lutar s Cegas, Mobilidade, Reflexos de Combate (talento racial bnus), Sucesso Decisivo Aprimorado (sincelo)	Acuidade com Arma (sincelo), Ataque em Movimento, Deslocamento, Esquiva, Foco em Habilidade (Esfriar Metal), Lutar s Cegas, Mobilidade, Reflexos de Combate (talento racial bnus), Sucesso Decisivo Aprimorado (sincelo)	Acuidade com Arma (sincelo), Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Deslocamento, Esquiva, Foco em Habilidade (Esfriar Metal), Lutar s Cegas, Mobilidade, Reflexos de Combate (talento racial bnus), Sucesso Decisivo Aprimorado (sincelo)

	Paraelemental do Limo, Pequeno Elemental (Pequeno — Terra, gua)	Paraelemental do Limo, Mdio Elemental (Mdio — Terra, gua)	Paraelemental do Limo, Grande Elemental (Grande — Terra, gua)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	+0	+1 (Des)	+2 (Des)
Deslocamento:	6 m, natao 15 m	6 m, natao 15 m	6 m, natao 15 m
CA:	17 (+1 tamanho, +6 natural)	18 (+1 Des, +8 natural)	20 (–1 tamanho, +2 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +4	Corpo a corpo: pancada +6	Corpo a corpo: pancada +10/+5
Dano:	Pancada 1d6+3/+1d4 de cido	Pancada 1d8+4/+1d6 de cido	Pancada 2d8+7/+1d6 de cido
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	cido	cido	cido
Qualidades Especiais:	Elemental, RD —	Elemental, RD —	Elemental, Reduo de Dano 5/—
Testes de Resistncia:	Fort +4, Ref +0, Von +0	Fort +7, Ref +2, Von +1	Fort +10, Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 14, Des 10, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	For 16, Des 12, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11	For 20, Des 14, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Percias:	Observar +3, Ouvir +2	Observar +4, Ouvir +3	Observar +6, Ouvir +5
Talentos:	Ataque Poderoso	Ataque Poderoso, Separar Aprimorado	Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Trespasar

	Paraelemental do Limo, Enorme Elemental (Enorme — Terra, gua)	Paraelemental do Limo, Maior Elemental (Enorme — Terra, gua)	Paraelemental do Limo, Ancio Elemental (Enorme — Terra, gua)
Dados de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)	+5 (Des)	+6 (Des)
Deslocamento:	6 m, natao 15 m	6 m, natao 15 m	6 m, natao 15 m
CA:	21 (–2 tamanho, +4 Des, +9 natural)	22 (–2 tamanho, +5 Des, +9 natural)	23 (–2 tamanho, +6 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +17/+12/+7	Corpo a corpo: pancada +21/+16/+11	Corpo a corpo: pancada +25/+20/+15/+10
Dano:	Pancada 2d10+10/+1d6 de cido	Pancada 2d10+12/+2d6 de cido	Pancada 2d10+13/+2d6 de cido
Face/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	cido	cido	cido
Qualidades Especiais:	Elemental, Reduo de Dano 5/—, imunidade a fogo	Elemental, Reduo de Dano 10/—, imunidade a fogo, cido CD 27	Elemental, Reduo de Dano 10/—, imunidade a fogo, cido CD 30
Testes de Resistncia:	Fort +15, Ref +9, Von +5	Fort +17, Ref +12, Von +7	Fort +19, Ref +13, Von +8
Habilidades:	For 24, Des 18, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	For 26, Des 20, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	For 28, Des 22, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11
Percias:	Observar +10, Ouvir +9	Observar +12, Ouvir +12	Observar +14, Ouvir +13
Talentos:	Ataque Poderoso, Lutar s Cegas, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespasar, Trespasar Maior	Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Habilidade (cido), Reflexos em Combate, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespasar, Trespasar Maior	Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Habilidade (cido), Mobilidade, Reflexos em Combate, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespasar, Trespasar Maior

de seus vrios ataques de oportunidade (todos os paraelementais do gelo possuem o talento Reflexos de Combate). Alm disso, os paraelementais do gelo se deslocam para maximizar a quantidade de adversrios ao alcance de seu ataque de esfriar metais, e ento se posicionam para sobreviver ao inimigo (que provavelmente estar sofrendo o dano das armas e armaduras congeladas).

Esfriar Metais (Sob): Essa habilidade do paraelemental  similar a magia de druida homnima, mas afeta todas as criaturas e objetos no raio indicado. Assim como a magia, so necessrias 3 rodadas para afetar o metal at o ponto de congelamento. Ao chegar nesse estado, ele permanece congelado at que

TAMANHOS DOS PARAELEMENTAIS DO GEL

Paraelemental	Altura	Peso	CD do teste de resistncia contra	
			Esfriar Metal	Raio
Pequeno	1,2 m	16 kg	11	1,5 m
Mdio	2,4 m	130 kg	12	3 m
Grande	4,8 m	1.050 kg	14	4,5 m
Enorme	9,6 m	8.500 kg	18	6 m
Maior	10,8 m	10.000 kg	20	7,5 m
Ancio	12 m	11.000 kg	22	9 m

	Paraelemental do Magma, Pequeno Elemental (Pequeno — Terra, Fogo)	Paraelemental do Magma, Médio Elemental (Médio — Terra, Fogo)	Paraelemental do Magma, Grande Elemental (Grande — Terra, Fogo)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)	-1 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m	9 m	9 m
CA:	16 (+1 tamanho, -1 Des, +6 natural)	17 (-1 Des, +8 natural)	19 (-1 tamanho, -1 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +5	Corpo a corpo: pancada +8	Corpo a corpo: pancada +12/+7
Dano:	Pancada 1d6+4	Pancada 1d8+7	Pancada 2d8+10
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Combustão	Combustão	Combustão
Qualidades Especiais:	Elemental, subtipo (fogo), RD —	Elemental, subtipo (fogo), RD —	Elemental, Redução de Dano 5/—, subtipo (fogo)
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref -1, Von +0	Fort +7, Ref +0, Von +1	Fort +10, Ref +1, Von +2
Habilidades:	For 17, Des 8, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	For 21, Des 8, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11	For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +3, Ouvir +2	Observar +4, Ouvir +3	Observar +6, Ouvir +5
Talentos:	Ataque Poderoso	Ataque Poderoso, Trespasar	Ataque Poderoso, Trespasar, Trespasar Maior

	Paraelemental do Magma, Enorme Elemental (Enorme — Terra, Fogo)	Paraelemental do Magma, Maior Elemental (Enorme — Terra, Fogo)	Paraelemental do Magma, Anciã Elemental (Enorme — Terra, Fogo)
Dados de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)	-1 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m	9 m	9 m
CA:	17 (-2 tamanho, -1 Des, +10 natural)	19 (-2 tamanho, -1 Des, +12 natural)	21 (-2 tamanho, -1 Des, +14 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +19/+14/+9	Corpo a corpo: pancada +23/+18/+13	Corpo a corpo: pancada +27/+22/+17/+12
Dano:	Pancada 2d10+13	Pancada 2d10+15	Pancada 2d10+16
Face/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Combustão	Combustão	Combustão
Qualidades Especiais:	Elemental, Redução de Dano 5/—, subtipo (fogo)	Elemental, Redução de Dano 10/—, subtipo (fogo), combustão CD 21	Elemental, Redução de Dano 10/—, subtipo (fogo), combustão CD 23
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +4, Von +5	Fort +17, Ref +6, Von +7	Fort +19, Ref +7, Von +8
Habilidades:	For 29, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	For 31, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	For 33, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +10, Ouvir +9	Observar +12, Ouvir +12	Observar +14, Ouvir +13
Talentos:	Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Encontro Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespasar, Trespasar Aprimorado	Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Encontro Aprimorado, Foco em Habilidade (combustão), Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespasar, Trespasar Aprimorado	Ataque Poderoso Quebrar, Atropelar Aprimorado, Encontro Aprimorado, Foco em Habilidade (combustão), Reflexos em Combate, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespasar, Trespasar Aprimorado

o paraelemental do gelo utilize uma ação padrão para dissipar o efeito. O metal retorna a sua temperatura inicial 2 rodadas depois, idêntico à magia.

Subtipo (Frio) (Ext): Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

PARAELEMENTAL DO LIMO

Os paraelementais do limo deslizam e rastejam pelos Planos Elementais da Terra e da Água, onde residem.

Um paraelemental do limo geralmente assume o aspecto de um torso, cabeça e braços marrons-escuros emergindo de uma poça de lama. Conforme a poça flui pelos arredores, o paraelemental se desloca. Há grandes cavidades negras onde deveriam existir dois olhos e a boca.

Os paraelementais do limo falam Terran e Aquan em tons borbulhantes.

Paraelemental
do Magma



Paraelemental do Gelo

TAMANHOS DOS PARAELEMENTAIS DO LIMO

			CD do teste de resistência contra Ataque Ácido
Paraelemental	Altura	Peso	
Pequeno	1,2 m	17 kg	11
Médio	2,4 m	240 kg	13
Grande	4,8 m	1.125 kg	16
Enorme	9,6 m	9.000 kg	22
Maior	10,8 m	10.500 kg	25
Anciã	12 m	12.000 kg	28

Combate

Os paraelementais do limo apreciam combater a maioria dos humanoides, pois seu ácido é capaz de derreter armas.

Ácido (Ext): A lama de um paraelemental do limo é altamente ácida e pode dissolver rapidamente metais e material orgânico. Qualquer ataque corporal ativa a habilidade, que inflige 40 pontos de dano por rodada a objetos de madeira ou metal. As armaduras ou roupas se dissolvem e tornam-se inúteis imediatamente, a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência de Reflexos (a CD varia de acordo com o tamanho do paraelemental). Uma arma metálica ou de madeira que atinge um paraelemental do limo também se dissolve imediatamente, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Reflexos.

Se um paraelemental do limo obtiver sucesso num teste resistido de Agarrar, a armadura da vítima também deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos, com -4 de penalidade, ou será dissolvida até ser inutilizada.

PARAELEMENTAL DO MAGMA

Nascidos no coração de vulcões extra-planares, os paraelementais do magma podem entrar numa erupção de violência sem qualquer aviso.

Paraelemental da Fumaça

Um paraelemental do magma é uma figura humanoide volumosa, composta inteiramente de lava. Apresenta aspectos rochosos no peito, braços e pernas, onde a lava é mais resfriada, enquanto as mãos e os pés ardem em vermelho. Duas brasas brilhantes ocupam o lugar dos olhos e a boca é uma mandíbula escancarada em chamas.

Os paraelementais do magma vivem nos Planos Elementais da Terra e do Fogo. Portanto, falam os idiomas ígneo e Terran em vozes graves e ressonantes.

Combate

Os paraelementais do magma adoram investir em combates corpo a corpo. Se tiverem a chance, agarrarão os inimigos menores.

Combustão (Ext): As criaturas aprisionadas por um paraelemental do magma ou atingidas por seu ataque de pancada devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou pegarão fogo. O fogo queima durante 1d4 rodadas (consulte Queimando, página 86 do *Livro do Mestre*). A CD do teste de resistência varia de acordo com o tamanho do paraelemental. Uma criatura em chamas pode gastar uma ação equivalente a movimento para apagar as chamas.

As criaturas que atingirem um paraelemental do magma com armas naturais ou ataques desarmados também devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos para não pegarem fogo.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

TAMANHOS DOS PARAELEMENTAIS DO MAGMA

Paraelemental	Altura	Peso	CD do teste de resistência contra Combustão
Pequeno	1,2 m	40 kg	10
Médio	2,4 m	375 kg	11
Grande	4,8 m	3.000 kg	13
Enorme	9,6 m	24.000 kg	17
Maior	10,8 m	27.000 kg	19
Ancião	12 m	30.000 kg	21

PÁSSARO ROCA

Animal (Imenso)

Dados de Vida: 18d8+126 (207 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 24 m (médio)

Classe de Armadura: 17 (−4 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 8, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +13/+37

Ataque: Corpo a corpo: garra +21 (dano: 2d6+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +21 (dano: 2d6+12) e bicada +19 (dano: 2d8+6)

Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m

Ataques Especiais: -

Qualidades Especiais: Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +18, Ref +13, Von +9

Habilidades: For 34, Des 15, Con 24, Int 2, Sab 13, Car 11

Perícias: Esconder-se −3, Ouvir +10, Observar +14

Talentos: Arrebatador, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Inversão, Investida Aérea, Prontidão, Vontade de Ferro

Ambiente: Montanhas quentes

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 19–32 DV (Imenso); 33–54 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: -



Pássaro Roca

Esta criatura é um pássaro enorme, quase do tamanho de uma casa.

Os pássaros roca são aves de rapina imensas, incrivelmente fortes, que habitam as regiões montanhosas e quentes e são famosas por arrebatador animais enormes (gado, cavalos e até elefantes).

A plumagem dos pássaros roca é marrom escura ou dourada da cabeça até a cauda. Em ocasiões muito raras, foram avistados pássaros roca vermelhos, pretos ou brancos, mas frequentemente eles são considerados um mau presságio. Essas criaturas gigantes têm 10 m do bico até a base da cauda, com envergadura de quase 25 m.

Os ninhos dos pássaros roca são amplos, feitos de árvores, ramos e madeira. Eles preferem construí-los no pico das montanhas, longe dos outros pássaros roca, para evitar o esgotamento de seu suprimento de comida; eles caçam dentro de um raio de 15 quilômetros em torno de seus ninhos.

Paraelemental do Limo

COMBATE

Um pássaro roca realiza ataques aéreos, mergulhando em direção a terra para arrebatador sua presa com as garras e depois carregá-la para si ou para seus filhotes devorarem. Um pássaro roca solitário estará caçando e atacará qualquer criatura Média ou maior que pareça comestível. Um casal atacará em conjunto e lutará até a morte para defender seu ninho e seus filhotes.

Perícias: Os pássaros roca recebem +4 de bônus racial em testes de Observar.

PATA LARGA

Besta Mágica (Grande — Fogo)

Dados de Vida: 2d10+6 (17 PV)

Iniciativa: +1 (+1 Des)

Deslocamento: 12 m

CA: 16 (+1 Des, −1 tamanho, +6 natural)

Ataque Base/Agarrar: +2/+10

Ataques: Corpo a corpo: mordida +5; ou coice +5

Dano: Mordida 1d8+4; ou coice 1d8+4

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bola de fogo

Qualidades Especiais: Subtipo fogo, cura pelo fogo, resistência a efeitos mágicos, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von −1

Habilidades: For 18, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 9, Car 8

Perícias: Ouvir +4

Talentos: Corrida

Terreno/Clima: Montanhas/Quente

Organização: Solitário ou manada (2–6)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 3–6 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +2

Os patas largas são pássaros sem penas, similares a avestruzes, adaptados à vida em condições de calor extremo, normalmente encontrados como montarias dos lagartos ígneos.

Um pata larga atinge 1,80 m de altura e tem a pele emborrachada, mosqueada de amarelo areia e vermelho. Os olhos emitem um brilho vermelho escuro, e suas narinas e boca exalam constantemente uma fumaça escura. A mandíbula, similar a um bico, apresenta fileiras de dentes pontiagudos.

COMBATE

Os patas largas atacam seus adversários frontalmente, com uma mordida terrível, ou pela

retaguarda, com um coice ainda pior. Eles não temem o combate e são ótimas montarias para a guerra.

Bola de Fogo (Sob): Duas vezes a cada hora, um pata larga é capaz de expelir uma pequena bola de fogo dos orifícios abaixo de seus olhos. Cada bola de fogo tem alcance de 18 m e afeta uma dispersão de 3 m. As criaturas na área afetada devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 14) ou sofrerão 1d6 pontos de dano por fogo. Um sucesso no teste de resistência evita o dano.

Subtipo (fogo) (Ext): Imune ao fogo e vulnerável ao frio, o que significa que sofre 1,5 vezes o dano (+50%) causado por frio, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

Cura Pelo Fogo (Ext): Os patas largas não são apenas imunes ao fogo, mas curam seus ferimentos por meio dele. A cada três rodadas em que a criatura permanecer exposta a uma fonte de calor extremo ou chamas intensas, ela adquire os benefícios da magia curar ferimentos leves (1d8+1 pontos de vida). A magia bola de fogo ou qualquer ataque ígneo intenso e súbito recupera o pata larga instantaneamente.

Resistência a Efeitos Mágicos (Ext): +2 de bônus racial nos testes de resistência contra efeitos mágicos.

NOS REINOS

Geralmente, os patas largas são encontrados como montarias dos lagartos ígneos, e compartilham as regiões geográficas daquela raça. O único local onde vivem em estado selvagem é a Falha das Chamas em Tuern, sugerindo que são originários desta ilha distante.



Pata Larga

PÉGASO

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 4d10+12 (34 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 18 m (12 quadrados), voo 36 m (médio)

Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +4/+12

Ataque: Corpo a corpo: casco +7 (dano: 1d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +7 (dano: 1d6+4) e mordida +2 (dano: 1d3+2)

Espaço/Alcance: 3 m/ 1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro, habilidades similares à magia

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +4

Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 13

Perícias: Diplomacia +3, Observar +8, Ouvir +8, Sentir Motivação +9

Talentos: Investida Aérea, Vontade de Ferro

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário, casal ou rebanho (6–10)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Caótico e Bom

Progressão: 5–8 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

Esta criatura é um cavalo dotado de duas asas grandes e repletas de penas. Seus pelos e asas são completamente brancos.

O pégaso é um cavalo alado magnífico, que algumas vezes serve às causas do bem. Embora sejam muito valorizados como montarias aladas, os pégasos são criaturas selvagens, tímidas e difíceis de domesticar.

Os pégasos têm apenas um parceiro durante toda a vida e constroem seus ninhos em locais



Pégaso

altos e remotos. Um casal terá 1 ou 2 ovos ou 1 a 2 filhotes em seus ninhos.

Um pégaso típico atinge 1,80 m na altura nos ombros e pesa 750 kg; a envergadura das suas asas atinge 6 m. Há rumores de espécimes marrons e pretos, em vez de brancos.

Essas criaturas são incapazes de falar, mas compreendem o idioma Comum.

COMBATE

Os pégasos atacam com seus cascos afiados e sua mordida. Os casais e rebanhos combatem em conjunto e lutam até a morte para defender seus ovos e filhotes.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — detectar o bem e detectar o mal 18 m de raio. Nível de conjurador: 5º.

Perícias: Os pégasos recebem +4 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar.

COMO TREINAR UM PÉGASO

Embora inteligentes, os pégasos devem ser treinados antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinado, o pégaso deve ter uma atitude amigável em relação ao amestrador (o que pode ser conseguido obtendo sucesso em um teste de Diplomacia). Treinar um pégaso exige seis semanas e um sucesso num teste de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar um pégaso, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos dos pégasos valem 2.000 PO cada; os filhotes valem 3.000 PO. Os pégasos envelhecem e vivem de forma semelhante aos cavalos normais. Um treinador profissional cobra 1.000 PO para cuidar ou treinar um pégaso, que servirá a um mestre Bom ou Neutro com fidelidade absoluta por toda a sua vida.

Capacidade de Carga: A carga leve para um pégaso é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg.

PENNAGGOLAN

Os pennaggolans estão entre as mais terríveis criaturas mortas-vivas que existem. Como um tipo de vampiro, eles caçam os fracos e doentes, atacando fazendas isoladas ou pequenos bandos de viajantes enquanto dormem. Na sua forma natural, um pennaggolan é uma horrível cabeça flutuante, com entranhas e intestinos pendurados pelo pescoço. A criatura é capaz de manipular esses repulsivos tentáculos com força horrenda, envolvendo gargantas e membros para espremer a vida das suas vítimas antes de se alimentar do seu sangue.

Os pennaggolan preferem usar de furtividade e malícia para procurar por comida. São capazes de se parecer com humanos normais deslizando suas entranhas de volta a seus corpos originais.

Frequentemente se infiltram em comunidades isoladas, disfarçados de viajantes ou camponeses. Entretanto, eles somente são capazes de se alimentar na sua forma natural, e são facilmente reconhecidos nessa forma.

Os pennaggolan falam quaisquer idiomas que eles conheciam em vida.

CRIANDO UM PENNAGGOLAN

“Pennaggolan” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (a partir de agora referido como “criatura base”). O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. Ele usa todas as estatísticas da criatura base e habilidades especiais exceto aquelas descritas aqui.

Dados de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: Na forma humanoide, o deslocamento de um pennaggolan é o mesmo da criatura base. Na sua forma natural, ele voa com deslocamento de 15 metros (boa manobrabilidade).

CA: A armadura natural da criatura base aumenta em +4.

Ataques: Um pennaggolan retém todos os ataques da criatura base e também recebe um ataque de mordida se já não possuía um. Na sua forma natural, ele é capaz de atacar com suas entranhas com seu bônus de ataque

base e com sua mordida a -5 no seu bônus de ataque base (mesmo se seu bônus de ataque base for +5 ou menor)

Dano: O ataque de mordida de um pennaggolan inflige 1d6 de dano + metade do modificador de Força da criatura. Seu ataque de entranhas inflige 1d4 + o modificador de Força da criatura.

Ataques Especiais: Um pennaggolan retém todos os ataques especiais da criatura base e também recebe aqueles descritos abaixo. Os testes de resistência possuem um CD de 10 + metade dos DV do pennaggolan + o valor de Mácua do pennaggolan, a não ser que seja dito o contrário. Seu valor de Mácua é igual à metade do valor do seu Carisma +1.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o pennaggolan deve acertar com seu ataque de entranhas. Se conseguir segurar, ele será capaz de usar a constrição e morder.

Constrição (Ext): Um pennaggolan inflige automaticamente dano de entranhas a um oponente de tamanho Médio ou menor com um teste bem sucedido de Agarrar.

Cria (Sob): Os pennaggolans geralmente matam suas vítimas por estrangulamento antes de drenar todo o seu sangue. Entretanto, se um personagem morrer pela habilidade de drenar sangue de um pennaggolan, a vítima corre o risco de retornar com um pennaggolan. Se o corpo permanecer insepulto por três dias, se transformará em um pennaggolan. A nova criatura não está sob controle do pennaggolan que o criou, mas se tornará Maligna de forma irredimível, não sentindo nenhum vínculo à sua vida anterior.

Dominação (Sob): Um pennaggolan é capaz de esmagar a vontade um oponente apenas olhando nos seus olhos. Esse poder é similar a um ataque de olhar, exceto que o pennaggolan deve fazer uma ação padrão, e aqueles que estão meramente olhando não são afetados. Qualquer personagem que o pennaggolan alveja deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Vontade ou cair instantaneamente sob influência do pennaggolan, como se fosse por uma magia *dominar pessoas* conjurada por um maho-tsukai de 12º nível. Essa habilidade possui um alcance de 9 metros.

Drenar Sangue (Ext): Ele é capaz de beber o sangue de uma vítima viva com suas presas se a estiver segurando. Enquanto estiver bebendo o sangue, ele inflige 1d4 pontos de dano de Constituição permanente a cada rodada que mantiver a vítima presa.

Qualidades Especiais: Um pennaggolan retém todas as qualidades especiais da criatura base e aquelas listadas abaixo, e também recebe o tipo morto-vivo e o subtipo das Terras Sombrias.

Alterar Forma (Sob): Ele é capaz de se parecer com um humanoide fazendo deslizar suas entranhas de volta à casca do seu corpo original (Mas deve primeiro embeber as entranhas em vinagre para reduzir seu tamanho). Nessa forma, aparenta ter sua tendência original quando magias de *detectar o mal* ou parecidas forem usadas, e não pode ser expulso. Se o corpo for destruído enquanto a cabeça estiver separada, o pennaggolan morre em 1d4 dias.

Aura de Medo (Sob): Como uma ação livre, um pennaggolan em sua forma natural é capaz de criar uma aura de medo em um raio de 9 metros. As criaturas dentro desse perímetro criado pelo pennaggolan devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade ou ficar abaladas. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, dano de armas e testes de resistência.

Cura Acelerada (Ext): Um pennaggolan recupera cinco pontos de dano em cada rodada.

Redução de Dano (Ext): O corpo morto-vivo de um pennaggolan é resistente, concedendo à criatura redução de dano 5/+1.

Resistência (Ext): Um pennaggolan possui resistência ao frio e eletricidade 20.

Resistência à Expulsão (Ext): Possui resistência à expulsão +4 (veja o *Livro dos Monstros*). Na forma humanoide, um pennaggolan não pode ser expulso.

Testes de Resistência: O mesmo da criatura base.

Habilidades: Aumente da criatura base as seguintes: For +4, Des +2, Int +2, Sab +2, Car +4. Como criaturas mortas vivas, os pennaggolans não possuem valor de Constituição. O valor de Mácua de um pennaggolan é igual à metade do seu valor de Carisma +1.

Perícias: Eles recebem +8 de bônus racial nos testes de Blefar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. O restante das perícias da criatura base permanecem.



Pennaggolan

Talentos: Os pennaggolans recebem Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos, assumindo que a criatura base possua os pré-requisitos e já não possua esses talentos. Eles perdem o benefício de qualquer talento ancestral que suas criaturas base possuíam.

Terreno/Clima: Qualquer um e subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: O mesmo da criatura base + 2

Tesouro: Dobro do Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau.

Progressão: Por classe de personagem

PERSONAGENS PENNAGGOLAN

Os pennaggolan são sempre Leais e Maus, o que faz personagens de certas classes perder suas habilidades de classe. Além disso, personagens que anteriormente expulsavam mortos-vivos agora fascina mortos-vivos, e personagens com um familiar, especialmente uma montaria, ou companheiro animal perdem esse aliado.

Modelo de Pennaggolan

Esse exemplo usa um humano (Garça) de 5º nível guerreiro como criatura base.

Pennaggolan

Morto-vivo (Terras Sombrias) Médio

Dados de Vida: 5d12 (32 PV)

Iniciativa: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 metros em forma humana, voo 15 metros (bom) em forma natural

CA: 17 (+3 Des, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: entranhas +7, mordida +2; ou katana +9

Dano: Etranhas 1d4+2, mordida 1d6+1, katana 1d10+5

Espaço/Alcance: 1,5 metro por 1,5 metro/1,5 metro

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição, drenar sangue, dominação

Qualidades Especiais: Redução de dano 5/honorada, resistência a eletricidade 10 e frio 10, alterar forma, cura acelerada 5, resistência à expulsão +4

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 14, Des 17, Cons-, Int 14, Sab 15, Car 19, Mácua 10

Perícias: Diplomacia +9, Foco em Iaijutsu +9, Sentir Motivação +14, Acrobacia +7

Talentos: Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Foco em Arma (katana), Especialização em Arma (katana)

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Os testes de resistência de Vontade contra a dominação e aura de medo desse pennaggolan possuem uma CD de 22.

Itens Mágicos Possuídos: Talismã garça voando (velocidade)

Nível de Desafio: 7

PERYTON

Besta Mágica (Média)

Dados de Vida: 5d10+5 (32 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 6 m, voo 18 m (ruim)

CA: 16 (+3 Des, +3 natural)

Ataque Base/Agarrar: +5/+8

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +8, 2 pancadas +6, mordida +6

Dano: Garra 1d4+3, pancada 1d3+1, mordida 1d6+1

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Arrancar coração

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/+1, faro, visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 17, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 10

Perícias: Intimidação +2, Ouvir +3, Furtividade +5, Observar +5, Sobre-vivência +7

Talentos: Investida Aérea, Ataques Múltiplos

Terreno/Clima: Florestas, colinas e montanhas/
Temperado
Organização: Solitário, casal ou ninho (4)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 6–10 DV (Médio); 11–15 DV
(Grande)
Ajuste de Nível: +3

Assim como os caçadores que matam animais para obter troféus, os peryton caçam os seres humanos para arrancar seus corações.

Os peryton são águias gigantes com 2,10 m de comprimento e a cabeça de um cervo púrpura e demoníaco. Em vez de espreitar suas vítimas em grandes altitudes, como as aves de rapina, os peryton costumam voar rentes ao solo e atacar as presas surpreendidas com garras, chifres e sua mordida terrível.

Os peryton foram criados por uma divindade enlouquecida; por conseguinte, eles são as criaturas mais miseráveis de toda a existência. Eles odeiam a vida e acreditam que podem ascender a um estado superior consumindo o coração perfeito de um humanoide. Os peryton gastam a vida inteira em busca deste órgão sem falhas, na esperança de arrancá-lo, devorá-lo e alcançar o local melhor que imaginam existir. Alguns peryton acreditam que o coração perfeito deve ser ingerido sob condições específicas, então aprisionam diversos humanoides, “preparando-os” através do jejum ou da inanição e até mesmo forçando-os a procriar. Embora não seja possível comprovar a eficácia dos métodos de ascensão dos peryton, há uma consequência visível e imediata em suas ações: essas criaturas não têm sombra, mas projetam a sombra da última criatura que devoraram.

Os peryton compreendem o idioma Comum e mais um idioma a cada ponto de bônus de Inteligência, mas não são capazes de falar.

COMBATE

Os peryton costumam emergir do topo de uma colina ou de uma fileira de árvores para usar o talento Investida Aérea contra o adversário de aparência mais vulnerável. Contra os inimigos que tenham capacidade mágica limitada (ou nenhuma), os peryton se afastam para usar a mesma tática novamente. Contra os oponentes com habilidades mágicas, ou quando eles percebem que não conseguirão surpreender a vítima, os peryton se aproximam para o combate corporal, usando as asas para planar e golpear a cabeça do adversário, perfurando-o com os chifres pesados, rasgando-o com as garras e mordendo as áreas sem armadura da vítima.

Arrancar Coração (Ext): Os peryton costumam utilizar seus ataques com as garras e a mordida por último, em função do seu desejo incontrolável de arrancar o coração da vítima. Se tiverem a oportunidade, os peryton sempre desferem um golpe de misericórdia nos inimigos indefesos — aprisionados, imobilizados, adormecidos, paralisados ou inconscientes — usando uma ação de rodada completa. O monstro obtém um sucesso decisivo automaticamente; se a vítima suportar o dano causado, ela ainda deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) ou morrerá. Se o golpe de misericórdia eliminou a criatura, o peryton terá devorado seu coração. Um personagem que teve o coração arrancado ainda poderá retornar à vida com as magias de ressurreição, mas não com reviver os mortos.

SOCIEDADE DOS PERYTON

Algumas vezes, os peryton caçam em bandos, mas dificilmente cooperam entre si numa batalha — eles temem que seus companheiros devorem o coração perfeito, a chave para sua liberdade desta existência. Eles não se interessam pela destruição de constructos, mortos-vivos, insetos, criaturas incorpóreas, limos e outras criaturas que não possuem corações. Os elfos (mas não os meio-elfos) também não interessam aos peryton — eles matariam um

elfo se necessário, mas nunca devorariam seu coração.

NOS REINOS

Os peryton fizeram um acordo com o Rei Obould, líder da tribo de orcs Muitas Flechas, situada ao norte da Espinha do Mundo. O rei entrega escravos e prisioneiros aos peryton em troca da guarda e proteção da fronteira oriental do seu reino, deixando-o livre para se concentrar somente nas Fronteiras Prateadas, ao sul. Este não é um pacto complicado, uma vez que os peryton seguiriam seus instintos e tentariam matar qualquer humanoide que invadissem o território de qualquer forma.

PESADELO

À primeira vista, esta criatura parece um grande e poderoso cavalo, preto como o petróleo. Entretanto, um olhar mais atento revela sua verdadeira natureza. Labaredas envolvem seus cascos de aço, emergem de suas narinas e queimam nas profundezas de seus olhos sombrios.

Os pesadelos são equinos arrogantes de coração tão negro e maligno quanto o escuro abismo de onde vieram. Eles habitam o plano de Hades.

Um pesadelo é uma criatura selvagem e incansável. Ele vaga pelo mundo propagando o mal e assombrando os sonhos dos indivíduos que ousarem cruzar seu caminho. Mesmo não tendo asas, a criatura é capaz de voar em alta velocidade. Eles raramente servem como montaria, mas criaturas particularmente poderosas e malignas já montaram pesadelos.

Um pesadelo tem o tamanho de um cavalo de guerra leve.

COMBATE

Um pesadelo morde com seus dentes afiados e desfere coices com seus poderosos cascos. Um pesadelo conseguiria lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalar.

As armas naturais do pesadelo, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas profanas para ignorar a Redução de Dano.

Cascos Flamejantes (Sob): Um golpe dos cascos de um pesadelo incendeia materiais inflamáveis.

Fumaça (Sob): Durante o fervor de uma batalha, um pesadelo sopra e relincha com fúria e preenche um cone de 4,5 m de comprimento com uma fumaça quente e sulfurosa, capaz de asfixiar ou cegar seus oponentes. Qualquer criatura na área afetada deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou sofrerá –2 de penalidade em todas as jogadas de ataque e dano enquanto permanecer na área e 1d6 minutos depois de abandonar o cone. O cone tem duração de 1 rodada e o pesadelo consegue utilizá-lo uma vez a cada rodada, como uma ação livre, durante seu turno. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Devido à fumaça que expelle, o pesadelo terá camuflagem contra as criaturas a mais de 3 metros de si. A fumaça não obscurece a visão do pesadelo.

Projeção Astral e Forma Etérea (Sob): Essas habilidades funcionam como as magias homônimas (Nível de Conjurador: 20º), sem limite diário de ativações.

Capacidade de Carga: Uma carga leve para o pesadelo é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg.

CAUCHEMAR

O cauchemar é uma versão terrível e definitivamente maligna de um pesadelo. Presenciar o surgimento de um desses seres horríveis pode estremecer o coração do campeão mais corajoso.



Peryton



Pesadelo

	Pesadelo Extra-Planar (Grande — Mal, Planar)	Pesadelo, Cauchemar Extra-Planar (Enorme — Mal, Planar)
Dados de Vida:	6d8+18 (45 PV)	15d8+105 (172 PV)
Iniciativa:	+6	+6
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), voo 27 m (bom)	12 m (8 quadrados), voo 27 m (bom)
Classe de Armadura:	24 (-1 tamanho, +2 Des, +13 natural), toque 11, surpresa 22	26 (-2 tamanho, +2 Des, +16 natural), toque 10, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar:	+6/+14	+15/+33
Ataque:	Corpo a corpo: casco +9 (dano: 1d8+4 mais 1d4 fogo)	Corpo a corpo: casco +23 (dano: 2d6+10 mais 1d4 fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 cascos +9 (dano: 1d8+4 mais 1d4 fogo) e mordida +4 (dano: 1d8+2)	Corpo a corpo: 2 cascos +23 (dano: 2d6+10 mais 1d4 fogo) e mordida +18 (dano: 2d6+5)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Cascos flamejantes, fumaça	Cascos flamejantes, fumaça
Qualidades Especiais:	Projeção astral, visão no escuro 18 m, forma etérea	Projeção astral, visão no escuro 18 m, forma etérea
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +7, Von +6	Fort +16, Ref +11, Von +10
Habilidades:	For 18, Des 15, Con 16, Int 13, Sab 13, Car 12	For 31, Des 14, Con 24, Int 16, Sab 12, Car 12
Perícias:	Concentração +12, Conhecimento (planos) +10, Diplomacia +3, Intimidação +10, Observar +12, Ouvir +10, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +10 (+12 em outros planos e seguindo rastros)	Blefar +19, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +21, Conhecimento (planos) +21, Diplomacia +5, Disfarces +1 (+3 agindo), Furtividade +20, Intimidação +21, Observar +21, Ouvir +21, Procurar +21, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +19 (+21 em outros planos e seguindo rastros)
Talentos:	Corrida, Iniciativa Aprimorada, Prontidão	Ataque Poderoso, Corrida, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear, Trespasar
Ambiente:	Desertos Cinzentos de Hades	Desertos Cinzentos de Hades
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	5	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	7–10 DV (Grande); 11–18 DV (Enorme)	-
Ajuste de Nível:	+4 (parceiro)	+4 (parceiro)

Combate

A CD para o teste de resistência contra o ataque de fumaça do cauchemar (CD 24) é ajustada devido ao seu número maior de Dados de Vida e ao valor superior de Constituição.

Capacidade de Carga: Uma carga leve para o cauchemar é 306 kg; a carga média varia entre 307 e 612 kg; a carga pesada varia entre 613 e 920 kg.

PHAERIMM

Aberração

Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 9 m (bom)

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Filhote, adolescente e adulto jovem: solitário, casal ou ninhada (3–5); adulto, experiente, ancião e ancião venerável: solitário, casal ou colmeia (3–6 e 2–8 crias)

Nível de Desafio: Filhote 1; adolescente 5; adulto jovem 9; adulto 12; experiente 15; ancião 18; ancião venerável 21

Tesouro: Dobro do Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Filhote 2–3 DV; adolescente 5–6 DV; adulto jovem 8–9 DV; adulto 11–12 DV; experiente 14–15 DV; ancião 17–18 DV; ancião venerável 20+DV

Ajuste de Nível: Filhote +2; adolescente +3; adulto jovem +4; adulto +5; experiente +6; ancião e ancião venerável —.

Os phaerimm são conjuradores malignos que aniquilariam todas as outras criaturas da existência com prazer, ainda que ficassem sem escravos dispensáveis para serem torturados.

Os phaerimm possuem um corpo cônico e a cabeça ovoide. O disco cranial abriga uma imensa mandíbula repleta de dentes e está cercado por quatro braços com garras. Na extremidade posterior do corpo longo e sinuoso, há um ferrão letal. Quando nascem, os phaerimm têm entre 30 cm e 60 cm de comprimento, mas os espécimes mais velhos atingem 9 m. Além do tamanho, os phaerimm ampliam sua capacidade mágica inata conforme envelhecem. Um filhote conjura magia como um feiticeiro de 1º nível, enquanto um ancião venerável, com séculos de existência, será um feiticeiro de 19º nível. Alguns phaerimm foram capazes de assimilar as teorias e estudos arcanos mais avançados, similar aos arquiimagos épicos das outras raças.

Caso os phaerimm fossem menos malignos, eles seriam mais alienígenas e difíceis de compreender, mas sua determinação avassaladora em infligir sofrimento torna a raça quase previsível.

Eles se comunicam entre si variando o deslocamento do ar ao redor de seus corpos. Eles conversam com outras espécies por telepatia. Todos os phaerimm entendem o idioma Comum e várias outras linguagens.

COMBATE

Os phaerimm podem ser combatentes físicos perigosos, mas consideram o simples confronto físico como um sinal de fraqueza. Utilizar seu ferrão ou armas para se defender significa que suas habilidades mágicas são insuficientes. Por conseguinte, os phaerimm somente utilizam os ataques corporais como último recurso, mesmo nos níveis mais baixos, quando seus poderes mágicos ainda são limitados. Muitas vezes, os phaerimm mais jovens desistem de brandir suas espadas obra-prima em combate, mas não sofrem qualquer contratempo, pois utilizam o disco flutuante de Tenser para carregar seus equipamentos quando estão fora dos confrontos.

Os conjuradores da raça preferem efeitos de encantamento, comando e ilusões as magias que causam dano direto, mas não são avessos a disparar *bolas de fogo* quando necessário. Os anciões mais poderosos certamente terão criaturas enfeitiçadas ou controladas mentalmente lutando em seu favor. Na verdade, muitos phaerimm iniciam confrontos simplesmente para observar seus adversários sendo forçados a eliminar os próprios amigos. Os phaerimm também apreciam a invocação de extra-planares, mas quase sempre são muito orgulhosos para utilizar as magias de níveis inferiores e invocar animais comuns e outras criaturas menores.

Implante (Ext): Usando uma ação padrão, um phaerimm é capaz de implantar ovos em uma vítima paralisada através do seu ferrão. O filhote nascerá cerca de 90 dias depois, literalmente devorando o hospedeiro por dentro. A magia *remover doenças* eliminará os ovos, assim como um teste bem-sucedido de Cura (CD 20), por qualquer personagem que tenha graduações na perícia. Caso o teste fracasse, o curandeiro poderá tentar novamente, mas cada tentativa (fracassada ou não) causará 1d4 pontos de dano na vítima.

Magias (Ext): Um phaerimm conjura magias arcanas como um feiticeiro de nível equivalente aos seus Dados de Vida.

Detectar Magia (SM): Um filhote phaerimm pode utilizar *detectar magia*, sem limite diário, como um feiticeiro de nível equivalente aos seus Dados de Vida.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial: paralisia durante 2d4 rodadas e levitação forçada de alguns centímetros, deixando a vítima indefesa; dano secundário: paralisia durante 1d3 horas.

Voo (Ext): O corpo dos phaerimm flutua naturalmente, permitindo-lhes voar com deslocamento de 9 m. Essa habilidade também concede os efeitos da magia *queda suave* constantemente e com alcance pessoal.

Visão Perfeita (Ext): Conforme envelhece, a habilidade natural do phaerimm de *detectar magia* se aprimora. Um phaerimm adolescente é capaz de distinguir criaturas invisíveis e etéreas num raio de 36 m, como os efeitos da magia *ver o invisível* constantemente ativos. Um phaerimm adulto é capaz de enxergar auras mágicas num raio de 36 m, como os efeitos da magia *visão arcana*. Um phaerimm ancião está sob os efeitos constantes da magia *visão da verdade*.

Magia Phaerimm (SM): Os phaerimm conjuram suas magias de feiticeiro como habilidades similares a magia, que não exigem componentes verbais, gestuais ou materiais.

Phaerimm, Adulto Jovem: Aberração (Médio); DV 7d8+7; 38 PV; Inic. +1; Desl.: 3-m, voo 9 m (bom); CA 21, toque 11, surpresa 20; Ataque Base/Agarrar: +5/+6; Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+1); Atq Ttl: corpo a corpo: 4 garras +6 (dano: 1d4+1), mordida +4 (dano 1d8) e ferrão +4 (dano 1d6 mais veneno); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m (0 m com a mordida); AE Veneno, magias; QE detectar magia, visão perfeita, imunidades, magia phaerimm, RM 17, telepatia; Tend. NM; TR Fort +3, Ref +3, Von +8; For 12, Des 13, Con. 12, Int 15, Sab 16, Car 17.

Perícias e Talentos: Concentração +11, Diplomacia +5, Conhecimento (arcano) +7, Ouvir +5, Procurar +5, Sentir Motivação +8, Identificar Magia +14, Observar +8; Ataques Múltiplos, Foco em Magia (evocação), Magia Penetrante.

Magias Conhecidas (6/7/7/5; CD do teste de resistência 13 + nível da magia ou 14 + nível da magia para efeitos de evocação): 0 — *psamar, detectar magia, luz, mãos mágicas, abrir/fechar, raio de gelo, ler magias*; 1° — *mãos flamejantes, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento, escudo arcano, sono*; 2° — *nublar, raio ardente, toque da estupidez*; 3° — *dissipar magia, relâmpago*.

Phaerimm, Ancião: Aberração (Grande); DV 16d8+32; 104 PV; Inic. +0; Desl.: 3 m, voo 9 m (bom); CA 31, toque 9, surpresa 31; Ataque Base/Agarrar: +12/+21; Corpo a corpo: garra +16 (dano: 1d6+5); Atq Ttl: corpo a corpo: 4 garras +16 (dano: 1d6+5), mordida +11 (dano: 2d6+2) e ferrão +11 (dano: 1d8 mais veneno e implante); Espaço/Alcance 3 m/3 m (1,5 m com a mordida); AE



Veneno, implante, magias; QE RD 10/magia, detectar magia, visão perfeita, imunidades, magia phaerimm, RM 26, telepatia; Tend. NM; TR Fort +7, Ref +5, Von +15; For 20, Des 11, Con 14, Int 19, Sab 20, Car 23.

Perícias e Talentos: Concentração +21, Diplomacia +8, Conhecimento (arcano) +23, Ouvir +14, Procurar +14, Sentir Motivação +24, Identificar Magia +25, Observar +24; Magia Penetrante Maior, Elevar Magia, Ataques Múltiplos, Foco em Magia (evocação, encantamento), Magia Penetrante.

Magias Conhecidas (6/7/7/7/7/5/3; CD do teste de resistência 16 + nível da magia ou 18 + nível da magia para efeitos de evocação e encantamento): 0 — *marca arcana, psamar, detectar magia, luz, mãos mágicas, abrir/fechar, raio de gelo, ler magias, toque da fadiga*; 1° — *mãos flamejantes, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento, escudo arcano, sono*; 2° — *nublar, detectar pensamentos, raio ardente, teia, toque da estupidez*; 3° — *sono profundo, bola de fogo, proteção contra elementos, lentidão*; 4° — *desespero esmagador, invisibilidade maior, metamorfose, observação*; 5° — *cone de frio, dominar pessoa, telecinésia, teletransporte*; 6° — *corrente de relâmpagos, desintegrar, dissipar magia maior*; 7° — *cuco de energia, reverter magias*; 8° — *enfeitiçar monstro em massa*.

NOS REINOS

Há alguns milênios, os phaerimm elaboraram um plano para aniquilar a vida em Faerûn. Eles obtiveram sucesso em derrubar o poderoso império de Netheril e devastaram a região atualmente conhecida como o Deserto de Anauroch, mas foram derrotados pela intervenção dos anciões sharn. Esta raça prendeu a maioria dos phaerimm sob um campo mágico no subterrâneo de Anauroch. Somente alguns escaparam do ritual de aprisionamento — parte vive em Myth Drannor, desperdiçando seus poderes em conflitos políticos internos; os demais conquistaram

PHAERIMM CONFORME A IDADE

Idade	Tam.	DV	For	Des	Con	Int	Sab	Car	BAA	TF	TR	TV	TRV	CD
Filhote	Mi	1d8 (4)	4	17	10	11	12	13	+0/-11	-1	+0	+3	+3	—
Adolescente	P	4d8 (18)	8	15	10	13	14	15	+3/-2	+3	+1	+3	+6	—
Jovem Adulto	M	7d8+7 (38)	12	13	12	15	16	17	+5/+6	+6	+3	+3	+8	14
Adulto	G	10d8+10 (55)	16	11	12	17	18	19	+7/+14	+9	+4	+3	+11	16
Experiente	G	13d8+26 (84)	18	11	14	17	20	21	+9/+17	+12	+6	+4	+13	18
Ancião	G	16d8+32 (104)	20	11	14	19	20	23	+12/+21	+16	+7	+5	+15	20
Ancião Venerável	E	19d8+57 (142)	22	9	16	21	22	25	+14/+28	+18	+9	+5	+17	22

Legendas:

BAA: Base de Ataque de Agarrar

TF: Teste de Fortitude

TR: Teste de Resistência

TV: Teste de Vontade

TRV: Teste de Resistência a Venenos

DV: Dados de Vida (PV)

HABILIDADES DOS PHAERIMM POR IDADE

Idade	Iniciativa	Classe de Armadura	Habilidade Especial	Nível do Conjurador	Resistência à Magia
Filhote	+3 toque 15, surpresa 14	17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural), imunidade à petrificação e a metamorfose	Magia Phaerimm, Detectar Magia	1°	11
Adolescente	+2 toque 13, surpresa 17	19 (+1 tamanho, +2 Des, +2 natural)	Visão Perfeita (<i>ver o invisível</i>), telepatia	4°	14
Jovem Adulto	+1 toque 11, surpresa 20	21 (+1 tamanho, +10 natural),	Veneno	7°	17
Adulto	+0 toque 9, surpresa 23	23 (-1 tamanho, +14 natural),	Implante, Visão Perfeita (<i>visão arcana</i>)	10°	20
Experiente	+0 toque 9, surpresa 27	27 (-1 tamanho, +18 natural),	Redução de Dano 10/magia	13°	23
Ancião	+0 toque 9, surpresa 31	31 (-1 tamanho, +22 natural),	Visão Perfeita (<i>visão da verdade</i>)	16°	26
Ancião Venerável	-1 toque 7, surpresa 31	33 (-2 tamanho, -1 Des, +26 natural)	Redução de Dano 15/mágica e prata	19°	29

ESPAÇO/ALCANCE, ATAQUE E DANO DOS PHAERIMM

Tamanho	Espaço/Alcance	Garras • Dano	Mordida	Ferrão
Miúdo [Mi]	75 cm/0 cm	2 • 1d2	—	—
Pequeno [P]	1,5 m/1,5 m (0 m com mordida)	2 • 1d3	1d6	—
Médio [M]	1,5 m/1,5 m (0 m com mordida)	4 • 1d4	1d8	1d6 mais veneno
Grande [G]	3 m/3 m (1,5 m com mordida)	4 • 1d6	2d6	1d8 mais veneno e implante
Enorme [E]	4,5 m/4,5 m (1,5 m com mordida)	6 • 1d8	2d8	2d6 mais veneno e implante

a capital dos beholder, Ooltul, e tentam há séculos atravessar a barreira dos sharn e libertar seus companheiros.

PERSONAGENS PHAERIMM

A classe favorecida dos phaerimm é feiticeiro. Seus níveis de feiticeiro se acumulam à capacidade inata da raça para determinar a quantidade de magias conhecidas, limite diário e outros efeitos das magias que dependem do nível. Da mesma forma, um personagem phaerimm utiliza a soma de seus níveis de classe e seus níveis de conjurador racial para determinar as habilidades de seu familiar, embora não possa adquirir um familiar enquanto não tiver pelo menos um nível de feiticeiro.

PHASM

Aberração (Médio — Metamorfo)

Dados de Vida: 15d8+30 (97 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +11/+12

Ataque: Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 1d3+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 1d3+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Alterar forma, amorfo, elástico, faro, telepatia 30 m, sentido sísmico

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +11, Von +11

Habilidades: For 12, Des 15, Con 15, Int 16, Sab 15, Car 14

Perícias: Blefar +20, Conhecimento (um qualquer) +18, Diplomacia +12, Disfarce +20 (+22 para atuar)*, Escalar +7, Intimidar +4, Observar +12, Ofícios (um qualquer) +12, Ouvir +12, Sobrevivência +8

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Pron-tidão, Reflexos de Combate

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 15–21 DV (Enorme); 22–45 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece uma bolha multicolorida com aproximadamente 1,5 m de diâmetro e metade disso de altura.

Os phasm são criaturas amorfas que podem se disfarçar como praticamente qualquer criatura ou objeto.

Suas habilidades metamórficas os liberam da maioria das necessidades materiais; portanto, eles vivem da exploração, do hedonismo e da contemplação filosófica. Não há como prever onde um phasm surgirá, nem o que fará caso seja descoberto. Eles são espiões naturais, mas são notoriamente pouco confiáveis, pois não sentem qualquer necessidade de compartilhar suas descobertas. Eles têm afinidades com os doppelganger e muitas vezes se aliam a eles para obter mais segurança — ou simplesmente por diversão.

Em sua forma natural, o phasm tem 1,50 m de diâmetro

e 60 cm de espessura no centro. Espirais de cores indicam os órgãos sensoriais. Nessa forma, o phasm desliza como um limo e ataca usando um par de pseudópodes. Eles pesam cerca de 200 kg.

Os phasm falam o idioma Comum, mas preferem se comunicar por telepatia.

COMBATE

Quando confronta qualquer perigo em potencial, é mais provável que o phasm tente recuar, negociar ou, por último, atacar com golpes mirabolantes. Os phasm valorizam novas experiências: odores e sabores novos, fatos obscuros, fofocas, bricabraques estranhos e coisas do tipo. Basta oferecer essas coisas ao phasm que as chances de evitar o combate aumentam bastante.

Caso seja perseguido ou ameaçado, o phasm se transformará na criatura mais pavorosa que conhecer, como um dragão branco adulto

ou um gigante do fogo, e atacará. Quando estiver seriamente ferido, assumirá a forma de uma criatura rápida e ágil e tentará escapar.

Amorfo (Ext): Um phasm em sua forma natural é imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. Ele é imune a sucessos decisivos e, como não tem dianteira ou retaguarda distinguíveis, não pode ser flanqueado.

Elástico (Ext): Essas criaturas recebem +4 de bônus racial nos testes de resistência de Fortitude e Reflexos (incluindo no bloco de estatísticas).

Alterar Forma (Sob): Os phasm podem assumir qualquer forma de tamanho Grande ou menor usando uma ação padrão. Em todos os demais aspectos, essa habilidade é semelhante a magia *metamorfose* (Nível de Conjurador: 15º) conjurada sobre o phasm, mas a criatura não recupera pontos de vida quando se transforma. Eles são capazes de permanecer na sua nova forma até que desejem assumir outra ou retornar ao seu estado natural.

Sentido Sísmico (Ext): Os phasm conseguem sentir automaticamente a localização de qualquer criatura que estiver em contato com o solo num raio de 18 m (mas eles também precisam tocar o solo).

Perícias: *Quando estiver sob efeito de Alterar Forma, o phasm recebe +10 de bônus de circunstância em testes de Disfarces.

POVO LAGARTO

Humanoide (Médio, Réptil)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+5 natural) ou 17 (+5 natural, +2 escudo grande), toque 10, 15 ou surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +1/+2

Ataque: Corpo a corpo: garra +2 (dano: 1d4+1), clava +2 (1d6+1); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d6+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +2 (dano: 1d4+1) e mordida +0 (1d4); ou clava +2 (1d6+1) e mordida +0 (1d4); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d6+1)

Espaço/Alcance: —

Ataques Especiais: Prender a respiração

Qualidades Especiais: 1,5 m/1,5 m

Testes de Resistência: For +1, Ref +3, Von +0

Habilidades: For 13, Des 10, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 10

Perícias: Equilíbrio +4, Saltar +5, Natação +2

Talentos: Ataques Múltiplos

Ambiente: Pântanos temperados

Organização: Gangue (2–3), bando (6–10, mais 50% de não combatentes, mais 1 líder de 3º–6º nível) ou tribo (30–60, mais 2 tenentes de 3º–6º nível e 1 líder de 4º–10º nível)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: 50% das moedas; 50% dos bens, 50% dos itens

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +1

Esse humanoide alto parece o cruzamento de um humano poderoso com um lagarto. Ele tem mãos com garras, uma cauda longa e mandíbulas com muitos dentes.

O povo lagarto é formado por répteis humanoides e primitivos que podem ser muito perigosos quando são provocados.

Embora sejam onívoros, preferem carne, particularmente a carne humana, mas essa acusação não tem muito fundamento (embora diversas tribos devorem os inimigos cativos ou escravos). Algumas tribos mais avançadas erguem cabanas e usam armas e escudos; os líderes destas tribos podem até mesmo possuir equipamentos roubados ou trocados com outras criaturas inteligentes.

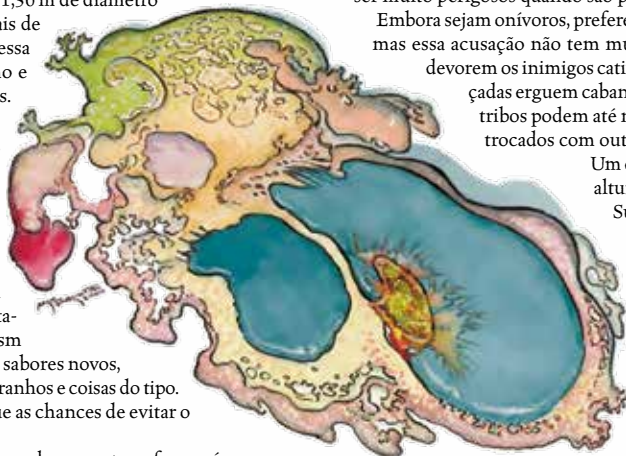
Um espécime típico atinge entre 1,8 m e 2,1 m de altura e tem escamas verdes, cinzas ou marrons.

Suas caudas são usadas para lhes conceder equilíbrio e medem entre 90 e 120 cm.

Eles podem pesar de 100 a 125 kg. Os povos lagarto falam o idioma Dracônico.

COMBATE

Os homens-lagarto combatem de modo individual e desorganizado. Eles preferem ataques frontais em massa e muitas vezes tentam empurrar os inimigos para a água, onde são mais aptos a lutar. Se estiverem em desvantagem numérica ou



Phasm

seus territórios estiverem sob invasão, tentarão preparar armadilhas, planejar emboscadas e realizar incursões para reduzir os suprimentos do inimigo. As tribos mais avançadas usam táticas mais sofisticadas, têm armadilhas melhores e emboscadas elaboradas.

Prender a Respiração: O povo lagarto é capaz de prender sua respiração durante um número de rodadas equivalente a 4 x seu valor de Constituição antes que corra o risco de se afogar.

Perícias: Graças à sua cauda, o povo lagarto recebe +4 de bônus racial nos testes de Saltar, Natação e Equilíbrio. Os modificadores descritos no bloco de estatísticas incluem -2 de penalidade de armadura (-4 para Natação) devido ao escudo grande.

SOCIEDADE DO POVO LAGARTO

A sociedade do povo lagarto é patriarcal e o membro mais poderoso governa os demais. Os xamãs oferecem conselhos, mas raramente se tornam líderes. A sobrevivência é a preocupação mais importante da raça; uma tribo ameaçada ou faminta viajará distâncias inacreditáveis (e cometerá atos considerados abomináveis por outras raças humanoides) para assegurar a continuidade da espécie.

A maioria das tribos vive em pântanos, mas cerca de um terço da raça vive em cavernas subaquáticas com algum suprimento de ar. As tribos de uma região geralmente se unem contra uma ameaça maior (inclusive tribos hostis da própria raça) e forjam alianças temporárias com os locathah ou servem a criaturas mais poderosas, como as nagas e os dragões. Em áreas isoladas, eles sobrevivem da pesca, coleta e saques, enquanto as tribos que vivem próximas de outros humanoides fazem incursões para obter comida, suprimentos e escravos. Uma comunidade do povo lagarto terá metade da população guerreira em filhotes incapazes de combater e um ovo para cada dez adultos.

A divindade maior dos povos lagarto é Semuanya, cuja principal preocupação é a sobrevivência e a propagação da espécie.

POVO LAGARTO COMO PERSONAGENS

Os líderes dos povos lagarto são bárbaros ou druidas. Seus clérigos veneram Semuanya e têm acesso a dois entre os seguinte domínios: Animal, Plantas e Água.

Os personagens do povo lagarto possuem as seguintes características raciais.

- +2 Força, +2 Constituição, -2 Inteligência.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base terrestre de um homem-lagarto é 9 m.
- Dados de Vida Raciais: Um homem-lagarto começa com dois níveis de humanoide, que fornecem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +1 e bônus base para os testes de resistência de Fort +0, Ref +3 e Von +0.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanoide de um homem-lagarto lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 5 x (2 + modificador de Int, mínimo 1). Suas perícias de classe são Equilíbrio, Saltar e Natação. O povo lagarto recebe +4 de bônus racial em Equilíbrio, Saltar e Natação.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanoide do povo lagarto lhe concedem 1 talento.
- Usar Armas e Armaduras: Um povo lagarto sabe usar todas as armas simples e escudos.
- +5 de bônus de armadura natural.
- Arma Natural: 2 garras (dano: 1d4) e mordida (dano: 1d4).
- Qualidades Especiais (veja acima): Prender a respiração.
- Idiomas Automáticos: Comum, Dracônico.
- Idiomas Adicionais: Aquan, Goblin, Gnoll e Orc.
- Classe Favorecida: Druida.
- Ajuste de Nível: +1

POVO DO MAR

Povo do Mar, Combatente 1º Nível Humanoide Médio (Aquático)

Dados de Vida: 2d8 + 2 (6 PV)



Povo Lagarto

Iniciativa: +1

Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado), nadando 15 m

Classe de Armadura: 13 (+1 Des, +2 couro), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +1 /+2

Ataque: Corpo a corpo: tridente +2 (dano: 1d8+1), ou à distância: besta pesada +2 (dano: 1d10; dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: Tridente +2 (dano: 1d8+1), ou à distância: besta pesada +2 (dano: 1d10; dec. 19–20)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Anfíbio, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +1, Von -1

Habilidades: For 13, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 10

Perícias: Ouvir +3, Observar +3, Natação +9

Talentos: Prontidão

Ambiente: Aquático temperado

Organização: Companhia (2–4), patrulha (11–20 mais 2 tenentes de 3º nível e 1 líder de 3º–6º nível) ou bando (30–60 mais 1 sargento de 3º nível por 20 adultos, 5 tenentes de 5º nível, 3 capitães de

7º nível e 10 golfinhos)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +1

Essa criatura possui o tronco, os braços e a cabeça de um bonito ser humano. Entretanto, no lugar das pernas, há uma cauda escamada de um peixe grande.

O povo do mar é composto de habitantes marinhos muito brincalhões. Embora sejam cautelosos com os moradores da superfície, não costumam ser hostis: eles preferem tomar sol em rochas a participar de guerras.

Tanto as mulheres (chamadas sereias) quanto os homens (chamados dugongos) se decoram com conchas, corais e outros adornos marinhos.

Os aventureiros que encontram o povo do mar frequentemente são vítimas de traquinagens e travessuras. As brincadeiras do povo do mar podem ser cruéis, mas eles não são intrinsecamente maus. Entretanto, se os habitantes da superfície tentarem machucá-los, essas criaturas serão inimigos formidáveis.

O povo do mar tem cerca de 2,5 metros de comprimento, da cabeça ao fim da cauda, e pesa quase 200 quilos.

O povo do mar fala os idiomas Comum e Aquan.

A maioria dos indivíduos encontrada fora de seus territórios pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1º nível.

COMBATE

O povo do mar prefere usar bestas pesadas feitas de conchas e corais, que disparam virotes fabricados com espinhos de baiacu, com incremento de distância de 9 metros sob a água. Eles tentam bloquear a passagem de seus inimigos antes de se aproximar e então recorrem a tridentes.

Anfíbios (Ext): As criaturas do povo do mar podem respirar dentro e fora d'água, mas raramente se afastam muito do litoral.

Perícias: Um cidadão do povo do mar recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

O representante do povo do mar apresentado acima tinha os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

SOCIEDADE DO POVO DO MAR

O povo do mar vive em comunidades semipermanentes, localizadas próximas a áreas de pesca.



Povo do Mar

Eles apreciam e costumam ter a companhia de golfinhos. Os habitantes da superfície que encontram o povo do mar geralmente se deparam com uma companhia de caça ou patrulha.

O povo do mar venera a divindade Eadro, que criou sua espécie e os locathah.

POVO DO MAR COMO PERSONAGENS

A classe favorecida do povo do mar é bardo; a maioria dos líderes do povo do mar é composta por bardos. Além de bardos, os conjuradores costumam ser adeptos, a segunda escolha. Os clérigos do povo do mar adoram Eadro e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Animal, Proteção e Água.

POVO-ESPÍRITO

Humanoide (Espírito) Médio

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (rio e mar também: Natação 9 m)

CA: 14 (+4 camisa de cota de malha)

Ataques: Corpo a corpo: espada curta +3 (1d6+1/19–20), ou à distância: azagaia +1 (1d6+1)

Dano: Espada curta 1d6; azagaia 1d6

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, características do povo espírito

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +0, Von +0

Habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 8

Perícias: Ouvir +2, Observar +2

Talentos: Acuidade com Arma (espada curta)

Terreno/Clima: floresta temperada e quente (bambu); águas temperadas e quentes (rio e mar)

Organização: Solitário ou bando (2–10)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Leal e Bom (bambu); normalmente Neutro e Bom (rio); normalmente Caótico e Bom (mar)

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +0

O povo-espírito são os descendentes de humanos e vários espíritos da natureza. Eles vêm de três raças distintas: bambu, rio e mar. Todos são fortemente ligados ao mundo natural bem como à sociedade humana.

O povo-espírito é parecido com os humanos. Seus olhos são esguios e suas bocas são pequenas. Suas sobrancelhas são muito finas e suas complexões são muito pálidas ou douradas. Eles não possuem pelos na face ou no corpo, mas seus cabelos são grossos e luxuosos. Eles aparecem sob toda a diversidade da raça humana e podem chegar bem próximos do ideal de beleza dessa sociedade.

O povo-espírito fala o Idioma Espiritual e o Comum.

A maioria do povo-espírito encontrada fora de suas casas é combatente; a informação no bloco de estatísticas é para um de 1º nível.

COMBATE

Apesar do povo-espírito preferir soluções pacíficas para a violência, eles são capazes de lutar corajosamente e habilmente quando necessário. Eles usam várias armas e preferem armaduras leves.

Características do Povo-Espírito (Ext): O povo-espírito possui várias características raciais, dependendo do seu tipo.

Visão na Penumbra (Ext): Os indivíduos do povo-espírito são capazes de enxergar duas vezes mais longe do que um humano à luz da lua, luz das estrelas, luz de tochas e outras condições similares de pouca iluminação. Eles mantêm a habilidade de distinguir cores e detalhes nessas condições.

Povo-espírito Bambu:

- +2 de bônus racial nos testes de Sobrevivência.
- +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estiver em bosques e florestas.
- Rastro Invisível: o povo-espírito bambu não deixa rastros no meio natural e não pode ser rastreado.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia com as palavras "terra", "rocha", "pedra" ou "madeira" no nome do efeito, magias shugenja do elemento terra e magias wu jen ligadas a terra ou madeira.
- Uma vez por dia um povo-espírito bambu é capaz de usar *falar com animais* para falar com um animal qualquer. Essa habilidade é inata para o povo-espírito bambu. Tem duração de 1 minuto (o povo-espírito bambu é considerado como um conjurador de 1º nível ao usar esta habilidade,

independente do nível atual). Procure a descrição da magia *falar com animais* no *Livro do Jogador*.

Povo-espírito Rio:

- Respirar na Água: o povo-espírito rio consegue respirar água tão facilmente quanto respira ar.
- O povo-espírito rio possui deslocamento básico de natação igual a 9 metros. Eles não precisam fazer testes de Natação para nadar normalmente. Eles recebem +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para fazer alguma ação especial ou evitar um perigo, e eles podem sempre escolher 10 nesses testes, mesmo se apressados ou ameaçados enquanto estiverem nadando, contanto que eles nadem numa linha reta.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia com a palavra "água" no nome do efeito, magias shugenja do elemento água e magias wu jen ligados à água.
- Uma vez por dia, um povo-espírito rio pode usar *falar com animais* para falar com qualquer peixe. Essa habilidade é inata para o povo-espírito rio. Tem duração de 1 minuto (o povo-espírito é considerado como um conjurador de 1º nível ao usar essa habilidade, independente do nível atual). Procure a descrição da magia *falar com animais* no *Livro do Jogador*.

Povo-espírito Mar:

- Respirar na Água: o povo-espírito mar consegue respirar água tão facilmente quanto respira ar.
- O povo-espírito mar possui um deslocamento básico de natação igual a 9 metros. Eles não precisam fazer testes de Natação para nadar normalmente. Eles recebem +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para fazer alguma ação especial ou evitar um perigo e eles podem sempre escolher estiverem 10 nesses testes, mesmo se apressados ou ameaçados, contanto que eles se movam numa linha reta.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia com o descritor fogo.
- Um povo-espírito mar recebe um teste de Conhecimento (natureza) (ou um teste de inteligência sem treinamento) com +2 de bônus racial para prever o tempo nas próximas 24 horas. A CD é 15.

PERSONAGENS DO POVO-ESPÍRITO

Qualquer classe pode ser a classe favorecida de um personagem do povo-espírito. Ao determinar se um povo-espírito multiclasse sofre uma penalidade de XP, sua classe de maior nível não é contada.

PRISSMASSAURO

Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida: 60d10+540 (950 PV)

Iniciativa: +15 (+7 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 9 m

Classe de Armadura: 55 (–2 tamanho, +7 Des, +40 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +72, cauda +65

Dano: Mordida: 8d10+11, dec 19–20 (+1d6 em caso de sucesso decisivo), cauda 10d6+5

Face/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Emanações prismáticas

Qualidades Especiais: Imunidades, camuflagem prismática, RM 38, RD 10/—

Testes de Resistência: For +41, Ref +39, Von +24

Habilidades: For 32, Des 25, Con 29, Int 4, Sab 19, Car 10

Perícias: Ouvir +38, Observar +38

Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (cauda), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Tolerância, Trespasar, Trespasar Aprimorado

Talentos Épico: Foco em Arma Épico (cauda), Foco em Arma Épico (mordida), Iniciativa Suprema, Sucesso Decisivo Avassalador (mordida), Sucesso Decisivo Devastador (mordida), Tolerância Épica, Vitalidade Épica (x4)

Terreno/Clima: Terrestre/Quente

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 28

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 61–90 DV (Enorme); 91–150 DV (Imenso)

As escamas deslumbrantes do prissmassauro criam um arco-íris mortífero que afeta todos que observam a criatura. Um prissmassauro tem cerca de 6 m de comprimento do nariz até a base da cauda e 2,40 m na altura dos ombros.

Ele tem um espinhaço dorsal externo ao longo das costas, desde o pescoço até o final da cauda, recoberto por escamas cristalinas especiais. O focinho da criatura é alongado e ela apresenta uma mandíbula poderosa e repleta de dentes molares. A ponta da cauda ostenta uma estrutura óssea espessa coberta de protuberâncias afiadas de marfim.



Prismauro

dentes são bem afiados. Sua cauda tem o dobro do tamanho do corpo, é farpada e muito flexível.

COMBATE

As escamas espinhais da besta são mágicas e refletem e refratam a luz em uma miríade de cores, emanando uma grande variedade de energias arcanas que transformam o prismauro em um adversário formidável. Usando essas energias, a criatura incapacita seus oponentes para se alimentar, consumindo a presa independente das condições impostas pelos seus efeitos prismáticos.

Além dos ataques prismáticos do prismauro, ele é capaz de desferir mordidas poderosas e esmagar as vítimas com sua cauda.

Emanações Prismáticas (Sob): A reflexão e refração de luz emanada pela espinha dorsal cristalina do prismauro é muito similar à magia *rajada prismática*. Qualquer criatura com 8 DV ou menos num raio de 9 m do prismauro ficará automaticamente cega (veja *cegueira/surdez*) durante 2d4 rodadas. Além disso, qualquer criatura num raio de 6 m será atingida aleatoriamente por um ou mais raios de luz, conforme indicado na tabela da magia *rajada prismática* no *Livro do Jogador*. Esse efeito é similar à magia *rajada prismática* em uma expansão de 9 m de raio, lançada por um conjurador de 20º nível (CD 49).

Imunidades (Sob): A criatura é imune a veneno, gases, petrificação e efeitos de ação mental.

Camuflagem Prismática (Ext): A reflexão e refração de luz que constantemente cercam o prismauro nublam sua silhueta, tornando-a difícil de atingir. Todos os ataques corporais e à distância desferidos contra ele sofrem 50% de chance de falha.

PSEUDO DRAGÃO

Dragão (Miúdo)

Dados de Vida: 2d12+2 (15 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados), voo 18 m (bom)

Classe de Armadura: 18 (+2 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +2/-S

Ataque: Corpo a corpo: ferrão +4 (dano: 1d3-1 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +4 (dano: 1d3-1 mais veneno) e mordida -1 (dano: 1)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m (1,5 c/cauda)

Ataques Especiais: Veneno

Qualidades Especiais: Sentido cego 18 m, visão no escuro 18 m, imunidade a sono e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 19, telepatia 18 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +4

Habilidades: For 6, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 10

Perícias: Diplomacia +2, Esconder-se +20*, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +6, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros)

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário, casal ou ninhada (3-5)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Bom

Progressão: 3-4 DV (Miúdo)

Ajuste de Nível: +3

Essa criatura se assemelha a um dragão vermelho em miniatura, mas é marrom avermelhado em vez de vermelho escuro. Suas escamas são finas, mas seus chifres e



Pseudo Dragão

Os pseudodragões são integrantes pequeninos e divertidos da família dos dragões.

Seu corpo tem 30 cm de comprimento e mais 60 cm de cauda.

Eles pesam cerca de 3,5 kg.

Os pseudodragões conseguem se comunicar por telepatia e suas vozes lembram sons de animais, como um ronronar leve (prazer), um silvo (surpresa desagradável), um gorjear (desejo) ou um uivo (raiva).

COMBATE

Os pseudodragões desferem mordidas ferozes, mas sua melhor arma é o ferrão venenoso em sua cauda.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 14), dano inicial: sono durante 1 minuto; dano secundário: sono durante 1d3 horas. ACD para o teste de resistência é baseado em Constituição e inclui +2 de bônus racial.

Sentido Cego (Ext): Os pseudodragões são capazes localizar todas as criaturas num raio de 18 m sem utilizar a visão (escutando, farejando, notando vibrações e outros aspectos do ambiente). Os oponentes que o pseudodragão não consegue enxergar ainda recebem o benefício da camuflagem total.

Telepatia (Sob): Os pseudodragões podem se comunicar por telepatia com as criaturas que conheçam o idioma Comum ou Silvestre num raio de 18 m.

Perícias: Os pseudodragões têm uma habilidade camaleônica que lhes concede +4 de bônus racial em testes de Esconder-se. *Em florestas ou áreas de vegetação densa, este bônus aumenta para +8.

COMPANHEIROS PSEUDODRAGÕES

Muito raramente, um pseudodragão busca um companheiro humanoide. Ele vigia o candidato silenciosamente durante dias, lendo seus pensamentos e julgando seus feitos. Se considerar o candidato promissor, a criatura se apresentará como um aliado em potencial e observará as reações do grupo. Se o candidato ficar encantado e prometer cuidar muito bem dele, o pseudodragão o aceitará. Caso contrário, fugirá voando.

Um pseudodragão tem uma personalidade quase felina, típica de gatos domésticos. Algumas vezes, ele parece arrogante, exigente e pouco prestativo. Ele está disposto a servir — conquanto seja bem alimentado, bem cuidado e receba muita atenção. Seu Mono* precisa empanurrá-lo e fazê-lo se sentir como a coisa mais importante em sua vida. Se o pseudodragão for maltratado ou insultado, ele partirá — ou pior, pregará alguma peça quando menos se esperar. Os pseudodragões detestam a crueldade e não servirão a mestres malignos.

Um ovo de pseudodragão vale até 10.000 PO e um filhote custar cerca de 20.000 PO. Os pseudodragões vivem entre 10 e 15 anos. Como os dragões, eles se sentem atraídos por objetos brilhantes e reluzentes.

PTERAPOVO

Humanoide Monstruoso (Grande — Metamorfo)

Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m, escalar 6 m, voo 9 m (médio) com asas, voo 15 m (bom) como pteranodon

CA: 16 (-1 tamanho, +7 natural)

Ataque Base/Agarrar: +4/+13

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +9 e mordida +4

Dano: Garra 1d6+5; mordida 1d8+2

Face/Alcance: 3 m/3 m

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +3

Habilidades: For 20, Des 11, Con 16, Int 10, Sab 15, Car 9

Perícias: Escalar +13, Saltar +11, Ouvir +8, Observar +8

Talentos: Prontidão, Ataque Poderoso, Investida Aérea^B (somente como pteranodon)

Terreno/Clima: Florestas/Quente

Organização: Solitário, revoada (11–30) ou tribo (31–100)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 5–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +4

Esse povo réptil espregueita nas selvas escuras, alternando entre uma forma humanoide alada e de pteranodon para mergulhar contra suas vítimas.

Na sua forma natural, o pterapovo quase sempre é confundido com os homens-lagarto, embora sejam maiores e mais fortes e não tenham cauda. Escamas pequenas e lisas recobrem seus corpos, com tonalidades que variam do verde-oliva ao bronze. As mãos são longas e terminam em unhas afiadas, usadas para rasgar os oponentes, e as patas têm garras que facilitam as escaladas.

O pterapovo tem duas formas adicionais. Ele é capaz de transformar seus braços em asas de couro poderosas, permitindo que voe de modo relativamente lento e desajeitado. Nesta forma, ele consegue utilizar as garras para atacar inimigos terrestres, mas deverá pousar imediatamente depois do golpe. A terceira forma é um pteranodon com 4,5 m de envergadura das asas. Nesta forma, ele ataca com as garras das patas (os bônus de ataque e o dano não são alterados) e adquire Investida Aérea como um talento adicional.

O pterapovo fala o idioma Dracônico.



COMBATE

O pterapovo é uma raça maligna e temperamental que aprecia a crueldade. Eles não se importam com estratégias elaboradas, mas são famosos por planejar saques em vilarejos. Eles preferem atacar a partir dos céus, mergulhando contra os adversários para obter uma vantagem imediata. Quando estão em grandes bandos, alguns utilizam armas, como grandes lanças farpadas (corpo a corpo: +8; dano 1d8+7).

NOS REINOS

O pterapovo é nativo das selvas de Chult e considera as tribos humanas e os goblins como inimigos, usurpadores de terras e ladrões de recursos. Um grupo com dezenas de membros do pterapovo se uniu ao ataque de Kaverin Mão de Ébano contra a antiga cidade de Mezro, em Chult, no Ano da Wyvern (1363 CV), mas fugiu quando o líder de guerra humano foi eliminado pelos defensores da cidade.

QUAGGOTH

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m, escalar 9 m

CA: 14 (+4 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+7

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7, mordida +2; ou clava +7

Dano: Garra 1d4+4, mordida 1d4+2; ou clava 1d6+6

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Fúria

Qualidades Especiais: Faro, imune ao medo, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +4

Habilidades: For 18, Des 11, Con 15, Int 7, Sab 12, Car 10

Perícias: Escalar +12, Esconder-se +2*, Ouvir +5, Observar +3, Sobrevivência +3

Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário, bando de caça (4), clã (16–48) ou conclave (200)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2



Os quaggoth são os cães malignos das profundezas do Subterrâneo. Eles têm 2,10 m de pura ferocidade e músculos, tomando-os adversários perigosos, mas que não são uma ameaça para as artimanhas mágicas dos ilitides, drow e outras civilizações subterrâneas. Metade da população de quaggoth é livre; o restante foi escravizado pelas raças e ameaças que vivem abaixo da superfície.

O aspecto bestial dos quaggoth e seu dialeto rosnado e latido do idioma Subterrâneo (quase impossível de identificar como uma linguagem) levou os aventureiros a apelidá-los de “ursos das profundezas”. A pelagem dos quaggoth é naturalmente branca, mas quase metade dos indivíduos livres (o mesmo subgrupo que prefere utilizar armas) pinta ou tingem seus pelos para se camuflar melhor na escuridão. Esses quaggoth armados se identificam como “seguidores da magia” — no caso da espécie, isso significa “aprimorar os dons recebidos pela natureza”.

Os quaggoth restantes são “seguidores da besta” e se recusam a usar armas, mesmo se estiverem disponíveis. Eles não tingem sua pelagem branca, pois acreditam que a ferocidade e velocidade naturais da raça compensam a incapacidade de mesclar-se às sombras.

Além das diferenças pertinentes à caça e ao combate, a maior discórdia entre os quaggoth seguidores da besta e da magia está relacionada ao consumo das presas abatidas. As bestas preferem devorar a vítima crua, se possível ainda viva ou morrendo. Os mágicos preferem cozinhar seus alimentos, em especial os humanos e anões, cujo gosto não lhes agrada de outra forma.

COMBATE

Os seguidores da besta podem espreitar a vítima e tentar elaborar emboscadas, mas utilizam principalmente investidas diretas, ferocidade e a manobra Agarrar. Os seguidores da magia costumam usar táticas rudimentares, em especial retiradas estratégicas na direção de emboscadas. Eles também são mais propensos a recuar para lutar em outra ocasião. Por outro lado, os quaggoth escravizados possuem um anseio de morrer brevemente e continuam lutando, mesmo quando seus mestres ordenam uma retirada.

Fúria (Ext): Um quaggoth que sofra dano em combate tem 50% de chance de imergir numa fúria ensandecida na rodada subsequente, mordendo e golpeando incessantemente até eliminar seu adversário ou tombar. Ele recebe +4 de Força e –4 na CA. A criatura não pode terminar a fúria voluntariamente.

Os seguidores da magia têm 17% de chance de entrar em fúria (01–17 em 1d%); neste caso, largam suas armas e lutam com as garras e mordida.

Perícias: *Os seguidores da magia recebem +2 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se em ambientes escuros, devido à sua pelagem tingida.

SOCIEDADE DOS QUAGGOTH

Cerca de 20% dos quaggoth livres vivem em clãs com seguidores da magia e da besta. Os demais clãs seguem uma única tradição, conforme a preferência do macho dominante da tribo. Os quaggoth escravizados utilizam quaisquer armas fornecidas por seus mestres, mas raramente tingem seus pelos e todos entram em fúria como os seguidores da besta. Os quaggoth que adquirem níveis de personagem nunca selecionam classes de conjuradores.

NOS REINOS

Os quaggoth livres estão espalhados em todo o Subterrâneo. Os escravizados servem como lacaios de diversas civilizações malignas. Os drow utilizam-nos como guardas e criadores de aranhas; os ilitides de Oryndyll tratam-nos como servos e combatentes dispensáveis. No norte, abaixo dos Pântanos dos Trolls, os clãs de quaggoth seguidores da magia e as tribos orcs se misturaram para formar novas comunidades do Subterrâneo, capazes de resistir aos escravagistas. Estas tribos de quaggoth, orcs e híbridos se autodenominam “matadores de aranhas”, uma alusão à constante

pressão dos drow escravistas. Os híbridos são mais parecidos com os quaggoth do que com os orcs, embora sejam mais fracos que seu progenitor bestial. Eles ainda são mais poderosos que os orcs e frequentemente adquirem níveis como bárbaros.

QUIMERA

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 9d10+27 (76 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (ruim)

Classe de Armadura: 19 (-1 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 10, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +9/+17

Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+4), mordida +12 (dano: 1d8+4), chifres +12 (dano: 1d8+4) e 2 garras +10 (dano: 1d6+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopros

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +7, Von +6

Habilidades: For 19, Des 13, Con 17, Int 4, Sab 13, Car 10

Perícias: Esconder-se +1*, Observar +9, Ouvir +9

Talentos: Ataques Múltiplos, Pairar, Prontidão, Vontade de Ferro

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Solitário, bando (3–5) ou revoada (6–13)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

Esta criatura tem as patas traseiras de um bode enorme e as garras dianteiras de um leão muito grande. Ela tem asas de dragão e três cabeças: uma de bode, com chifres, uma de leão, sem crina, e a terceira de um dragão feroz.

A quimera é um predador bizarro que caça no ar e na terra. Elas podem derrotar até mesmo os mais poderosos adversários sob uma saraivada de garras e presas.

A quimera tem aproximadamente 1,50 m na altura dos ombros, sobre as quatro patas, e 3 m de comprimento, mas pesa quase 2 toneladas. Sua cabeça de dragão pode ser negra, azul, verde, vermelha ou branca.

As quimeras são capazes de falar o idioma Dracônico, mas raramente o fazem, exceto quando lidam com criaturas mais poderosas.

COMBATE

A quimera é um adversário mortífero que prefere surpreender suas vítimas, mergulhando dos céus ou espreitando às escondidas até que possa investir contra sua presa. A cabeça de dragão pode exalar um sopro em vez de morder. Diversas quimeras atacam em conjunto.

Sopro (Sob): O sopro de uma quimera depende da cor de sua cabeça de dragão, conforme detalhado na tabela abaixo.

Não importa o seu tipo, o sopro de uma quimera pode ser usado uma vez a cada 1d4 rodadas e inflige 3d8 pontos de dano; um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 17) reduz o dano à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Para determinar aleatoriamente a cor da cabeça e o tipo de sopro, jogue 1d10 e consulte a tabela abaixo:

1d10	Cor da cabeça	Tipo de sopro
1–2	Negra	Linha de ácido de 12 m
3–4	Azul	Linha de relâmpagos de 12 m
5–6	Verde	Cone de gás (ácido) de 6 m
7–8	Vermelha	Cone de fogo de 6 m
9–10	Branca	Cone de frio de 6 m

Perícias: As três cabeças das quimeras lhes concedem +2 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir.

* Em áreas de savana ou vegetação rasteira, a quimera recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

Capacidade de Carga: A carga leve para uma quimera é 174 kg; a carga média varia entre 175–349 kg; e a carga pesada entre 350 a 525 kg.

QUITINA

Humanoide Monstruoso (Pequeno)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 m, escalar 6 m

CA: 16 (+1 tamanho, +1 Des, +3 armadura teia, +1 broquel)

Ataques: Corpo a corpo: 3 espadas curtas +3; ou à distância: 3 azagaias +4

Dano: Espada curta 1d6; ou azagaia 1d6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bônus de agarrar

Qualidades Especiais: Resistência a desarme, sensibilidade à luz do sol

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +3

Habilidades: For 10, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 11, Car 7

Perícias: Equilíbrio +5, Escalar +9, Esconder-se +8, Furtividade +5, Ofícios (armadilheiro) +6, Saltar +4

Talentos: Destreza Múltipla, Combater com Múltiplas Armas

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Enxame (2–8) ou tribo (10–60, mais 2–5 choldrith)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem



Quimera

As quitinas são humanoides aracnídeos inadvertidamente criados pelos drow como resultado de experimentos fracassados. Elas utilizam teias no artesanato com a mesma facilidade que os seres humanos trabalham a madeira e as rochas.

As quitinas têm cerca de 1,20 m de altura e pesam entre 40 kg e 45 kg. Elas têm quatro braços delgados e longos, com uma articulação adicional, que permite uma amplitude de movimentos superior aos demais humanoides. Suas faces são humanoides, mas os olhos são facetados e as mandíbulas são protuberantes, saindo da boca. As quitinas têm a pele cinza mosqueada e cabelos viscosos e negros, que crescem embaraçados na cabeça e nas costas.

A raça secreta um óleo capaz de impedir que fiquem presas nas próprias teias. As palmas e pés apresentam ganchos que permitem escalar paredes e andar nos tetos. Elas fabricam teias viscosas a partir de uma abertura no estômago e as utilizam na construção de seus lares, armadilhas e armaduras. A armadura das quitinas fornece +3 de bônus de armadura na CA e tem -1 de penalidade.

As quitinas falam o idioma Subterrâneo.

COMBATE

As quitinas costumam utilizar armadilhas e emboscadas para superar as criaturas maiores e mais poderosas, incluindo os odiados drow e drider. Com frequência, constroem uma teia de aparência normal sobre uma passagem comum; nesta passagem, escondem um fosso, uma rede ou uma armadilha similar. Elas são capazes de enrijecer suas teias para criar farpas e pontas nas armadilhas, que geralmente causam 1d6 pontos de dano cada.

As quitinas são naturalmente ambidestras e podem usar até três armas ao mesmo tempo sem qualquer penalidade. Suas armas, armaduras e outros equipamentos são fabricados com teias enrijecidas, e se deterioram após alguns meses caso não sejam tratadas regularmente com o óleo secretado pela criatura. Esses itens também são vulneráveis ao fogo: duas rodadas de contato com as chamas ateará fogo ao objeto, queimando-o por completo em 2d4 rodadas.

Bônus de Agarrar (Ext): Algumas vezes, as quitinas preferem agarrar seus oponentes e capturá-los para servir como sacrifício à deusa aranha Lolth. Os quatro braços fornecem +4 de bônus nos testes resistidos de Agarrar, deixando as quitinas em igualdade com as criaturas Médias.

Resistência a Desarme (Ext): Devido aos ganchos nas palmas da quitina, ela recebe +4 de bônus nos testes resistidos para evitar ser desarmada.

Sensibilidade à Luz do Sol (Ext): As quitinas sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano sob a luz do sol ou intensa (como a magia *luz do dia*).

Talentos: Os talentos Destreza Múltipla e Combater com Múltiplas Armas, combinados às aptidões raciais da quitina para utilizar todos os membros com eficiência, lhe permite atacar com todos os braços sem penalidades.

PERSONAGENS QUITINAS

A classe favorecida das quitinas é ladino. Não existem magos e feiticeiros da raça e os clérigos pertencem a uma espécie distinta — os choldrith, descritos separadamente.

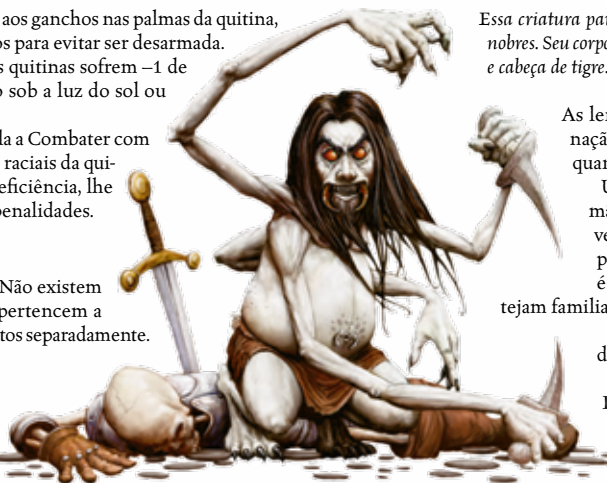
SOCIEDADE DAS QUITINAS

Os vilarejos das quitinas se localizam no centro de labirintos de teias. Essas habitações de teia enrijecida parecem casas com domos, inclusive com janelas e formas decorativas como adornos. Elas constroem livremente no solo, paredes e tetos, conectando os edifícios com pontes de teias. Suspenso no meio da caverna sempre há um templo devotado a Lolth. Os choldrith — os sacerdotes das quitinas — são os líderes incontestáveis dessa sociedade.

NOS REINOS

As quitinas são encontradas em pequenos grupos nas fronteiras ao norte do Subterrâneo superior e intermediário, mas a população principal habita um conjunto de vilarejos denominado Yathchol, localizados abaixo da Floresta Longínqua, ao sul do Forte Portão do Inferno. Dizem que elas são os experimentos rejeitados de magos drow realizados na região, na cidade de Ched Nasad, que as criaram na esperança de obter uma raça escrava perfeita. Desde o Ano das Presas Rastejantes (1305 CV), as quitinas proclamaram independência dos drow e prosperaram em seus vilarejos. Pelo menos sete vilas, cada uma abrigando entre 40 e 60 quitinas, formam Yathchol.

Os drow e as quitinas se odeiam mutuamente, e quase sempre se confrontam quando seus caminhos se cruzam.



Quitina

Essa criatura parece um tigre humanoide, vestido em roupas nobres. Seu corpo lembra um ser humano, com exceção dos pelos e cabeça de tigre.

As lendas dizem que os rakshasa são a encarnação do mal. Poucos seres são tão maléficos quanto eles.

Um exame detalhado revela que as suas mãos são invertidas (com a palma onde deveria estar as costas da mão). Embora isso não prejudique a habilidade manual da criatura, é muito perturbador para as pessoas não estejam familiarizadas.

Um rakshasa tem a mesma altura e peso de um humano.

Os rakshasa falam os idiomas Comum, Infernal e Subterrâneo.

COMBATE

Em combate corporal, que o rakshasa considera desprezível, a criatura usará suas garras afiadas e sua mordida poderosa. Sempre que possível, ele utilizará suas demais habilidades para tornar esses encontros desnecessários.

Detectar pensamentos (Sob): Um rakshasa é capaz de detectar pensamentos continuamente, como a magia homônima (18º nível de conjurador; teste de resistência de Vontade anula, CD 15). Ele consegue ativar ou desativar essa habilidade como uma ação livre. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Magias: Um rakshasa conjura magias como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 — detectar magia, ler magia, luz, mãos mágicas, mensagem, resistência, toque da fadiga; 1º — armadura arcana, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, imagem silenciosa, mísseis mágicos; 2º — flecha ácida de Melf, invisibilidade, vigor do urso; 3º — sugestão, velocidade.

Mudar Forma (Sob): Um rakshasa é capaz de assumir qualquer forma humanoide ou reverter para sua verdadeira forma como uma ação padrão. Na forma humanoide, ele perde seus ataques de garra e mordida (embora quase sempre esteja equipado com armas e armadura). Essas criaturas podem permanecer em suas formas alternativas até assumirem outra. Esta mudança não pode ser dissipada, mas a criatura retorna para sua forma natural quando perecer. A magia *visão da verdade* revela sua forma verdadeira.

Perícias: Os rakshasa recebem +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Disfarces.

*Quando estiver sob efeito da habilidade Mudar Forma, a criatura recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces. Caso seja capaz de ler a mente do oponente, esse bônus nos testes de Blefar e Disfarces recebe +4 adicionais.

RAKSHASA

Extra-Planar (Médio — Nativo)

Dados de Vida: 7d8+21 (58 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 21 (+2 Des, +9 natural), toque 12, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +7/+8

Ataque: Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d4+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d4+1) e mordida +3 (dano: 1d6)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Detectar pensamentos, magias

Qualidades Especiais: Mudar Forma, Redução de Dano 15/bem e perfurante, visão no escuro 18 m, Resistência à Magia 27

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +6

Habilidades: For 12, Des 14, Con 16, Int 13, Sab 13, Car 17

Perícias: Atuação (oratória) +13, Blefar +17*, Concentração +13, Diplomacia +7, Disfarces +17 (+19 fingindo)*, Furtividade +13, Identificar Magia +11, Intimidar +5, Observar +11, Ouvir +13, Sentir Motivação +11

Talentos: Esquiva, Magias em Combate, Prontidão

Ambiente: Pântanos quentes

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Padrão de moedas, dobro de bens, padrão de itens

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +7



Rakshasa

RAKSHASA COMO PERSONAGENS

Os personagens rakshasa possuem as seguintes características raciais.

— +2 For, +4 Des, +6 Con, +2 Int, +2 Sab, +6 Car.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento básico terrestre de um rakshasa é 12 m.

— Visão no escuro 18 m

— Dados de Vida Raciais: Os rakshasa começam com 7 níveis de extraplanar, que fornece 7d8 DV bônus base de ataque +7 e bônus base para os testes de resistência de Fort +5, Ref +5 e Von +5.

— Perícias Raciais: Os níveis como extra-planar de um rakshasa lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 10 x (8 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Atuação, Blefar, Disfarces, Furtividade, Observar, Ouvir e Sentir Motivação. Os rakshasa recebem +4 de bônus racial em testes de Blefar e Disfarces e podem aumentar esses bônus mudando de forma (+10 nos testes de Disfarces) e detectando pensamentos (+4 nos testes de Blefar e Disfarces).

— Talentos Raciais: Os níveis como extra-planar de um rakshasa lhe concedem 3 talentos.

— +9 de bônus de armadura natural

— Armas Naturais: Mordida (dano: 1d6) e 2 garras (dano: 1d4).

— Detectar pensamentos (Sob): A CD para o teste de resistência é 13 + modificador de Carisma do personagem.

— Magias: Estas criaturas são capazes de conjurar magias como feiticeiros de 7º nível. Caso o personagem adquira níveis nessa classe, eles se acumulam com a habilidade racial do rakshasa para determinar magias conhecidas, limite de magias diário e quaisquer outros efeitos dependentes do nível de conjurador. Por exemplo, um feiticeiro rakshasa de 2º nível conhece a mesma quantidade de magias, tem o mesmo limite diário de conjuração e o mesmo nível de conjurador de qualquer outro feiticeiro de 9º nível. Um personagem rakshasa também adiciona seus níveis de conjurador raciais e de classe para determinar as habilidades do seu familiar.

— Qualidades Especiais (veja acima): Mudar Forma, Redução de Dano 15/bem e perfurante, RM 27 + níveis de classe.

— Idiomas Automáticos: Comum, Infernal, idiomas Adicionais: Silvestre, Subterrâneo.

— Classe Favorecida: Feiticeiro.

— Ajuste de Nível: +7.



Rast

COMBATE

Os rast atacam em enxames, usando uma astúcia brutal e aterrorizante. As criaturas paralisam a maior quantidade de inimigos possível e então atacam qualquer uma que ainda se mova. Um rast pode atacar com as garras ou sua mordida, mas é impossível desferir os dois ataques na mesma rodada.

Olhar Paralisante (Sob): Paralisa uma criatura durante 1d6 rodadas, alcance de 9 m, teste de resistência de Fortitude (CD 13) anula. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o rast precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Drenar Sangue (Ext): Um rast é capaz de sugar o sangue de uma vítima aprisionada, causando 1 ponto de dano temporário de Constituição a cada rodada até a criatura se libertar.

Voo (Sob): Um rast pode alçar voo ou pousar como uma ação livre. Quando perde esta habilidade, ele cairá e poderá realizar somente uma única ação a cada rodada.

RAST

Extra-Planar (Médio — Planar, Fogo)

Dados de Vida: 4d8+7 (25 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 1,5 m (1 quadrados), voo 18 m (bom)

Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +4/+6

Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+2) ou mordida +6 (dano: 1d8+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +6 (dano: 1d4+2) ou mordida +6 (dano: 1d8+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Olhar paralisante, agarrar aprimorado, drenar sangue

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, voo, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 14, Des 12, Con 13, Int 3, Sab 13, Car 12

Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +8, Ouvir +8

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Vitalidade

Ambiente: Plano Elemental do Fogo

Organização: Solitário, casal ou colônia (3–6)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 5–6 DV (Médio); 7–12 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura vil ostenta pelo menos uma dezena de garras distribuídas pelo seu corpo, penduradas de forma ameaçadora na esfera flutuante e bulbosa que o forma. Sua cabeça arredondada é composta essencialmente pela mandíbula, que está repleta de dentes afiados.

Os rast espregitam em bolsões isolados de planos distantes, particularmente o Plano Elemental do Fogo.

Similares a sacos de carne, dentes e garras, estas criaturas insaciáveis praticamente comem sem parar.

Em seus corações, os rast são criaturas de cinzas e brasas, mas eles se banqueteam no sangue com tamanha cobiça que envergonharia a maioria das feras existentes. Um rast possui entre dez e quinze garras, embora seja capaz de usar apenas quatro em combate simultaneamente.

Estas criaturas têm o tamanho de um cachorro grande e a cabeça quase tão grande quanto o corpo. Os rast pesam cerca de 100 kg.



Ravid

COMBATE

Os ravid são criaturas nativas do Plano da Energia Positiva. Essas entidades bizarras saturam as criaturas com energia através de seu toque e concedem vida a objetos inanimados ao seu redor.

Os ravid que habitam o Plano

Material vagam sem destino, seguidos pelos objetos que animaram anteriormente.

Eles medem cerca de 2 m e pesam pouco mais de 30 kg.

Os ravid lutam somente em autodefesa. Sozinha, a criatura não é muito poderosa, mas ela está sempre acompanhada por (no mínimo) um objeto animado para defendê-la.

Rajada de Energia Positiva (Sob): Usando um ataque de toque, da garra ou da cauda, o ravid é capaz de imbuir o alvo com energia positiva, que produz um formigamento desagradável nas criaturas vivas, mas

RAVID

Extra-Planar (Médio — Planar)

Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 18 m (perfeito)

Classe de Armadura: 25 (+15 natural), toque 10, surpresa 25

Ataque Base/Agarrar: +3/+4

Ataque: Corpo a corpo: cauda +4 (dano: 1d6+1 mais energia positiva) ou toque corpo a corpo: toque com cauda +4 (dano: energia positiva)

Ataque Total: Corpo a corpo: cauda +4 (dano: 1d6+1 mais energia positiva) e garra +2 (dano: 1d4 mais energia positiva); ou toque corpo a corpo: toque com cauda +4 (dano: energia positiva) e toque com garra +2 (dano: energia positiva)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Rajada de Energia Positiva, animar objetos

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, voo, imunidade a fogo

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +4

Habilidades: For 13, Des 10, Con 13, Int 7, Sab 12, Car 14

Perícias: Arte da Fuga +6, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +7, Ouvir +7, Sobrevivência +7, Usar Cordas +0 (+2 para amarrar)

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos

Ambiente: Plano da Energia Positiva

Organização: Solitário (1 mais 1 objeto animado, no mínimo)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 4 DV (Médio); 5–9 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura tem um longo corpo de serpente, que flutua sem esforço através do ar, e uma única garra que surge próxima da cabeça.

causa 2d10 pontos de dano contra mortos-vivos (mesmo os incorpóreos).

Animar Objetos (Sob): Uma vez por rodada, um objeto aleatório num raio de 6 metros do ravid ganhará vida, como o efeito da magia *animar objetos* (Nível de Conjurador: 20º). Esses objetos defendem o ravid da melhor maneira possível, mas o ravid não é inteligente o suficiente para guiá-los em táticas elaboradas.

Voo (Sob): Um ravid pode alçar voo ou pousar como uma ação livre. Quando perde esta habilidade, ele cairá e poderá realizar somente uma única ação a cada rodada.

Talentos: Os ravids possuem o talento Ataques Múltiplos, mesmo que não atendam ao pré-requisito (três ou mais armas naturais).

REMORHAZ

Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida: 7d10+35 (73 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 6 m

Classe de Armadura: 20 (–2 tamanho, +1 Des, +11 natural), toque 9, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +7/+23

Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+12)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, engolir

Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18 m, Calor, Visão na Penumbra, Sentido Sísmico 18 m

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 26, Des 13, Con 21, Int 5, Sab 12, Car 10

Perícias: Ouvir +8, Observar +8

Talentos: Ataque Poderoso, Encontrar Aprimorado, Golpe Avassalador

Ambiente: Desertos gelados

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 8–14 DV (Enorme); 15–21 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Essa besta parece um verme enorme, com dúzias de patas de inseto, olhos facetados e uma boca larga e particionada cheia de dentes pontiagudos. A parte posterior da cabeça é coberta por uma barbatana similar a asas.

O remorhaz é um monstro ártico, um predador agressivo que escava através do gelo e da terra.

Embora os remorhaz selvagens cacem os gigantes do gelo (assim como ursos polares, alces e cervos), os gigantes ocasionalmente conseguem treinar ou atrair essas bestas para proteger a entrada de seus lares.

Um remorhaz é branco e azulado, mas pulsa num tom avermelhado devido ao calor que seu corpo produz. Essa criatura mede pouco mais de 6 m e seu corpo tem quase 1,5 de espessura. Ele pesa cerca de 10 toneladas.

Eles são incapazes de falar.

COMBATE

Os remorhaz se escondem sob a neve e o gelo até captarem movimento sobre si, então atacam a vítima de surpresa.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o remorhaz precisa atingir um oponente de uma categoria de tamanho inferior (ou menor) com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a habilidade engolir na rodada subsequente.

Engolir (Ext): No início do seu turno, quando tiver uma vítima aprisionada em sua boca, um remorhaz poderá engolir a criatura com um teste bem-sucedido da manobra Agarrar. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+12 pontos de dano por esmagamento, mais 8d6 pontos de dano por fogo a cada rodada, devido ao sistema digestivo do remorhaz. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do remorhaz

Remorhaz



(CA 15). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O interior do remorhaz é capaz de comportar 2 criaturas Grandes, 4 Médias, 8 Pequenas, 32 Miúdas, 128 Diminutas ou 512 Minúsculas ou menores.

Calor (Ext): Um remorhaz enfurecido gera um calor tão intenso que qualquer coisa que tocar seu corpo sofre 8d6 pontos de dano por fogo. As criaturas que atingirem o remorhaz com armas naturais ou ataques desarmados também sofrerão esse dano, mas os atacantes que usarem armas brancas estão livres desta ameaça. Entretanto, essa temperatura é suficiente para derreter as armas que atingirem a criatura — qualquer objeto que atingi-lo deve obter sucesso em um teste de resistência

de Fortitude (CD 18) para suportar o calor. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Os remorhaz recebem +4 de bônus racial em testes de Ouvir.

RESSURGIDO

Um ressurgido é uma espécie de morto-vivo criado quando uma pessoa desesperada se submete à magia *recompensa do pós-vida* para evitar a destruição. Quase sempre, essas criaturas procuram seus assassinos e depois retornam às suas atividades anteriores (embora os indivíduos que tenham acesso a magias poderosas, como *ressurreição*, algumas vezes tentem reassumir seu estado normal).

O ressurgido conserva a mesma aparência superficial que tinha em vida, mas sua pele adquire uma palidez cinza e seus olhos vermelhos brilham com malevolência. Ele conserva os ferimentos que causaram sua morte, embora quase sempre eles estejam escondidos por roupas e desapareçam quando o ressurgido for curado com energia negativa.

Também é possível criar um ressurgido a partir de um cadáver, usando a magia *criar mortos-vivos aprimorados* conjurada por um clérigo de 18º nível ou superior.

COMO CRIAR UM RESSURGIDO

“Ressurgido” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura viva (daqui por diante denominada “criatura-base”). O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. O ressurgido conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Dados de Vida: Aumenta para d12.

CA: O ressurgido adquire o bônus de armadura natural indicado na tabela a seguir ou conserva o valor da criatura-base, caso seja maior.

Dados de Vida	Armadura Natural
1–4	+1
5–8	+2
9–12	+3
13–16	+4
17+	+5

Qualidades Especiais: O ressurgido conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as qualidades dos mortos-vivos e as indicadas a seguir.

Resistência à Expulsão (Ext): O ressurgido possui +2 de resistência à expulsão.

Habilidades: O valor de Constituição do ressurgido é nulo.

Perícias: O ressurgido recebe +4 de bônus racial em testes de Intimidar. As demais perícias têm valores idênticos aos da criatura-base.

Terreno/Clima: Idênticos à criatura-base, mais Subterrâneo.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +1.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Geralmente Mau. Poucas criaturas que não sejam malignas estão dispostas a se submeter aos efeitos da magia *recompensa do pós-vida* ou se tornarem mortos-vivos.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

EXEMPLO DE RESSURGIDO

Esse exemplo usa um guerreiro meio-orc de 8º nível como criatura-base. **Ressurgido**

Morto-Vivo ([tipo anterior] avançado)
Dados de Vida: 8d12 (52 PV)
Iniciativa: +7 (+1 Des, +2 Destemido, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 6 m
CA: 21 (toque 11, surpresa 20)
Ataque Base/Agarrar: +8/+12 (neste exemplo)
Ataques: Corpo a corpo: *machado grande* +1 +14/+9; ou à distância: arco curto (obra-prima) +10/+5
Dano: *Machado grande* +1 1d12+9; arco curto (obra-prima) 1d6
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro, morto-vivo, resistência à expulsão +2, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 18, Des 13, Con —, Int 10, Sab 13, Car 6
Perícias: Adestrar Animais +0, Cavalgar +4, Escalar +10, Intimidar +0, Natação +6, Observar +2, Ofícios (armoreiro) +2, Saltar +10
Talentos: Ataque Poderoso, Destemido, Especialização em Arma (machado grande), Foco em Arma (machado grande), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado grande), Trespassar
Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Mesmo do personagem
Tendência: Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem



Ressurgido

Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: +1

Esse humanoide robusto atinge quase 2 m de altura. Ele tem a pele coberta de pelos, olhos ferozes e nariz e queixo achatados.

Os robogoblins são os primos maiores dos goblins. Eles são muito mais agressivos e organizados que seus parentes menores e travam uma guerra perpétua contra os demais humanoides, especialmente os elfos.

A coloração de seus pelos varia entre o marrom avermelhado e o cinza escuro e suas peles são laranja escuro ou laranja avermelhado. Os machos maiores têm focinhos azuis ou vermelhos. Os olhos dos robogoblins são amarelados ou marrom escuros, enquanto seus dentes são sempre amarelos. Seus vestuários têm cores fortes e claras, em geral vermelho-sangue ou couro tingido de preto e suas armas estão sempre polidas e em bom estado.

Os robogoblins falam os idiomas Goblin e Comum.

A maioria dos robogoblins encontrada fora de seus territórios pertence à classe combatente; as

informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1º nível.

COMBATE

Essas criaturas estão familiarizadas com estratégias e táticas de combate e são capazes de seguir um plano de batalha sofisticado. Sob a liderança de um estrategista ou tático habilidoso, sua disciplina pode se tornar um fator decisivo. Os robogoblins odeiam os elfos e sempre os atacam primeiro, antes de qualquer outro oponente.

Perícias: Os robogoblins recebem +4 de bônus racial em testes de Furtividade.

O robogoblin combatente apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

SOCIEDADE DOS ROBOGoblins

Os robogoblins são criaturas militares: eles vivem para a guerra e acreditam piamente que a força e as habilidades marciais são as qualidades mais desejadas entre os indivíduos e os líderes. O líder robogoblin é o indivíduo maior e mais forte do grupo e sustenta sua autoridade impingindo uma disciplina rígida. Os robogoblins geralmente são os governantes de tribos de goblins e orcs, mas sempre os tratam como seres inferiores. Os mercenários robogoblins muitas vezes prestam serviços a humanoides malignos e ricos.

A sociedade robogoblin é organizada em bandos tribais, extremamente orgulhosos de sua reputação e status. Os encontros entre bandos rivais terminam numa explosão de violência caso as tropas não sejam controladas. Apenas os líderes muito poderosos são capazes de forçar os soldados a cooperar — durante um curto período de tempo. Cada bando tem um estandarte de batalha distinto, carregado durante o combate para inspirar, reunir e comandar as tropas. Um gangue ou bando de guerra é formado essencialmente de machos. Um bando ou tribo inclui fêmeas que auxiliam na defesa. Os robogoblins que não sejam combatentes serão crianças muito jovens para lutarem com eficácia.

Essas criaturas geralmente vivem em lugares que apresentem defesas naturais ou possam ser fortificados: complexos de cavernas, masmorras, ruínas e florestas estão entre os favoritos.

As defesas típicas de uma comunidade incluem fossos, cercas portões, torres de guarda, alçapões, catapultas e balestras rudes.

A maioria dos robogoblins adora Maglubiyet, que também é a divindade maior dos goblins.

ROBOGoblins COMO PERSONAGENS

Quase sempre, os líderes robogoblins são guerreiros ou guerreiros/ladinos. Os clérigos robogoblins ado-

Combate

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Pertences: Loriga segmentada +2, machado grande +1, amuleto âmbar dos insetos (centopeia monstruosa Enorme), manto da resistência +1, amuleto de Quaal (pássaro), arco curto (obra-prima), 20 flechas (obra-prima).

ROBOGoblin

Robogoblin, Combatente de 1º Nível Humanoide (Médio — Goblinóide)

Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +3 corselete de couro, +1 escudo pequeno), toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +1 /+2

Ataque: Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d8+1, dec. 19–20); ou à distância: azagaia +2 (dano: 1d6+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d8+1, dec. 19–20); ou à distância: azagaia +2 (dano: 1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +1, Von –1

Habilidades: For 13, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8

Perícias: Esconder-se +3, Ouvir +2, Furtividade +3, Observar +2

Talentos: Prontidão

Ambiente: Colinas/Quente

Organização: Gangue (4–9), bando (10–100, mais 50% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos e 1 líder de 4º–6º nível), bando de guerra (10–24) ou tribo (30–300, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4º ou 5º nível, 1 líder de 6º–8º nível, 2–4 lobos atroz, e 1–4 ogros ou 1–2 trolls)

Nível de Desafio: 1/2



ram Maglubiyet e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Mal, Destruição e Enganação. Entretanto, a maior parte dos conjuradores da raça é formada por adeptos e preferem as magias que causam dano.

Os personagens robgoblins têm as seguintes características raciais:

- +2 Destreza, +2 Carisma.
- O deslocamento básico terrestre dos robgoblins é 9 metros.
- Visão no Escuro até 18 m.
- +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.
- Idiomas Automáticos: Comum, Goblin. Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Infernal, Gigante e Orc.
- Classe Favorecida: Guerreiro.
- Ajuste de Nível: 1.

ROKURO-KUBI

Humanoide Monstruoso Médio

Dados de Vida: 4d8 (18 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 metros

CA: 12 (+2 Des)

Ataques: Corpo a corpo: Katana +7, mordida +1

Dano: Katana 1d10+3, mordida 1d4+1

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m (6 m com a mordida)

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, constrição 1d6+2

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +6, Von +6

Habilidades: For 14, Des 15, Cons 10, Int 11, Sab 14, Car 10

Perícias: Bfear +7, Diplomacia +2, Disfarce +10, Intimidação +2

Talentos: Foco em Perícia (Disfarce), Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Qualquer um

Organização: Solitário ou facção (2–5)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Como vários outros monstros — hannya, naga de Shinomen e hebi-no-onna — os rokuro-kubi combinam características de uma serpente com aparência humana. Entretanto, a única característica de cobra do rokuro-kubi, é seu pescoço longo, que é capaz de se enrolar em volta de um oponente e espreme-lo ou estrangulá-lo até a morte. Sob a maioria das circunstâncias, os rokuro-kubi são indistinguíveis dos humanos e sofrem para manter a ilusão de humanidade. Geralmente se vestem com roupas finas, ou com o vestuário humilde de um peregrino ou outro viajante. A ilusão é rapidamente despedaçada quando um rokuro-kubi ataca uma vítima escolhida, enquanto estendem seu pescoço como uma cobra enorme, a uma distância de até 6 metros. A boca de um rokuro-kubi é cheia de presas afiadas.

Os rokuro-kubi falam o Comum e o Yuan-Ti.

COMBATE

Os rokuro-kubi são furtivos e astutos e deleitam-se em causar sofrimento.

Às vezes eles ajudam um grupo de viajantes ou uma família camponesa, apenas para matá-los em algum outro momento, em segredo. Eles geralmente se disfarçam de viajantes e atacam outros viajantes que encontram pela estrada.

Agarrar Aprimorado (Ext):

Para usar essa habilidade, o rokuro-kubi deve acertar com seu ataque de mordida. Se ele conseguir segurar, é capaz de usar a constrição com seu pescoço de cobra.

Constrição (Ext): Um rokuro-kubi inflige 1d6+2 pontos de dano com um teste de Agarrar bem sucedido contra criaturas Médias ou menores. Enquanto estão fazendo a constrição, os rokuro-kubi somente são capazes de usar sua arma para atacar um oponente constricto.



Rokuro-Kubi

ROTHÉ

Os rothé são animais ruminantes muito comuns nas terras frias do Norte e no Subterrâneo. Essas criaturas achatadas, mas de constituição delgada, lembram um grande boi, com chifres curvos, patas repartidas e uma grande e espessa cobertura de pelos.

COMBATE

Os rothé mordem e perfuram seus atacantes com seus chifres. Eles não são muito inteligentes, mesmo comparados com outros animais, mas têm uma consciência instintiva quando estão cercados ou encurralados. A criatura que tentar cercá-los, prendê-los ou erguer redes e cercas em sua volta, descobrirá que os rothé reagem instintivamente contra qualquer intenção de aprisioná-los, evitando essas armadilhas e continuando a pastar.

Estouro (Ext): Quando os rothé estiverem em pânico, eles tentarão se libertar das criaturas atacantes ou ameaçadoras ao sobrepujá-los como rebanho. Caso isso seja impossível, eles voltam-se para enfrentar seus oponentes e investem como um grupo coeso que pesa toneladas. Eles atropelam qualquer coisa do seu próprio tamanho ou inferior, causando uma determinada quantidade de dano para cada criatura no estouro: 2d4 a cada rothé das profundezas e 1d12 para cada rothé fantasma ou da superfície.

Resistir a Encantamento (Ext): Cada rothé possui uma mente com tamanha determinação que recebe +4 de bônus racial em testes de resistência contra magia ou efeitos de encantamento.

ROTHÉ DAS PROFUNDEZAS

Um importante componente nas dietas de muitas comunidades drow e duergar, esses animais ruminantes do Subterrâneo são pequenos; um adulto tem apenas 1,2 m na altura dos ombros. Eles têm uma constituição poderosa e, em média, sua largura equivale à sua altura; eles pesam cerca de 350 quilos. Os rothé das profundezas têm peles marrons, mais escuras nas pernas e na barriga; suas patas e chifres são verde-escuros ou pretos (ou cor de marfim quando foram quebrados e estão crescendo). Seus olhos são amarelos ou rosados.

Globos de Luz (SM): Duas vezes por dia, um rothé das profundezas pode conjurar globos de luz para enviar sinais aos demais membros do rebanho, trocando informações sobre a presença de alimento, perigo, etc. Eles conjuram a magia como um feiticeiro de 4º nível, com alcance de 42 m.

Imunidade a Bolores e Fungos (Ext): Os rothé são imunes a qualquer efeito nocivo do contato com bolores, fungos e seus esporos.

ROTHÉ FANTASMA

Esses rothé gigantes receberam seu nome em função da sua pelagem branca, seus galopes noturnos e suas habilidades similares a magia incomuns. Muitos viajantes do Norte já se assustaram com um rothé branco e silencioso saltando de repente sobre seu acampamento e galopando noite adentro.

Os rothé fantasmas têm o tamanho aproximado de um búfalo — cerca de 1,80 m na altura dos ombros e entre 3 e 4 metros de comprimento; seu peso varia entre 750 kg e 1 tonelada. Eles habitam a superfície, em terras frias, e são o alimento predileto dos remorhaz e dos ursos polares.

Salto (SM): Uma vez por dia, um rothé fantasma pode conjurar a magia salto como um feiticeiro de 1º nível.

Silêncio (SM): Uma vez por dia, um rothé fantasma pode conjurar a magia silêncio como um feiticeiro de 3º nível, mas o efeito ficará centrado na própria criatura. Eles utilizam suas habilidades similares a magia em conjunto para escapar de predadores, quase sempre saltando de precipícios.

ROTHÉ DA SUPERFÍCIE

Maiores que seus primos do subterrâneo, os rothé da superfície (também conhecidos como altos rothé) têm pernas maiores e patas mais pesadas. Grandes rebanhos vagam nas



Rothé

	Rothé das Profundezas Besta Mágica (Médio)	Rothé Fantasma Besta Mágica (Grande)	Rothé da Superfície: Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida	2d10+2 (13 PV)	4d10+20 (42 PV)	3d10+9 (25 PV)
Iniciativa:	+2	+1	+1
Deslocamento:	9 m	9 m	12 m
CA:	13 (+2 Des, +1 natural)	14 (+1 Des, -1 tamanho, +4 natural)	13 (+1 Des, -1 tamanho, +3 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+2/+2	+4/+16	+3/+11
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +2; 2 chifres -3	Corpo a corpo: mordida +11; 2 chifres +6	Corpo a corpo: mordida +6; 2 chifres +1
Dano:	Mordida 1d8; chifres 1d3	Mordida 2d4+8; chifres 2d4+4	Mordida 1d8+4; chifres 1d4+2
Face/ Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Estouro	Estouro	Estouro
Qualidades Especiais:	Resistir a encantamento, globos de luz, visão no escuro 27 m, imunidade a bolores e fungos, resistência ao frio 20	Visão no escuro 18 m, salto, resistir a encantamento, silêncio	Visão no escuro 18 m, resistir a encantamento
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Von +0	Fort +9, Ref +4, Von +1	Fort +6, Ref +4, Von +1
Habilidades:	For 10, Des 14, Cons 12, Int 1, Sab 11, Car 9	For 26, Des 12, Cons 20, Int 1, Sab 11, Car 9	For 18, Des 12, Cons 16, Int 1, Sab 11, Car 9
Perícias:	Ouvir +5, Observar +	Ouvir +6, Observar +5	Ouvir +6, Observar +4
Talentos:	Prontidão	Prontidão, Ataque Poderoso	Prontidão, Ataque Poderoso
Terreno/Clima:	Subterrâneo	Terrestre/Frio	Terrestre/Frio
Organização:	Rebanho (11–20)	Rebanho (11–20)	Rebanho (11–20)
Nível de Desafio:	2	2	2
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	3–4 DV (Médio)	7–8 DV (Grande)	4–6 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

montanhas e geleiras do Norte e na região ao norte do Mar da Lua. Quando os ataques de bandos ores e gnolls tornam-se muito ferozes, os rebanhos costumam viajar até as dunas frias e congeladas do Anauroch.

SAHUAGIN

Humanoide Monstruoso (Médio — Aquático)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 18 m

Classe de Armadura: 16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +2/+4

Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d4+2) ou tridente +4 (dano: 1d8+3) ou à distância: besta pesada +3 (dano: 1d10, dec. 19–20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: tridente +4 (dano: 1d8+3) e mordida +2 (dano: 1d4+1) ou 2 garras +4 (1d4+2) e mordida +2 (dano: 1d4+1) ou à distância: besta pesada +3 (dano: 1d10, dec. 19–20/x2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Frenesi de sangue, rasgar 1d4+1

Qualidades Especiais: Sentido aquático 9 m, visão no escuro 18 m, sensibilidade a água doce, cegueira sob a luz, falar com tubarões, anfíbio

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +4

Habilidades: For 14, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 13, Car 9

Perícias: Adestrar Animais +4*, Cavalgar +3, Esconder-se +6*, Observar +6*, Ouvir +6*, Profissão (caçador) +1*, Sobrevivência +1*

Talentos: Grande Fortitude, Ataques Múltiplos^B

Ambiente: Aquático quente

Organização: Solitário, dupla, equipe (5–8), patrulha (11–20 mais 1 tenente de 3º nível e 1–2 tubarões), bando (20–80, 100% de não combatentes mais 1 tenente de 3º nível e 1 capitão de 4º nível a cada 20 adultos mais 1–2 tubarões) ou tribo (70–160, 100% de não combatentes, 1 tenente de 3º nível a cada 20 adultos, 1 capitão de 4º nível a cada 40 adultos, 9 guardas de 4º nível, 1–4 sub-sacerdotisas submarinas de 3º–6º nível, 1 sacerdotisa submarina de 7º nível, 1 barão submarino de 6º–8º nível mais 5–8 tubarões)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: 3–5 DV (Médio); 6–10 DV (Grande) ou conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2 (+3 sahuagin mutante)

Este humanoide tem a pele escamosa. Os dedos das mãos e dos pés têm patágios e sua boca é repleta de dentes afiados. Ele possui uma longa cauda que termina numa nadadeira curva. Também existem nadadeiras nos seus braços, costas e cabeça. Seus olhos grandes e brilhantes são profundamente negros.

Os sahuagin são predadores marinhos absolutamente adaptados à caça submarina. Eles também são conhecidos como os “demônios do mar”. Essa raça habita as águas costeiras e formam grupos organizados que saqueiam as comunidades litorâneas.

A maioria dos sahuagin apresenta uma coloração verde, mais escura nas costas e mais clara no ventre. Muitos têm tiras, faixas ou manchas escuras, que tendem a desaparecer com a idade. Um sahuagin adulto atinge quase 1,80 m de altura e pesa cerca de 100 kg.

Os sahuagin são os inimigos naturais dos elfos aquáticos. As duas raças não podem coexistir pacificamente: as guerras entre elas são longas e sangrentas e muitas vezes interferem com o transporte e o comércio marítimo. Os sahuagin nutrem um ódio pouco menor pelos tritões.

Os demônios do mar falam seu próprio idioma. Graças aos seus valores elevados de Inteligência, a maior parte também é fluente em dois idiomas adicionais, geralmente Comum e Aquan.

COMBATE

Os sahuagin são guerreiros selvagens, incapazes de pedir ou conceder misericórdia. Quando estão nadando, os sahuagin rasgam com as patas traseiras enquanto atacam com suas garras ou com uma arma. Metade de qualquer grupo de sahuagin estará armado com redes.

Quando os sahuagin invadem as comunidades da superfície, eles se arriscam em terra firme no escuro, em noites sem lua, para matar seus habitantes e seu gado e obter comida. Eles atacam os navios se aglomerando em todos os seus lados, mas deixam uma parte de suas forças na água como reforços ou para lidar com os oponentes jogados no mar.

Sentido Aquático (Ext):

Um sahuagin é capaz de localizar as criaturas submersas num raio de 9 m como se tivesse a qualidade especial sentido cego. Esta habilidade só funciona debaixo d'água.

Frenesi de Sangue: Uma vez por dia, um sahuagin que tenha sofrido dano em combate se entregará a um frenesi



no turno subsequente, golpeando e mordendo sem controle até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +2 de Constituição, +2 de Força e -2 na CA. O sahuagin é incapaz de terminar seu frenesi voluntariamente.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus base de ataque +2, dano: 1d4+1. Um sahuagin também pode realizar dois ataques de rasgar quando luta debaixo d'água.

Sensibilidade a Água Doce (Ext): Um sahuagin totalmente imerso em água doce (que não seja do mar) deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficará fatigado. Mesmo se obtiver sucesso, precisará repetir o teste de Fortitude a cada 10 minutos em que permanecer imerso.

Cegueira sob Luz (Ext): Uma exposição repentina a qualquer luz brilhante (como a luz do sol ou a magia *luz do dia*) cegará os sahuagin durante uma rodada. Ele estará ofuscado nas rodadas subsequentes, enquanto estiver agindo sob a fonte de luz.

Falar com Tubarões (Ext): Os sahuagin conseguem se comunicar por telepatia com tubarões a até 50 m de distância. A comunicação está limitada a conceitos simples, como "comida", "perigo" e "inimigo". Os sahuagin podem usar a perícia Adestrar Animais para se aliar e treinar tubarões.

Anfíbio (Ext): Os sahuagin são capazes de sobreviver fora da água durante 1 hora para cada 2 pontos de Constituição (depois disso, utilize as regras de Asfixia do *Livro do Mestre*).

Perícias: Um sahuagin recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode "escolher 10" nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

* Quando estiver submerso, os sahuagin recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir e Observar.

* Essas criaturas recebem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência e Profissão (caçador) se estiverem num raio de 75 km de seus lares.

* Lidando com tubarões, eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Adestrar Animais.

SAHUAGIN MUTANTES

Cerca de um entre cada duzentos sahuagin terá quatro braços. Essas criaturas podem desferir quatro ataques com as garras ou usar armas extras, além dos ataques de mordidas e garras.

Se houver uma comunidade de elfos do mar num raio de 160 km do lar dos sahuagin, cerca de um entre cada 100 sahuagin serão muito semelhantes a um elfo aquático. Essas criaturas, chamadas de malenti, têm um deslocamento de natação de 12 m, conseguem ficar fora d'água por uma hora para cada ponto de Constituição, mas ainda sofrem de sensibilidade à água doce e à luz (e ficam ofuscados sob alta luminosidade). Os malenti não possuem armas naturais. Em todos os demais aspectos, são idênticos aos sahuagin.

SOCIEDADE DOS SAHUAGIN

Os demônios do mar vivem sob um código de conduta ritualístico, desenvolvido durante milênios. Cada membro de uma comunidade sahuagin conhece bem o seu lugar — e trata de permanecer nele. Os sahuagin se orgulham de sua autossuficiência e da obediência rígida ao seu código de conduta. Infelizmente (para as outras raças), uma de suas premissas salienta que a sobrevivência dos sahuagin depende da erradicação implacável de qualquer outra espécie.

Os sahuagin vivem em comunidades de tamanhos variados, desde vilas até cidades, construídas nas profundezas do oceano com pedras e outros materiais naturais. Essas criaturas empregam uma grande variedade de defesas, tanto passivas (como camuflagem de algas) quanto ativas (como as armadilhas e tubarões domesticados), para proteger suas comunidades. Os grupos de elite dos machos (em especial os sahuagin de quatro braços) governam cada comunidade: um barão governa uma vila, enquanto um príncipe dirige aproximadamente 20 vilas. Os reis dos sahuagin comandam territórios muito maiores e vivem em cidades com 6.000 habitantes ou mais. Um reino sahuagin abrange toda uma costa marítima; as vilas e as cidades estarão separadas por muitos quilômetros (em geral, mais de 150 km). Os clérigos sahuagin são professores e guardiões do conhecimento, responsáveis por controlar a vida religiosa em suas comunidades. Apesar da presença destas sacerdotisas

em sua sociedade, os demônios do mar são supersticiosos, não confiam e temem a magia.

A divindade maior dos sahuagin é Sekolah, um grande tubarão demoníaco.

PERSONAGENS SAHUAGIN

A classe favorecida de um sahuagin macho é ranger. A maioria dos seus líderes pertence a esta classe. A maior parte deles escolhe humanoides (elfos) como seus inimigos prediletos. A classe favorecida das sahuagin fêmeas é clérigo. As clérigas sahuagin veneram Sekolah (arma favorita: tridente) e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Mal, Ordem, Força e Guerra.

SALAMANDRA

A parte superior do corpo desta criatura é similar a um humanoide musculoso, com rosto adunco. Da cintura para baixo, existe uma cauda de serpente recoberta de escamas vermelhas e pretas. Apêndices na forma de línguas de fogo brotam da espinha, braços e cabeça dessa criatura.

O Plano Elemental do Fogo é o lar de muitas criaturas estranhas, inclusive as temíveis legiões das salamandras. Seres parecidos com serpentes, elas vivem em cidades de metal que ardem com calor sobrenatural.

Elas são egoístas e cruéis e sentem prazer em torturar outras criaturas. Raramente são encontradas sem as suas lanças de metal aquecidas, mas às vezes empunham outras armas.

Quando são invocadas ao Plano Material, as salamandras frequentemente ajudam trabalhadores em forjas ou ferreiros. Suas habilidades para trabalhar metais enquanto permanecem no fogo as tornam excelentes ferreiras, as melhores já conhecidas em qualquer lugar.

As salamandras se reproduzem assexuadamente; cada uma produz uma única larva a cada dez anos e a incuba em poços de fogo até que atinjam a maturidade. Os irmãos das chamas e as salamandras são espécies diferentes, embora as nobres sejam salamandras hierarquicamente acima das comuns.

As salamandras falam o idioma ígneo. Algumas das salamandras comuns e todas as nobres também falam o idioma Comum.

COMBATE

As salamandras usam lanças de metal aquecidas ao extremo pelo calor de fornalha emitido por seus corpos. Como são sanguinárias e sádicas, elas não hesitam em atacar. Elas sempre preferem derrotar os indivíduos aparentemente mais fortes primeiro, reservando aos inimigos mais fracos um tratamento lento, agonizante e posterior.

Se uma salamandra tiver Redução de Dano, suas armas naturais são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano de outras criaturas.

Constrição (Ext): Uma salamandra causa automaticamente o dano da cauda (inclusive o dano por fogo) caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar. Uma salamandra nobre é capaz de constringir mais de uma criatura simultaneamente, conquanto todas pertençam a uma categoria de tamanho duas vezes inferior à sua.

Calor (Ext): Uma salamandra gera tanto calor que seu mero toque causa dano adicional por fogo. As armas metálicas das salamandras também conduzem este calor.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a salamandra precisa atingir um oponente menor, da mesma categoria de tamanho ou uma categoria maior (no máximo) com sua cauda. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Habilidades Similares a Magia: (somente para salamandras nobres) 3/dia — *bola de fogo* (CD 15), *esfera flamejante* (CD 14), *mãos flamejantes* (CD 13), *muralha de fogo* (CD 16); 1/dia — *dissipar magia* e *invocar criatura VII* (um elemental do fogo Enorme). Nível de Conjurador: 15°. As CD para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Perícias: As salamandras recebem +4 de bônus racial em testes de Ofícios (forjaria).



Salamandra

	Irmão das Chamas Extra-Planar (Pequeno — Planar, Fogo)	Salamandra Extra-Planar (Médio — Planar, Fogo)	Salamandra Nobre Extra-Planar (Grande — Planar, Fogo)
Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)	9d8+18 (58 PV)	15d8+45 (112 PV)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (+1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 18	18 +1 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 17	18 (-1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+4/+1	+9/+11	+15/+25
Ataque:	Corpo a corpo: lança +6 (dano: 1d6+1; dec. x3 mais 1d6 por fogo)	Corpo a corpo: lança +11 (dano: 1d8+3; 1d8+3; dec. x3 mais 1d6 por fogo)	Corpo a corpo: <i>lança longa</i> [+3] +23 (dano: 1d8+9; dec. x3 mais 1d8 por fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: lança +6 (dano: 1d6+1; dec. x3 mais 1d6 por fogo) e cauda +4 (dano: 1d4 mais 1d6 por fogo)	Corpo a corpo: lança +11/+6 (dano: 1d8+3; dec. x3 mais 1d6 por fogo) e cauda +9 (dano: 2d6+1 mais 1d6 por fogo)	Corpo a corpo: <i>lança longa</i> [+3] +23/+18/+13 (dano: 1d8+9; dec. x3 mais 1d8 por fogo) e cauda +18 (dano: 2d8+3 mais 1d8 por fogo)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m (3 m com a cauda)	3 m/3 m (6 m com a cauda ou <i>lança longa</i>)
Ataques Especiais:	Contrição 1d4 mais 1d6 por fogo, calor, agarrar aprimorado	Contrição 2d6+1 mais 1d6 por fogo, calor, agarrar aprimorado	Contrição 2d8+3 mais 1d8 por fogo, calor, agarrar aprimorado, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, vulnerabilidade a fogo	Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, vulnerabilidade a fogo	Redução de Dano 15/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, vulnerabilidade a fogo
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Von +6	Fort +8, Ref +7, Von +8	Fort +12, Ref +10, Von +11
Habilidades:	For 12, Des 13, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 13	For 14, Des 13, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 13	For 22, Des 13, Con 16, Int 16, Sab 15, Car 15
Perícias:	Esconder-se +12, Furtividade +6, Observar +11, Ofícios (forjaria) +8, Ouvir +11	Blefar +11, Diplomacia +3, Disfarces +1 (+3 para atuar), Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidar +13, Observar +8, Ofícios (forjaria) +19, Ouvir +8, Procurar +12	Blefar +19, Diplomacia +4, Esconder-se +15, Furtividade +17, Intimidar +4, Observar +13, Ofícios (forjaria) +25, Ouvir +13
Talentos:	Ataques Múltiplos, Prontidão	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Prontidão	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Perícia (Ofícios [forjaria]), Prontidão, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente:	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo
Organização:	Solitário, casal ou nicho (3–5)	Solitário, casal ou nicho (3–5)	Solitário, casal ou patrulha real (9–14)
Nível de Desafio:	3	6	10
Tesouro:	Padrão (somente não-inflamáveis)	Padrão (somente não-inflamáveis)	Dobro do padrão (somente não-inflamáveis) e <i>lança longa</i> +3
Tendência:	Geralmente Mau (qualquer)	Geralmente Mau (qualquer)	Geralmente Mau (qualquer)
Progressão:	4–6 DV (Pequeno)	8–14 DV (Médio)	16–21 DV (Grande); 22–45 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	+4	+5	—

Talentos: As salamandras têm o talento Ataques Múltiplos, mesmo que não atendam ao pré-requisito (três ou mais armas naturais).

A SOCIEDADE DAS SALAMANDRAS

Os irmãos das chamas, ou salamandras menores, são bárbaros e tribais. Com frequência, as salamandras mais evoluídas impõem suas civilizações sobre seus parentes menores. As integrantes da nobreza fazem pequenas viagens através dos Planos, para descobrir segredos e aprimorar seus poderes. Com o tempo, essas criaturas experientes retornam para dominar os membros de sua raça e erigir reinos enormes.

Em sociedades mistas, o status é determinado pelo tamanho e pelo poder — os irmãos das chamas constituem a casta mais baixa e a linha de frente dos exércitos das salamandras. As salamandras comuns pertencem à classe média e compõem a força de combate principal, enquanto as salamandras nobres são os comandantes.

As nações das salamandras fazem o melhor possível para resistir aos poderosos lordes elementais de seu plano natal e desprezam os azer, efreet e demais habitantes. Entretanto, muitas vezes elas são derrotadas e acabam sendo escravizadas por outros senhores do fogo ou "recrutadas" para os exércitos elementais.

SALAMANDRAS COMO PERSONAGENS

Os irmãos das chamas não têm classe favorecida. Algumas vezes, eles se tornam adeptos ou combatentes. As salamandras comuns ou nobres podem ser clérigas, feiticeiras ou guerreiras (sua classe favorecida).

SAQUEADOR ETÉREO

Aberração (Média)

Dados de Vida: 5d8 (22 PV)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +3/+3

Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, *detectar magia*, *passeio etéreo*

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 10, Des 18, Con 11, Int 7, Sab 12, Car 10

Perícias: Ouvir +9, Prestidigitação +12, Observar +9

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhuma moeda; padrão de bens; dobro de itens

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 6–7 DV (Médio); 8–15 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura bizarra tem a altura de um ser humano, mas a semelhança acaba nisso. Seu corpo é como um saco sustentado por uma única perna poderosa, que termina em um apêndice preênsil. O rosto fica no centro do corpo, e ostenta quatro olhos e uma boca grande. Quatro braços longos e com múltiplas articulações estendem-se do corpo, cada um deles com dedos longos e esguios nas pontas.

Os salteadores etéreos são criaturas bizarras que têm a mania de furtar quinilharias dos viajantes. Sua habilidade para se deslocar rapidamente entre os planos Material e Etéreo os torna ladrões espetaculares.

Os saltadores vivem em covis no Plano Material, onde estocam todas as suas quinilharias sem valor. Eles preferem locais isolados e inacessíveis, como o fundo de poços ou um túnel de mineração abandonados, cavernas montanhosas ou porões de construções em ruínas.

Os saltadores etéreos são mudos.

COMBATE

Um saltador etéreo vaga usando sua habilidade *passo etéreo* para permanecer invisível (e atravessar objetos sólidos). Quando localiza sua presa, volta ao Plano Material e tenta apanhar a vítima de surpresa. A criatura tentará arrebatá-la um item e retornar rapidamente ao Plano Etéreo. Ela pode até mesmo desferir uma mordida para distrair o alvo. Depois que obtiver o item, voltará tranquilamente até seu esconderijo para apreciar seu prêmio. Quando está muito ferido, o saltador prefere fugir a continuar no confronto.

Diversas estratégias simples podem frustrar o ataque do saltador. Os indivíduos perspicazes e com raciocínio rápido podem tentar recuperar o item roubado, simplesmente pegando-o de volta antes que o saltador consiga escapar (utilize as regras para desarmar um oponente, página 155 do *Livro do Jogador*). Muitos aventureiros expõem objetos baratos para que o saltador os apanhe. Os saltadores são famosos por seu faro para magia, portanto, os itens encantados com a *aura mágica de Nystul* ou chama contínua são quase irresistíveis para a criatura, principalmente se também forem adornados. Felizmente, o saltador se satisfaz com um único prêmio de cada vez.

Detectar Magia (Sob): Os saltadores etéreos são capazes de *detectar magia* sem limite diário (Nível de Conjurador: 5°).

Passeio Etéreo (Sob): O saltador etéreo pode viajar do Plano Etéreo para o Material como parte de qualquer ação de movimento e fazer o caminho inverso como uma ação livre. Ele consegue permanecer uma rodada no Plano Etéreo antes de ser forçado a retornar. Em todos os demais aspectos, esta habilidade é idêntica à magia *passo etéreo* (Nível de Conjurador: 15°).

Perícias: Os saltadores etéreos recebem +8 de bônus racial nos testes de Prestidigitação e +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

SAPO GIGANTE

Uma variedade de sapos gigantes é ameaça comum nas terras de *Aventuras Orientais*. Eles variam em tamanho de sapo do fogo de 1,2 metros de comprimento aos sapos glaciais de 2,4 metros, e em inteligência do nível animal para aproximadamente um humano confuso ou um ogro brilhante. Todos eles são mais ou menos como seus primos Mínimos comuns, apesar da sua coloração variar amplamente.

COMBATE

Com a exceção do sapo do fogo, todos os sapos gigantes atacam com suas línguas longas, usando-as para arrastar suas presas para as bocas.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o sapo deve acertar seu ataque de língua. Se conseguir segurar, ele começa a arrastar seu alvo para a boca. Nas rodadas subsequentes, o sapo e o alvo fazem testes de Força resistidas. O sapo e o alvo recebem +4 de bônus no teste para cada categoria de tamanho acima do Médio, ou -4 de penalidade para cada categoria abaixo do Médio. Se o sapo vencer o teste resistido de Força, ele arrasta a vítima mais perto em 30 centímetros por ponto de diferença entre o resultado dos testes. Se a vítima vencer o teste, ela se solta. Se a distância entre o sapo e a vítima for reduzida a 0, o sapo imediatamente faz um ataque de mordida. O alvo é considerado agarrado e perde qualquer bônus de Destreza na CA.

Os sapos também possuem agarrar aprimorado com seus ataques de mordida. Para usar essa habilidade, ele deve acertar seu ataque de mordida, seja antes de arrastar um oponente para sua boca ou simplesmente com um ataque normal de corpo a corpo. Se conseguir segurar, ele poderá engolir.

Engolir (Ext): Um sapo pode tentar engolir um oponente preso com duas categorias de tamanho inferior (sapos gigantes e venenosos somente são capazes de engolir criaturas Miúdas ou menores, enquanto os sapos glaciais são capazes de engolir criaturas Pequenas ou menores) com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre dano de



Saqueador Etéreo

esmagamento igual ao dano de mordida, mais 1d4 pontos de dano por ácido a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando dano suficiente para eliminar o sapo (CA 12).

Perícias: Todas as variedades de sapo gigante recebem +12 de bônus racial nos testes de Saltar.

O estômago de um sapo Médio é capaz de comportar uma criatura Miúda, duas Mínimas ou quatro Minúsculas. Um sapo Enorme (como um sapo glacial avançado) é capaz de comportar uma criatura Média, duas Pequenas, quatro Miúdas, oito Mínimas ou dezesseis Minúsculas.

Perícias: Todos os sapos recebem +6 de bônus racial nos testes de Saltar.

SAPO GIGANTE

Sapos gigantes são exatamente o que seus nomes implicam — versões maiores de sapos comuns, em média aproximadamente 1,5 metro de comprimento e pesando de 75 a 100 kg. Sua coloração varia do marrom claro ao vermelho ferroso. Sua pele é universalmente seca, áspera ao toque.

Combate

Quando está caçando, um sapo gigante permanece imóvel até que presas prováveis entrem no alcance da sua língua, e então açoitá-la para capturar sua refeição.

Perícias: A coloração de um sapo gigante concede +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

SAPO DO FOGO

Os sapos do fogo são de aproximadamente 1,2 metro de comprimento e pesam aproximadamente 50 kg. Sua pele é vermelha brilhante e coberta com bossas ásperas e roxas.

Combate

Os sapos do fogo raramente atacam, a não ser se ameaçados, molestados ou defendendo seus lares. Eles não atacam com suas línguas como os outros sapos fazem, mas exalam pequenas bolas de fogo nos seus inimigos.

Bola de Fogo (Sob): O único método de ataque de um sapo do fogo é exalando uma pequena bola de fogo com um alcance de 9 metros (nenhum incremento de distância). A bola de fogo possui um raio de explosão de 1,5 metro e inflige 2d8 pontos de dano a todas as criaturas dentro da explosão. Criaturas afetadas sofrem metade do dano se fizerem um teste de resistência bem sucedida de Reflexos (CD 15).

Subtipo Fogo (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado de frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência. Consulte o Capítulo 7: Glossário, do *Livro dos Monstros*.

Engolir: O interior de um sapo do fogo tem 10 de CA.

SAPO VENENOSO

Em aparência, um sapo venenoso é indistinguível de um sapo gigante.

Combate

Os sapos venenosos usam as mesmas "táticas" que os sapos gigantes.

Veneno (Ext): Mordida, Teste de resistência de Fortitude (CD 13), dano inicial inconsciência, dano secundário 3d6 de Constituição temporários.

Engolir: O interior de um sapo venenoso tem 10 de CA.

Perícias: * As cores da pele de um sapo venenoso concedem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

SAPO GLACIAL

Os sapos glaciais têm 2,4 metros de comprimento e pesam aproximadamente 200 kg ou mais. Sua pele cheia de bossas é branca variando ao azul pálido nas bossas verrugentas. Eles são moderadamente inteligentes, e coletam gemas e joias ativamente, particularmente diamantes.



Sapo Gigante

	Sapo Gigante Animal (Médio)	Sapo do Fogo Besta (Fogo) Mágica Pequena
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d10 (22 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+3 (Des)
Deslocamento:	6 m	6 m
CA:	16 (+2 Des, +4 natural)	14 (+1 tamanho, +3 Des)
Ataques:	corpo a corpo: Mordida +1; ou toque à distância: língua +3	Nenhum
Dano:	Mordida 1d6; língua 1d4 por contusão	Nenhum
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m (3 m com a língua)	1,5 m / 1,5 m (9 m com bola de fogo)
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, engolir	Bola de Fogo
Qualidades Especiais:	—	Subtipo Fogo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Vontade -1	Fort +4, Ref +7, Vontade +1
Habilidades:	For 10, Des 15, Cons 12, Int 2, Sab 9, Car 5	For 6, Des 17, Cons 10, Int 5, Sab 10, Car 7
Perícias:	Esconder-se +11, Saltar +6	Observar +3, Ouvir +4, Saltar +4
Talentos:	Esquiva	Esquiva, Mobilidade
Terreno/Clima:	Terra quente e temperada ou subterrâneo	Terra quente e temperada ou subterrâneo
Organização:	Solitário ou colônia (2-12)	Solitário ou colônia (2-6)
Nível de Desafio:	1	2
Tesouro:	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Caótico Neutro
Progressão:	3-4 DV (Médio) 5-6 DV (Grande)	5-7 DV (Pequeno) 8-12 DV (Médio)

	Sapo Venenoso Animal (Médio)	Sapo Glacial Besta Mágica Grande (Frio)
Dados de Vida:	2d8+4 (13 PV)	5d10+15 (37 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m	9 m
CA:	15 (+2 Des, +3 natural)	16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Mordida +1; ou toque à distância: língua +3	corpo a corpo: Mordida +8; ou toque à distância: língua +5
Dano:	Mordida 1d6 mais veneno; língua 1d4	Mordida 2d6+6; língua 1d4+4 por contusão
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m (3 m com a língua)	3 m/1,5 m (3 m com a língua)
Ataques Especiais:	Veneno, agarrar aprimorado, engolir	Agarrar aprimorado, engolir, esfera de frio
Qualidades Especiais:	—	Subtipo frio
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +5, Vontade -1	Fort +7, Ref +5, Vontade +1
Habilidades:	For 10, Des 15, Cons 14, Int 2, Sab 9, Car 5	For 18, Des 13, Cons 17, Int 8, Sab 10, Car 7
Perícias:	Esconder-se +11 *, Saltar +6	Esconder-se -1*, Observar +3, Ouvir +3, Saltar +16
Talentos:	Esquiva	Iniciativa Aprimorada, Esquiva
Terreno/Clima:	Terra quente e temperada ou subterrâneo	Terra fria ou subterrâneo
Organização:	Solitário ou colônia (2-8)	Solitário ou colônia (2-4)
Nível de Desafio:	2	3
Tesouro:	Nenhum	50% moedas; dobro de bens; itens padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	3-4 DV (Médio) 5-6 DV (Grande)	6-8 DV (Grande) 9-15 DV (Enorme)

Combate

Apesar de serem mais inteligentes do que meros animais, os sapos glaciais são ainda muito simplórios para táticas complicadas. Eles atacam qualquer coisa e lutam brutalmente.

Esfera de Frio (Sob): A cada rodada, como uma ação padrão, um sapo glacial é capaz de exalar uma esfera de frio debilitante num raio de 3 metros do seu corpo. As criaturas dentro desse raio sofrem 3d6 pontos de dano de frio (um teste de resistência de Fortitude bem sucedido contra CD 15 reduz o dano pela metade).

Subtipo Frio (Ext): Imunidade ao frio, dobro do dano de fogo exceto num teste de resistência bem sucedido. Consulte o Capítulo 7: Glossário, do *Livro dos Monstros*.

Engolir: O interior de um sapo glacial tem 13 de CA.

Perícias: * A coloração de um sapo do gelo concede +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em áreas de neve e gelo.

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, *passeio etéreo*

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 14, Des 12, Con 11, Int 7, Sab 12, Car 10

Perícias: Ouvir +5, Furtividade +5, Observar +4

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Plano Etéreo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 3-4 DV (Médio); 5-6 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura assemelha-se a um lagarto bípede com uma cauda sinuosa. Sua característica mais perturbadora é não possuir cabeça. Ao invés disso, tem uma boca escancarada composta por três mandíbulas poderosas e dentes negros e brilhantes perfilados no seu interior. Três olhos pequenos são incrustados ao redor da boca, alternando-se com as mandíbulas.

Os saqueadores etéreos são predadores agressivos, capazes de se deslocar rapidamente a partir do Plano Etéreo para atacar oponentes no Plano Material.

Essas criaturas vivem e caçam no Plano Etéreo. Sua ecologia e seus hábitos são extremamente obscuros — poucas pessoas já os observaram em seu habitat natural durante algum tempo e as suas aparições no Plano Material limitam-se aos ataques contra suas presas. Entretanto, presume-se que eles não tenham

SAQUEADOR ETÉREO

Besta Mágica (Média — Extra-planar)

Dados de Vida: 2d10 (11 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +2/+4

Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

sociedade ou cultura no sentido tradicional e sejam motivados apenas pelas necessidades de sustento e sobrevivência.

A coloração dos saqueadores etéreos varia do azul vivo ao violeta escuro. Eles têm cerca de 1,2 m de altura, mas o comprimento total atinge 2,1 m e pesam em torno de 100 kg.

Os saqueadores etéreos não falam nenhum idioma conhecido. Os sobreviventes de seus ataques no Plano Material alegam que eles emitem um ganido alto, cuja tonalidade varia conforme a velocidade e a vitalidade da criatura.

COMBATE

Assim que o saqueador localiza a presa, ele se desloca para o Plano Material na esperança de surpreendê-la. A criatura morde a vítima e então retornará rapidamente para o Plano Etéreo. Quando está muito ferido, o saqueador prefere fugir para seu plano a prosseguir no confronto.

Passeio Etéreo (Sob): O saqueador etéreo pode viajar do Plano Etéreo para o Material como parte de qualquer ação de movimento e fazer o caminho inverso como uma ação livre. Ele consegue permanecer uma rodada no Plano Etéreo antes de ser forçado a retornar. Em todos os demais aspectos, esta habilidade é idêntica à magia *passeio etéreo* (Nível de Conjurador: 15°).

Perícias: Os saqueadores etéreos recebem +2 de bônus racial nos testes de Ouvir, Furtividade e Observar.



Saqueador Etéreo

COMBATE

É quase impossível surpreender os sentidos aguçados de um sátiro na floresta.

Por outro lado, sua graciosidade e agilidade naturais lhes permitem espreitar qualquer viajante que não esteja muito atento ao ambiente florestal à sua volta.

Uma vez engajado em combate, um sátiro desarmado atacará desferindo cabeçadas. Caso o sátiro esteja esperando problemas, estará armado com um arco e uma adaga e tentará disparar suas flechas a partir de locais escondidos, enfraquecendo os inimigos antes que se aproximem.

Flautas (Sob): Os sátiros podem emitir uma grande variedade de tons mágicos de suas flautas. Em geral, apenas um sátiro em cada grupo carregará flautas. Quando ele toca, todas as criaturas numa área de 18 m (exceto outros sátiros) devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13) ou serão afetados pelas magias *enfeitiçar pessoa*, *sono* ou *medo* (Nível de Conjurador: 10°; o sátiro escolhe o efeito).

Empunhadas por outras criaturas, essas flautas não têm poderes especiais. Qualquer criatura que obtiver sucesso contra um dos efeitos da flauta não será afetada novamente pelo mesmo conjunto de flautas durante 24 horas. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Um sátiro frequentemente usa sua flauta para encantar e seduzir mulheres especialmente atraentes ou para adormecer um bando de aventureiros e roubar seus pertences valiosos.

Perícias: Os sátiros recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Atuação e Observar.

SÁTIRO

Fada (Médio)

Dados de Vida: 5d6+5 (22 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +2/+2

Ataque: Corpo a corpo: chifres +2 (dano: 1d6) ou à distância: arco curto +3 (dano: 1d6; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: chifres +2 (dano: 1d6) e adaga -3 (dano: 1d4; dec. 19-20); ou à distância: arco curto +3 (dano: 1d6; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Flautas

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/ferro frio, visão da penumbra

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 10, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 13, Car 13

Perícias: Atuação (instrumentos de sopro) +9, Blefar +9, Conhecimento (natureza) +9, Diplomacia +3, Disfarce +1 (+3 fingindo), Esconder-se +13, Furtividade +13, Intimidar +3, Observar +15, Ouvir +15, Sobrevivência +1 (+3 acima do solo)

Talentos: Prontidão®, Esquiva, Mobilidade

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário, casal, bando (3-5) ou tropa (6-11)

Nível de Desafio: 2 (sem flautas) ou 4 (com flautas)

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 6-10 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +2

A melhor forma de descrever esta criatura é como um homem com chifres e pernas de bode.

Os sátiros, também conhecidos como faunos, são criaturas hedonistas que brincam nos lugares selvagens do mundo. Eles apreciam boa comida, bebidas fortes e romances apaixonados.

Seu cabelo é vermelho ou castanho escuro, mas seus cascos e seus chifres são pretos.

É mais fácil encontrar um sátiro carregando instrumentos musicais ou garrafas de vinho em vez de armas.

Sátiro



SÁTIROS COMO PERSONAGENS

Os personagens sátiros possuem as seguintes características raciais.

— +2 Des, +2 Con, +2 Int, +2 Sab, +2 Car.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento básico terrestre de um sátiro é 12 m.

— Visão na penumbra.

— Dados de Vida Raciais: Os sátiros começam com 5 níveis de fada, que fornecem 5d8 DV, bônus base de ataque +2 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis como fada de um sátiro lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 8 x (6 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Atuação, Blefar, Conhecimento (natureza), Esconder-se, Furtividade, Observar e Ouvir. Os sátiros recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Atuação e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como fada de um sátiro lhe concedem 2 talentos. Eles adquirem Prontidão como um talento adicional.

— +4 de bônus de armadura natural

— Armas Naturais: chifres (dano: 1d6).

— Ataques Especiais (veja acima): Flautas

— Qualidades Especiais (veja acima): Redução de Dano 5/ferro frio.

— Idiomas Automáticos: Silvestre. Idiomas Adicionais: Comum, Élfico e Gnomo.

— Classe Favorecida: Bardo.

— Ajuste de Nível: +2.

SERPENTE DO GELO

Elemental (Grande — Ar, Frio)

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)

Iniciativa: +7 (Des)

Deslocamento: 24 m

CA: 16 (-1 tamanho, +7 Des)

Ataque Base/Agarrar: +4/+13

Ataques: Corpo a corpo: constrição +8
Dano: Constrição 1d8+7 mais frio
Face/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição
Qualidades Especiais: Imunidades de elemental, subtipo (frio), Redução de Dano 5/magia
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +12, Von +3
Habilidades: For 20, Des 25, Con 16, Int 4, Sab 13, Car 11
Perícias: Furtividade +11, Observar +6
Talentos: Esquiva, Mobilidade, Ataque Poderoso
Terreno/Clima: Planícies/Frio
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 7–9 DV (Grande); 10–18 (Enorme)
Ajuste de Nível: +4

As serpentes do gelo são uma variedade incommon de elemental do ar, encontradas somente em climas frios. Elas possuem uma camuflagem natural e quase sempre são avistadas como uma víbora contorcida feita de gelo ambulante e partículas de neve, deslizando sobre campos ou colinas repletos de neve.

Uma serpente de gelo é composta de ar congelado em movimento constante, que espalha gelo, neve, folhas e até rochas enquanto se movimenta. Diferente dos outros elementais do ar, a serpente não é capaz de voar — ela se desloca serpenteando no solo, como uma víbora comum.

COMBATE

As serpentes do gelo se alimentam do calor das criaturas vivas. Semelhante a uma constritora, elas se enrolam nas suas vítimas, mas em vez de esmagá-las até a morte, as serpentes absorvem o calor do corpo do alvo.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a serpente do gelo precisa atingir um oponente com seu corpo. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prenderá a vítima e poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Uma serpente do gelo causa 2d4 pontos de dano por contusão caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Médias ou menores, devido ao frio entorpecente do seu corpo. Se a vítima ficar inconsciente, a serpente causará 2d4 pontos de dano normal a cada rodada.

Subtipo (frio) (Ext): Imune ao frio e vulnerável ao fogo, o que significa que sofre 1,5 vezes o dano (+50%) causado por fogo, independente do resultado (ou da possibilidade) de um teste de resistência.

NOS REINOS

As serpentes de gelo são encontradas no Norte, desde o Mar do Gelo em Movimento até os Charcos dos Trolls, ampliando seu território para o sul durante o inverno. Sua entrada nos Reinos é atribuída a um clérigo maligno de Akadi, que vivia nas proximidades do Lago do Laço Gélido.

SHALARIN

Humanoide (Médio — Aquático)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +2 (+2 Des)
Deslocamento: Natação 12 m
CA: 15 (+2 Des, +3 armadura aquática)
Ataque Base/Agarrar: +0/+2
Ataques: Corpo a corpo: tridente +5 (dano: 1d8+4)
Dano: Tridente 1d8+3
Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais: visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von –1
Habilidades: For 17, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8
Perícias: Ouvir +1, Observar +1
Talentos: Foco em Arma (tridente)
Terreno/Clima: Aquático/Quente e temperado
Organização: Bando (3–10) ou casta (11–30)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +0

Os shalarin são uma raça aquática graciosa e altamente desenvolvida.

Eles são adornados com barbatanas dorsais proeminentes, que percorrem seu corpo desde a ponta do nariz até a base da coluna, passando pela testa, crânio e espinha dorsal. Ela atinge 60 cm na sua extensão máxima, situada entre os ombros. Os shalarin têm guelras ao redor do pescoço e na caixa torácica, em ambos os lados do corpo. Eles atingem a mesma altura dos seres humanos, cerca de 1,80 m. Sua pele é lisa e sem escamas, similar à textura encontrada nos golfinhos, e varia do prata ao marfim, com variações laranjas, vermelhas ou azul escuro. As barbatanas dorsais também apresentam diversas cores e padrões, refletindo a casta dos shalarin individualmente. A informação acima se refere a um combatente shalarin de 1º nível. Os shalarin falam o idioma Aqan.

COMBATE

Os guerreiros shalarin empunham tridentes e usam armaduras de prata ou de pérolas; as estatísticas acima consideram uma armadura de trama de prata, formada de uma variedade única de coral. As armaduras de pérolas concedem +5 de bônus na CA, mas reduzem a velocidade de natação para 9 m. Alguns shalarin são clérigos, bardos ou feiticeiros, e utilizam armas e equipamentos adequados à sua classe, além das magias e habilidades de classe.

O shalarin descrito acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

PERSONAGENS SHALARIN

A classe favorecida dos shalarin é guerreiro.

SOCIEDADE DOS SHALARIN

Os shalarin vivem em uma rígida sociedade de castas e consideram muito importante descobrir qual a casta de seus interlocutores, o mais rápido possível, de forma a interagir com eles de maneira adequada. Apresentar informações contraditórias para um shalarin — como um guerreiro que cozinha ou canta — pode causar uma grande confusão. As quatro castas desta sociedade são os Protetores (guerreiros), os Provedores (operários, servos e legisladores), os Eruditos (historiadores, poetas, bardos, atores) e os Caçadores (exploradores).

Em geral, os shalarin são educados e extrovertidos, embora se mantenham afastados dos elfos do mar, devido a uma perseguição muito antiga promovida por aquela raça. Para a maioria das espécies aquáticas, os shalarin parecem ingênuos, mas isso não é verdade — eles são confiantes e polidos, mas estão longe de ser tolos.

NOS REINOS

Em Faerûn, os shalarin são encontrados apenas no Mar das Estrelas Cadentes, onde o império de As'arem se estende das águas profundas ao norte das Ilhas Impacto até a Orla Oriental, entre Impiltur e o Grande Vale. No Ano da Harpa Emudecida (1371 CV), um portal permanente surgiu

Shalarin



no Mar Interior, conectando o império shalarin com sua antiga terra natal, no Mar de Corynactis, a oeste de Maztica. Temerosos de que as outras raças tentem assumir o controle deste *portal*, os shalarin procuram manter sua existência em segredo, enquanto se esforçam para se adaptar ao novo relacionamento com seus primos distantes, que vivem a cerca de meio mundo de As'arem.

SHARN

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 4d8+20 (38 PV)

Iniciativa: +5 (Des)

Deslocamento: 3 m, voo 12 m (perfeito)

CA: 19 (+5 Des, -1 tamanho, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+11

Ataques: Corpo a corpo: 3 garras +6 (ou 3 armas Médias ou menores +4), 6 garras +4 (ou 6 armas Médias ou menores +4), 3 mordidas +4

Dano: Garra 1d6+2 (ou arma +4), garra 1d6+2 (ou arma +2), mordida 2d6+2

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Conjuração, portais móveis

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio, ações independentes, evasão, imunidades, forma fixa, forma exclusiva, regeneração 2, RM 20, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +8

Habilidades: For 18, Des 20, Con 20, Int 18, Sab 18, Car 20

Perícias: Blefar +9, Concentração +10, Diplomacia +9, Conhecimento (arcano) +8, Ouvir +10, Procurar +8, Sentir Motivação +8, Identificar Magia +11, Observar +12

Talentos: Prontidão^B, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Ataques Múltiplos^B, Combater com Múltiplas Armas^B

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, casal ou parlamento (4–48)

Nível de Desafio: 8 + níveis de personagem

Tesouro: Dobro das moedas, quádruplo dos itens

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: 5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +5

Os sharn incorporam o caos da magia. Eles poderiam dominar o mundo, caso se importassem e fossem capazes de se concentrar nisso, mas seus planos parecem mais sofisticados do que o mero domínio.

Os sharn são criaturas de 1500 kg, de corpos espiralados, negros e prateados, iluminados por faíscas contínuas de luzes mágicas. Eles atingem entre 3,60 m e 4,5 m de altura. As três cabeças com mandíbulas de um sharn se originam de um único torso. Não há cabelos, olhos ou orelhas visíveis demarcando a pele lisa acima das suas narinas brilhantes. Para se deslocar no solo, eles arrastam seu corpo ofídico, como uma víbora; os sharn sempre voam, a menos que tenham um ótimo motivo para rastejar. Dois troncos maciços de braços emergem das laterais do corpo e outro das costas. Cada tronco sustenta três braços menores, terminados em mãos com três dedos e garras. As nove mãos possuem vários olhos em sua extensão, e cada olho é capaz de enxergar normalmente e com a visão no escuro.

Os sharn são uma raça essencialmente mágica.

Alguns eruditos acreditam que eles nascem diretamente da essência do caos e sobrepujariam até mesmo os dragões.

COMBATE

Conjuração: Um sharn típico conjura magias como um feiticeiro de 7º nível e um clérigo de 5º nível. Devido à ação parcial que a criatura obtém com sua habilidade *velocidade*, ela é capaz de lançar duas magias na mesma rodada; contudo, a estrutura mental peculiar do sharn exige que ele conjure um efeito de cada classe. Portanto, um sharn que utilizar suas ações parciais para conjurar duas magias deverá lançar uma da lista de feiticeiro e outra da lista de clérigo, nunca dois efeitos da mesma classe. Obviamente, uma magia que conste nas duas listas pertencerá a ambas as classes. Cada DV adicional do sharn lhe concede um nível de conjurador efetivo como feiticeiro ou clérigo.

Por exemplo, um sharn típico com 8 DV teria a capacidade de conjuração de um feiticeiro de 9º nível e de um clérigo de 7º nível.

Magia Arcana Sharn: Os sharn não precisam de componentes materiais ou focos arcanos para conjurar suas magias. Geralmente, eles não possuem um familiar.

Magia Divina Sharn: Os sharn não precisam de componentes materiais ou focos divinos para conjurar suas magias. Os clérigos da raça podem escolher quatro domínios entre os seguintes (e recebem os poderes concedidos dos quatro selecionados): Caos, Conhecimento, Enganação, Magia, Morte, Proteção, Sorte, Viagem.

Portais Moveis (Sob): Um sharn é capaz de sustentar três portais em miniatura — janelas astrais — e consegue enxergar, lançar magias e golpear fisicamente seus oponentes através deles. Cada portal é uma janela hexagonal translúcida de luz púrpura, com 90 cm de diâmetro. Usando uma ação de rodada completa, o sharn pode gerar um dos três portais em qualquer local num raio de 6 m do seu corpo; cada janela surge de um redemoinho de partículas roxas. Depois, cada portal conseguirá percorrer 6 m por rodada de forma independente, como uma ação livre, executada antes da ação regular do sharn (não somente antes da ação parcial concedida pela *velocidade*). Os portais não bloqueiam o movimento, a linha de visão ou a linha de disparo. Um personagem é capaz de ocupar o mesmo quadrado de um portal, sem qualquer efeito nocivo — além de ao alcance do toque e dos ataques do monstro. Um sharn pode dissipar ou mais portais durante seu turno, como uma ação livre, mas não seguirá gerá-los novamente até que use uma ação de rodada completa com este objetivo.

Caso o sharn se afaste a mais de 30 m de um portal, a janela será dissipada.

O sharn pode conjurar magias através do portal, estendendo suas mãos até o outro lado. Ele é capaz de desferir ataques de toque contra as criaturas adjacentes ao portal. Ele ou qualquer criatura não consegue atravessar totalmente uma dessas janelas.

Os sharn podem desferir ataques físicos através dos portais, sem qualquer penalidade, mas somente contra adversários num raio de 1,5 m; nestes casos, desconsidere o alcance de 3 m do monstro. Lembre-se que os portais ameaçam os quadrados adjacentes, e são capazes de flanquear (ou auxiliar nesta manobra), da mesma forma que qualquer criatura ameaçaria uma determinada área.

Os oponentes não conseguem atacar um sharn ou conjurar magias através dos portais. Eles podem preparar uma ação para golpear o monstro quando suas mãos surgirem da janela para lançar uma magia ou atacar. Supondo que o sharn não esteja invisível quando estender parte do seu corpo através das janelas, ele terá nove décimos de cobertura, que concedem +10 de bônus na CA e +4 de bônus dos testes de resistência de Reflexos.

Os portais móveis podem ser dissipados, embora o sharn seja capaz de gerá-los novamente na rodada seguinte, usando uma ação de rodada completa. Os portais não funcionam ou surgem no interior de um *campo antimagia*. Como são efeitos de energia, os portais não são afetados pela magia *invisibilidade* e efeitos similares.

Ações Independentes (Ext): As três consciências distintas do sharn lhe permitem realizar duas ações padrão e uma ação de movimento a cada rodada, ou uma ação de rodada completa e uma ação padrão a cada rodada. Ele é capaz de lançar duas magias no mesmo turno, mas a estrutura mental peculiar do sharn exige que ele conjure um efeito de

cada classe.

Evasão (Ext): Sempre que um sharn se tomar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Imunidades (Ext): Os sharn são imunes a efeitos de ação mental, metamorfose e magias capazes de alterar sua forma.

Forma Fixa (Ext): Os sharn não podem alterar ou metamorfosear seus corpos e são imunes a estes efeitos.

Forma Exclusiva (Ext): Nenhuma criatura é capaz de se alterar, metamorfosear ou assumir a forma de um sharn ou de uma criatura similar.

Regeneração (Ext): As armas ordeiras, as magias com o descritor [Ordem] e os extra-planares Leais causam dano normal contra os sharn. A regeneração será neutralizada caso o sharn utilize qualquer um de seus portais móveis.

Talentos: Os sharn adquirem Destreza Múltipla e Combater com Múltiplas Armas como talentos adicionais.



Sharn

SOCIEDADE DOS SHARN

Os sharn não são uma espécie numerosa. A sociedade da raça é uma confusão de argumentação política e intrigas sociais. Os conflitos de poder, geralmente relacionados a diferenças ideológicas, são constantes. Esse foco interiorizado não impede que os sharn se envolvam nos assuntos de outras espécies, mesmo através dos planos. Os planos de ação que serão executados nesses casos raramente são óbvios.

NOS REINOS

Os sharn travaram grandes guerras contra os phaerimm — confrontos que ajudaram a moldar Faerûn, pois a interseção da magia grandiosa da raça com a feitiçaria phaerimm costuma alterar a geografia dos campos de batalha, transformando montanhas em colinas e florestas em gramados. Com o tempo, os sharn se concentraram na questão dos phaerimm, aprisionando-os sob o Anauroch até descobrirem (ou decidirem) o que fazer com a espécie. Quase todos os anciões sharn abandonaram este plano de existência, deixando em Faerûn os mais jovens, que não possuem a quase-onipotência dos antigos e estão tentando compreender seu local neste mundo.

Esses jovens sharn podem se interessar momentaneamente pelas atividades dos mortais inferiores, mas a raça ainda gasta a maior parte do tempo envolvida em debates internos e experimentos.

Shirokinukatsukami



um macaco, terminando em garras de tigre que são equipadas com longas garras púrpuras.

Os shirokinukatsukami falam o Idioma Espiritual e o Comum.

COMBATE

Um shirokinukatsukami é um guerreiro destemido, hábil e cortês. A não ser que seja emboscado, ele começa um combate com uma proposta polida: o shirokinukatsukami informa seus oponentes potenciais da tolice das suas ações e dá a oportunidade de cessarem os atos malignos e se retirarem. Se o espírito maligno se recusar, ou atacar o shirokinukatsukami, a criatura luta sem piedade.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o shirokinukatsukami deve acertar com um ataque de garra ou mordida. Se agarrar, ele é capaz de rasgar.

Rasgar (Ext): Um shirokinukatsukami que segura um oponente pode fazer dois ataques de rasgar (corpo a corpo +16) com suas pernas traseiras para 2d4+2 pontos de dano cada.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — projeção astral, sonho, visão dos sonhos*, forma gasosa, invisibilidade, círculo mágico contra o mal, teletransporte exato (a si mesmo mais 25 kg de objetos); 3/dia — carruagem das nuvens (a si mesmo mais 25 kg de objetos), dissipar o mal, dominar monstros; 1/dia — cura completa, reviver os mortos. Além disso, um shirokinukatsukami é capaz de usar as seguintes habilidades Sem limite, com uma ação livre: detectar o mal, detectar pensamentos, discernir metamorfose*. Todas essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 14º nível (CD do teste de resistência 15 + nível da magia).

SHIROKINUKATSUKAMI

Extra-planar (Bom, Leal, Espírito) Grande

Dados de Vida: 12d8+36 (90 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12 m, voo 12 m (bom)

CA: 22 (+12 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Perfuração +16; 2 garras +11

Dano: Perfuração 1d8+5; garra 1d6+2

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, rasgar 2d4+2, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Redução de dano 15/mal, imunidade a venenos, resistência ao fogo 10, cura acelerada 4, RM 24

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +8, Vontade +13

Habilidades: For 20, Des 11, Cons 17, Int 18, Sab 19, Car 20

Perícias: Acrobacia +15, Concentração +18, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (espíritos) +19, Diplomacia +22, Equilíbrio +17, Identificar Magia +21, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +19, Saltar +11, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +19

Talentos: Desarme Aprimorado, Especialização em Combate Aprimorada*, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea

Terreno/Clima: Qualquer um

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 14

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: 13–15 DV

(Grande); 16–36 DV

(Enorme)

Também conhecidos como “Comedores de Sonhos” porque às vezes espantam espíritos malignos que causam pesadelos, os shirokinukatsukami são espíritos poderosos e amigáveis. Eles ajudam mortais que pedem sua assistência e às vezes são mandados para proteger uma pessoa merecedora ou notável.

A aparência de um shirokinukatsukami é talvez mais bizarra do que qualquer outro tipo de criatura espiritual. Ele possui o corpo grande de um cavalo, se levantando nas desproporcionais pernas traseiras de tigre. Pelos finos marrons ou dourados cobrem seu corpo, acentuados com padrões brilhantes e arrojados em várias cores. Sua face é a de um leão, com uma juba grossa de pelos grossos. Mas ele possui os olhos de um humano, o tronco e dentes de um elefante e a cauda de uma vaca. Além disso, seus braços são como os de



SIRRUSH

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 40d10+680 (900 PV)

Iniciativa: +23 (+15 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 27 m

Classe de Armadura: 44 (+15 Des, -1 tamanho, +20 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 4 garras +56, mordida +54

Dano: Garra 2d6+16, dec. 19–20 (+1d6 em caso de sucesso decisivo), mordida 4d6+8; dec. 19–20

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, rugido atordoante

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 90 m, RD 10/épico, visão no escuro 18 m, cura acelerada 20, visão na penumbra, RM 39, faro, resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10 e energia sônica 10

Testes de Resistência: Fort +41, Ref +39, Von +29

Habilidades: For 42, Des 40, Con 44, Int 21, Sab 38, Car 28

Perícias: Escalar +17, Esconder-se +36, Furtividade +35, Observar +36, Ouvir +36, Saltar +40

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Trespasar, Trespasar Aprimorado

Talentos Épicos: Iniciativa Superior, Sucesso Decisivo Avassalador (garra), Velocidade Ofuscante (x4).

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, casal ou bando (4–9 sirrush e 1–2 sirrusb de três cabeças)

Nível de Desafio: 24

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 41–50 DV (Grande), 51–60 DV (Enorme), 61+ DV (Imenso)

SIRRUSH DE TRÊS CABEÇAS

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 45d10+855 (1.102 PV)

Iniciativa: +25 (+17 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 36 m

Classe de Armadura: 50 (+17 Des, -1 tamanho, +24 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 4 garras +63, 3 mordidas +61

Dano: Garra 3d6+18, dec. 19-20 (1d6 em caso de sucesso decisivo), mordida 4d6+9; dec. 19-20

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, rugido atordoante

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 105 m, RD 10/épico, visão no escuro 18 m, cura acelerada 25, visão na penumbra, RM 42, fardo, resistência a ácido 15, frio 15, eletricidade 15, fogo 15 e energia sônica 15

Testes de Resistência: Fort +45, Ref +43, Von +33

Habilidades: For 47, Des 45, Con 49, Int 26, Sab 43, Car 33

Perícias: Escalar +19, Esconder-se +38, Furtividade +43, Observar +41, Ouvir +43, Saltar +40

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Trespasar, Trespasar Aprimorado

Talentos Épicos: Iniciativa Superior, Sucesso Decisivo Avassalador (garra), Velocidade Ofusante (x7)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, casal ou bando (1-2 sirrush de três cabeças e 4-9 sirrush)

Nível de Desafio: 28

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 46-55 DV (Grande); 56-65 DV (Enorme), 66+ DV (Imenso)

O sirrush é um predador quadrúpede com uma ferocidade indiscutível e um apetite interminável.

Um sirrush tem a aparência de um felino carnívoro esguio, com escamas de dragão espessas no lugar da pelagem. Ele pesa cerca de 320 kg e possui uma coloração preta mosqueada e prata. No lugar de uma juba, ele apresenta uma placa óssea protetora, que resguarda a cabeça e o pescoço de golpes potencialmente letais; da mesma forma, as escamas de dragão ignoram os piores efeitos dos elementos naturais e mágicos. Presas incisivas enormes sobressaem da boca igualmente imensa e as patas com garras não deixam dúvidas de que a criatura é um predador temível.

Sirrush de Três Cabeças: Os sirrush de três cabeças são espécimes mais raros e extremamente letais que dominam os sirrush comuns. Com frequência, eles lideram bandos de sirrush menores.

Estas criaturas caçam qualquer presa, mas são especializadas em eliminar dragões (embora os sirrush sejam inteligentes e consigam analisar rapidamente se um dragão é muito poderoso para o bando). Um único dragão é suficiente para alimentar um bando de sirrush durante uma semana — isto necessariamente não impede que as criaturas ainda espreitem outras vítimas por diversão.

Os sirrush falam os idiomas Silvestre e Dracônico.

COMBATE

Assim que o sirrush farejar e analisar furtivamente os poderes de uma refeição em potencial, ele espreitará a vítima durante um dia antes de atacá-la com uma fúria irrefreável. Devido às suas táticas sorrateiras, em geral ele utiliza a rodada surpresa para emitir seu rugido atordoante e depois salta sobre a vítima em sua ação subsequente. Um sirrush é um carnívoro tão eficiente que consegue morder e golpear a presa com suas quatro garras na mesma rodada, usando uma ação de ataque total.

Rugido Atordoante (Ext): A cada 1d4 rodadas, um sirrush pode emitir um ataque sônico com volume suficiente para atordoar todas as criaturas em uma dispersão de 18 m durante 1d4 rodadas; as

Sirrush de Três Cabeças



vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 47, CD 51 para um sirrush de três cabeças) para evitar este efeito.

Bote (Ext): Caso um sirrush salte ou utilize a manobra Investida contra um oponente durante a primeira rodada de combate, ele poderá desferir um ataque total, mesmo se já executou uma ação de movimento na mesma rodada.

Resistência à Decapitação (Ext): Uma placa óssea rígida protege o pescoço de um sirrush como um escudo e fornece resistência a golpes que normalmente poderiam decapitá-lo, como uma arma *vorpal*. Quando um sirrush ou um sirrush de três cabeças se tornar alvo de um efeito capaz de decapitá-lo, ele deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 DV + modificador de Força do atacante). Se fracassar, o sirrush será afetado normalmente pela decapitação; se obtiver sucesso, a habilidade *vorpal* simplesmente não surte efeito. Um sirrush comum morre quando é decapitado; um sirrush de três cabeças continuará lutando até que todas as cabeças sejam decepadas (a única penalidade sofrida é a redução de um ou dois ataques de mordida durante um ataque total).

SIV

Humanoide (Médio — Aquático)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 12 m, natação 6 m

CA: 13 (+1 Des, +2 natural)

Ataque Base/Agarrar: +0/+0

Ataques: Corpo a corpo: siangham +2 (dano: 1d6+); ou à distância: rede +2 (enredar); ou à distância: funda +2 (dano: 1d4+1)

Dano: Siangham 1d6, rede (enredar), funda 1d4

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Andar na água, resistência ao frio 5

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +1, Von -1

Habilidades: For 13, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6

Perícias: Ouvir +1, Observar +1

Talentos: Usar Arma Exótica (siangham)

Terreno/Clima: Pântanos

Organização: Solitário, patrulha (4), treinamento templário (16) ou vila (30-180)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +1

Os siv são humanoides com cabeça de sapo; eles são calculistas e têm a disciplina necessária para se tornarem monges poderosos.

A pele dos siv varia do verde claro ao azul escuro, é fria e pegajosa como a pele dos sapos. Eles atingem 1,5 m de altura e pesam cerca de 50 kg. Eles possuem dedos longos e graciosos e patas palmadas. Eles respiram oxigênio e costumam permanecer fora da água, mas podem nadar quando necessário.

A informação acima se refere a um combatente siv de 1º nível.

COMBATE

Os siv lutam conforme a situação tática da batalha. Eles preferem evitar o combate corporal com adversários poderosos que não foram enfraquecidos pelas suas redes e disparos de funda. Eles utilizam a habilidade de andar na água para obter vantagens estratégicas, flanqueando e manobrando contra os invasores que ousaram entrar em seus pântanos. Suas armas prediletas são a rede e o siangham.



Siv

Andar na Água (Sob): Sob circunstâncias normais, um siv é capaz de se mover na superfície da água, charcos, pântanos e outros líquidos estáveis, assim como caminharia em solo normal. Para utilizar esta habilidade em combate, o siv deve obter sucesso em um teste de Destreza (CD 10) durante sua ação. Se fracassar, ele tropeçará e afundará na superfície da água, mas ainda poderá agir normalmente na sua rodada (com as penalidades de movimento adequadas). Reativar esta habilidade exige uma ação de rodada completa. Os siv que obtiverem sucesso no teste podem, inclusive, usar a perícia Acrobacia como se pisassem em solo normal. Se a água estiver agitada por pequenas ondas, a CD aumenta para 20; a ondulação causada pelo movimento dos combatentes não é considerada uma "onda".

Se as variações na superfície da água ultrapassarem 15 cm, será impossível *andar na água* — por esta razão, os siv tentam permanecer nos pântanos, lagos isolados e outros corpos de água estagnada.

Resistência ao Frio (Ext): Os siv sofrem metade do dano de ataques de frio.

Talento: Os siv adquirem Usar Arma Exótica (siangham) como um talento adicional.

O siv descrito acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.



Skum

por uma espinha fina e aparente. Eles possuem uma cauda musculosa e delgada e seus olhos bulbosos.

Os skum são as criaturas renegadas criadas pelos aboletes para servir como buchas de canhão e escravos. Eles possuem alguma descendência da raça humana, um fato que os torna ainda mais terríveis.

Essas criaturas têm a mesma altura e peso de um ser humano.

Eles falam o idioma Aquan.

COMBATE

Na água, os skum são inimigos perigosos que atacam com mordidas e garras, dilacerando seus oponentes com suas patas traseiras. Algumas vezes, os skum que servem aos aboletes são treinados para usar armas, em geral as armas de haste de duas mãos (como as lanças longas) e as armas de arremesso simples como azagaia, tridentes e fundas.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus base de ataque +0, dano: 1d6+2. Um skum também pode realizar dois ataques de rasgar quando luta debaixo d'água.

Perícias: * Os skum recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir e Observar realizados sob a água.

Esta criatura recebe +8 de bônus racial nos testes de

Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

PERSONAGENS SIV

Os siv normalmente adquirem níveis como monges, sua classe favorecida. Com frequência, eles selecionam primeiro alguns talentos que aprimoram seus testes de resistência. Alguns siv adquirem níveis como clérigos, que têm acesso aos seguintes domínios: Água, Mal, Morte e Ordem.

NOS REINOS

É difícil ser uma raça de elitistas fanáticos e autoconfiantes nos Reinos, um mundo repleto de espécies magicamente poderosas e heróis míticos, mas os siv continuam tentando. Seu isolamento relativo nos pântanos ajuda. Eles obtiveram tanto sucesso em seu terreno que os aventureiros da raça começaram a se afastar dos charcos, na esperança de dominar as terras baixas nas cercanias dos Pântanos do Mar Distante e do Pântano da Vastidão. Os siv ficaram genuinamente surpresos com a resistência das raças goblinóides e dos humanos. Eles realmente não sabem o que estão enfrentando, mas parecem determinados a obter sucesso, aprendendo da pior maneira, se necessário.

SKUM

Aberração (Médio — Aquático)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 12 m

Classe de Armadura: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +1 /+5

Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4) e 2 garras +0 (dano: 1d4+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Rasgar 1d6+2

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, anfíbio

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +1, Von +3

Habilidades: For 19, Des 13, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 6

Perícias: Esconder-se +6*, Furtividade +6, Natação +12, Observar +7*, Ouvir +7

Talento: Prontidão

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Ninhada (2–5) ou prole (6–15)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: 3–4 DV (Médio); 5–6 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +3

Essa criatura é uma horrível miscigenação entre um ser humano e um peixe. Suas barbatanas adquiriram a forma de mãos e pés distorcidos; suas costas são recobertas

COMBATE

Os slaad geralmente atacam com suas garras e sua mordida. Eles apreciam o combate corporal, mas são espertos o suficiente para utilizar suas habilidades de invocação e similares a magia para obter melhores resultados. As armas naturais de um slaad, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas para ignorar a Redução de Dano.

Todos os slaad têm resistência a ácido, frio, eletricidade, fogo 5 e imunidade a dano sônico.

Sangue Caótico (Ext): Os slaad negros e brancos estão em sintonia absoluta com o princípio legítimo do caos quando comparados aos seus primos inferiores. Dessa forma, os slaad brancos e negros podem invocar a energia do caos para degradar e destruir os adversários mordidos, atingidos por sua saliva ou tocados. O caos, uma vez liberado, queimará todas as substâncias como ácido. Mesmo as criaturas protegidas contra o caos, como em um círculo mágico contra o , sofrem metade do dano.

Resistências (Ext): Os slaad negros e brancos têm resistência 20 a ácido, frio, eletricidade, fogo e energia sônica. Os slaad brancos e negros também são imunes aos seus próprios ataques de caos.

Invocar Slaad (SM): Os slaad compartilham a habilidade de invocar outros de sua espécie, de forma semelhante à conjuração de invocar criaturas, mas possuem uma margem limitada de obter sucesso. Jogue 1d%: caso fracasse, nenhum slaad responde à invocação. As criaturas invocadas retornam automaticamente depois de uma hora. Um slaad convocado dessa forma será incapaz de utilizar suas próprias habilidades de invocação durante uma hora.

A maioria dos slaad não utiliza essa capacidade levemente, pois geralmente desconfiam e temem uns aos outros. Em geral, a invocação será ativada apenas quando necessário e para salvar a própria vida.

SLAAD

Os planos do caos fervilham e explodem em energia aleatória e pedaços de matéria; abrindo caminho entre essa cacofonia de luz e sons, vivem os slaad.

Criaturas nascidas do caos, os slaad já foram comparados com sapos humanoides, mas essa descrição contraria a agilidade e a terrível capacidade de combate da raça.

Todos os slaad falam seu próprio idioma, o Slaad. Os slaad verdes, cinzas e da morte também falam o idioma Comum. Além disso, os slaad da morte conseguem se comunicar por telepatia. Os slaad brancos e negros também falam os idiomas Comum, Celestial e Infernal, mas possuem a capacidade de se comunicar por telepatia.

PERSONAGENS SLAAD

Os slaad raramente nutrem a dedicação necessária para se devotar a uma classe. Os cinza, algumas vezes, se tornam feiteiros e os slaad da morte mais poderosos assimilam os aspectos malignos e o treinamento de ladinos para adquirir a classe de prestígio assassino. Os brancos, algumas vezes, se tornam guerreiros e os slaad negros recebem treinamento como clérigos (e os rumores afirmam que servem e veneram os enigmáticos Lordes Slaad).

SLAAD AZUL

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar)

Dados de Vida: 8d8+32 (68 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 20 (-1 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +8/+18

Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 2d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +13 (dano: 2d6+3) e mordida +11 (dano: 2d8+3 mais doença)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, febre slaad, invocar slaad

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, imunidade a som, resistência a ácido 5, frio 5, eletricidade 5 e fogo 5

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +8, Von +4

Habilidades: For 23, Des 15, Con 19, Int 6, Sab 6, Car 10

Perícias: Escalar +17, Esconder-se +9, Furtividade +13, Observar +9, Ouvir +9, Saltar +17

Talentos: Ataques Múltiplos, Esquiva, Mobilidade

Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo

Organização: Solitário, casal, gangue (3-5) ou grupo (6-10)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +6

Este brutamonte parece um sapo humanoide azulado e musculoso, tão grande quanto um ogro, quase sem pescoço e com uma cabeça grande e chata. É bípede e possui garras nas mãos e nos pés e ganchos ósseos particularmente assustadores que saem das costas de suas mãos.

Os slaad azuis se reúnem para perpetrar terríveis batalhas contra outras sociedades e contra a própria espécie. Eles são seres brutais que valorizam apenas a força e o poder.

Estes seres têm cerca de 3 m de altura e são extremamente largos e musculosos. Eles chegam a pesar 1 tonelada. Como seu nome sugere, um slaad azul é quase totalmente anil, com as costas mais escuras e a barriga mais clara.

Esses slaad serão encontrados com mais frequência em grupos e trabalham bem em conjunto — muito melhor que os vermelhos, pelo menos.

Combate

Os slaad azuis se enfurecem rápido e atacam a maioria das criaturas quando as encontram, somente para colocar sua força à prova. Além das suas garras, os slaad azuis possuem ossos pontiagudos na parte traseira das mãos, duplicando a quantidade possível de ataques a cada rodada que executa um Ataque Total.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — imobilizar pessoa (CD 13), criar passagens, telecinésia (CD 15); 1/dia — martelo do caos (CD 14). Nível de Conjurador: 8°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Febre Slaad (Sob): Doença sobrenatural — transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 18), período de incubação: 1 dia, dano: 1d3 Des

Slaad Azul



Slaad da Morte

e 1d3 Car. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Uma vítima que tenha seu Carisma reduzido a zero por essa doença se transformará imediatamente num slaad vermelho. Ela conserva todas as características, traços, memórias ou habilidades originais, mas será um slaad vermelho normal sob qualquer outro aspecto.

Se a criatura infectada for um conjurador arcano, será transformada num slaad verde.

Invocar Slaad (SM): Uma vez por dia, um slaad azul pode tentar invocar outro slaad azul, com 40% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.

SLAAD BRANCO

Extra-Planar (Grande — Caótico)

Dados de Vida: 24d8+312+20 (440 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12 m

Classe de Armadura: 40 (+8 Des, -1 tamanho, +23 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +36, mordida +34; ou toque à distância: saliva do caos +31

Dano: Garra 5d6+13, mordida 2d10+6 mais sangue caótico; saliva 8d4

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Saliva do caos, habilidades similares à magia, invocar slaad, atordoar, partir armas

Qualidades Especiais: Cura acelerada 15, RD 10/épico e leal, alterar forma, imunidade a som, resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10

Testes de Resistência: Fort +27, Ref +22, Von +22

Habilidades: For 36, Des 26, Con 37, Int 26, Sab 27, Car 27

Perícias: Acrobacia +39, Conhecimento (arcano) +35, Arte da Fuga +35, Conhecimento (local) +23, Conhecimento (planos) +35, Conhecimento (religião) +26, Diplomacia +12, Saltar +44, Escalar +40, Esconder-se +31, Observar +35, Ouvir +35, Procurar +35, Sentir Motivação +35, Equilíbrio +39, Furtividade +35, Equilíbrio +42

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Separar, Trespasar, Trespasar Maior

Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante, Vitalidade Épica

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 21

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: 25-29 DV (Grande); 30-44 DV (Enorme)

Um slaad da morte que sobreviver durante mais de um século imergirá em um isolamento de um ano ou mais. Ele retornará como uma variação maior e mais forte de slaad — o branco — e dedicará a maior parte de seu tempo e devoção ao estudo de uma arte ainda mais letal. Um slaad branco é pálido como a neve e parece brilhar na luminosidade mais precária.

Combate

Um slaad branco é capaz de empunhar armas mágicas, se encontrar um equipamento poderoso o suficiente para superar suas fabulosas habilidades naturais.

Atordoar (Ext): Um slaad branco é capaz de realizar um ataque com os efeitos do talento Ataque Atordoante (veja o Capítulo 5 do Livro do Jogador) 9 vezes por dia. O teste de resistência de Fortitude tem CD 30.

Sangue do Caos (Ext): Caso obtenha sucesso em um ataque de mordida, o slaad causa 8d4 pontos de dano adicionais de energia caótica. A menos que a energia que infeccionar o ferimento seja neutralizada de alguma forma, ela causará 4d4 pontos de dano adicionais a cada rodada subsequente, durante 9 rodadas.

Saliva do Caos (Ext): Um slaad branco é capaz de expelir um globo de caos contra qualquer alvo na sua linha de visão num raio de 18 m como um ataque de toque à distância. A saliva inflige 10d4 pontos de dano de

Slaad Branco



energia caótica (somente no alvo). A menos que a energia que infeccionar o ferimento seja neutralizada de alguma forma, o globo causará 5d4 pontos de dano adicionais a cada rodada subsequente, durante 9 rodadas.

Partir Armas (Ext): Quando um slaad branco utiliza o talento Separar, ele realiza duas jogadas de dano e utiliza o resultado mais elevado para quebrar a arma.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *animar objetos, bola de fogo, círculo da morte, círculo mágico contra a ordem, dedo da morte, despedaçar, dissipar a ordem, dissipar magias aprimorado, escuridão profunda, identificação, invisibilidade, manto do caos, martelo do caos, medo, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra do caos, teletransporte exato, ver o invisível, viagem planar, voo; 1/dia — implosão, reflexão épica de projéteis, ruína* (veja o Capítulo 2). Nível de Conjurador: 21º; CD 18 + nível da magia.

Alterar Forma (Sob): Conforme desejar, um slaad branco é capaz de alterar entre sua forma natural e qualquer forma humanoide usando uma ação padrão.

O slaad branco consegue permanecer indefinidamente na nova forma. Nos demais aspectos, esta habilidade é idêntica a magia *alterar-se* conjurada por um feiticeiro de 21º nível.

Invocar Slaad (SM): Três vezes por dia, um slaad branco pode invocar 2–4 slaad cinza (80% de chance sucesso) ou 1–2 slaad da morte (40% de chance sucesso).

Telepatia (Sob): Os slaad brancos podem se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 m que tenha um idioma.

SLAAD CINZA

Extra-Planar (Médio — Caótico, Planar)

Dados de Vida: 10d8+50 (95 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 24 (+3 Des, +11 natural), toque 13, surpresa 21

Ataque Base/Agarrar: +10/+14

Ataque: Corpo a corpo: garra +15 (dano: 2d4+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 2d4+4) e mordida +12 (dano: 2d8+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, *invocar slaad*

Qualidades Especiais: Mudar Forma, Redução de Dano 10/leal, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, imunidade a som, resistência a ácido 5, frio 5, eletricidade 5 e fogo 5

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +10, Von +9

Habilidades: For 19, Des 17, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 14

Perícias: Concentração +15, Conhecimento (arcano) +15, Escalar +17, Esconder-se +16, Furtividade +16, Identificar Magia +17, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +15, Saltar +17, Sobrevivência +5 (+7 seguindo rastros)

Talento: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Talento de Criação de Item Mágico (qualquer um)

Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 11–15 DV (Médio); 16–30 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +6

Estes humanoides de aparência esquelética são similares a sapos bípedes. Sua pele é cinza rajada e seus dedos são longos, terminando em garras. Eles são tão altos quanto seres humanos.

Um slaad verde que sobreviva durante mais de um século se isolará por um período mínimo de um ano. Ele retornará como um slaad menor, mais magro e cinzento, e devotará a maior parte de seu tempo e atenção ao estudo mágico. Os slaad cinzas apreciam a criação de itens mágicos, usados para ampliar seu próprio poder.

Combate

Os slaad cinzas preferem lutar à distância, utilizando suas habilidades similares a magia, mas eles não se amedrontam diante de um combate corporal.



Slaad Negro

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *círculo mágico contra ordem* (CD 17), *detectar magia, escuridão profunda, identificação, invisibilidade, martelo do caos* (CD 16), *relâmpago* (CD 15), *voo; 1/dia — palavra de poder: atordoar*. Nível de Conjurador: 10º. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Mudar Forma (Sob): Um slaad cinza é capaz de assumir qualquer forma humanoide como uma ação padrão. Na forma humanoide, ele perde seus ataques naturais (embora possa se equipar com armas e armaduras). Essas criaturas conseguem permanecer em suas formas alternativas até desejarem assumir outra. Esta mudança não pode ser dissipada, mas a criatura retorna para sua forma natural quando falece. A magia *visão da verdade* revela sua forma verdadeira.

Invocar Slaad (SM): Duas vezes por dia, um slaad cinza pode tentar invocar 1–2 slaad vermelhos ou 1 slaad azul com 60% de chance de obter sucesso, ou ainda 1 slaad verde, com 40% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 5º nível.

SLAAD DA MORTE

Extra-Planar (Médio — Caótico, Planar)

Dados de Vida: 15d8+75 (142 PV)

Iniciativa: +10

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 28 (+6 Des, +12 natural), toque 16, surpresa 22

Ataque Base/Agarrar: +15/+20

Ataque: Corpo a corpo: garra +20 (dano: 3d6+5 mais atordoamento)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +20 (dano: 3d6+5 mais atordoamento) e mordida +18 (dano: 2d10+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Atordoar, Habilidades similares à magia, *invocar slaad*

Qualidades Especiais: Mudar Forma, Redução de Dano 10/leal, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, imunidade a som, resistência a ácido 5, frio 5, eletricidade 5 e fogo 5, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +14, Ref +15, Von +13

Habilidades: For 21, Des 23, Con 21, Int 18, Sab 18, Car 18

Perícias: Arte da Fuga +24, Concentração +15, Conhecimento (quaisquer dois) +22, Escalar +23, Esconder-se +24, Furtividade +24 Procurar +22, Intimidar +22, Observar +22, Ouvir +22, Saltar +23, Sobrevivência +12 (+14 seguindo rastros), Usar Cordas +6 (+8 para amarrar)

Talento: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Aprimorado

Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 16–22 DV (Médio); 23–45 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Estes humanoides de aparência esquelética são similares a sapos bípedes. Sua pele é cinza rajada e seus dedos são longos, terminando em garras. Eles são tão altos quanto seres humanos.

Os slaad da morte pertenciam à variação cinza, mas submeteram-se a algum tipo de ritual misterioso que os transformou em máquinas de matar muito eficientes. Embora tenham as habilidades similares a magia dos slaad cinza, os slaad da morte se aperfeiçoaram na arte do combate, em detrimento do poder mágico. Eles parecem exatamente como os slaad cinzas.

Todos os slaad obedecem a um slaad da morte em uma cadeia de comando, principalmente por medo. Os slaad da morte representam a corrupção do caos puro pelo mal, em vez de serem exemplares genuínos de ambos.

Combate

Apesar da terrível eficácia de suas armas naturais, um slaad da morte prefere utilizar armas mágicas se estiverem disponíveis.

Atordoar (Ext): Três vezes por dia, um slaad da morte pode tentar atordoar seus oponentes por meio de

um ataque com suas armas naturais. Se o oponente fracassar em um teste de resistência de Fortitude (CD 21), ele será atordoado durante 1 rodada, além de sofrer o dano normal do ataque. A CD para o teste de resistência é baseada em Sabedoria.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — animar objetos, bola de fogo (CD 17), círculo mágico contra a ordem, dedo da morte (CD 21), despedaçar (CD 16), detectar magia, dissipar ordem (CD 19), escuridão profunda, identificação, invisibilidade, martelo do caos, medo (CD 18), ver o invisível, voo; 3/dia — círculo da morte (CD 20), manto do caos (CD 22), palavra do caos (CD 21); 1/dia — implosão (CD 23), palavra de poder, cegar. Nível de Conjurador: 15º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Mudar Forma (Sob): Um slaad da morte é capaz de assumir qualquer forma humanoide como uma ação padrão. Na forma humanoide, ele perde seus ataques naturais (embora possa se equipar com armas e armaduras). Essas criaturas podem permanecer em suas formas alternativas até desejarem assumir outra. Esta mudança não pode ser dissipada, mas a criatura retorna para sua forma natural quando falece. A magia *visão da verdade* revela sua forma verdadeira.

Invocar Slaad (SM): Duas vezes por dia, um slaad da morte pode tentar invocar 1–2 slaad vermelhos ou azuis com 60% de chance de obter sucesso, ou ainda 1–2 slaad verde, com 40% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 6º nível.

SLAAD NEGRO

Extra Planar (Enorme — Caótico)

Dados de Vida: 29d8+406 (556 PV)

Iniciativa: +10 (+2 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 24 m

Classe de Armadura: 48 (+6 Des, -2 tamanho, +34 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +43, 4 línguas +42 (toque); ou toque à distância: saliva do caos +33

Dano: Garras 5d8+16, língua 10d4, dec. 19–20 mais sangue caótico, saliva do caos 20d4

Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Saliva do caos, toque do caos, habilidades similares à magia, invocar slaad, atordoar, partir armas

Qualidades Especiais: Cura acelerada 30, RM 15/+7, alterar forma, visão no escuro 96 m, imunidade a som, resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10

Testes de Resistência: Fort +30, Ref +22, Von +26

Habilidades: For 42, Des 22, Con 38, Int 29, Sab 30, Car 31

Perícias: Acrobacia -42, Arte da Fuga +38, Blear +42, Conhecimento (arcano) +41, Conhecimento (local) +41, Conhecimento (planos) +41, Conhecimento (religião) +41, Diplomacia +18, Esconder-se +30, Espionar +22, Furtividade +38, Intimidar +14, Observar +42, Ouvir +42, Procurar +41, Saltar +52, Sentir Motivação +42

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (língua), Iniciativa Aprimorada, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (língua), Trespasar

Talentos Épicos: Iniciativa Superior, Velocidade Ofuscante, Vitalidade Épica

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 25

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: (às vezes Caótico e Mau)

Um slaad branco que sobreviver durante mais de um século imergirá em um isolamento de um ano ou mais. Ele retornará como uma variação maior e mais forte de slaad — o negro. O poder de um slaad negro obscurece as habilidades de algumas abominações e dos dragões mais antigos. Um slaad negro é uma mancha de escuridão, uma concentração de vácuo em forma de sapo com apenas duas estrelas negras que brilham como seus olhos.

Combate

Os slaad negros sempre lutam em uma área de *escuridão profunda*, pois conseguem enxergar nessas condições, enquanto a maioria das criaturas não é

capaz. O slaad negro tem uma língua preênsil de 4,5 m de comprimento, dividida em pedaços iguais, permitindo que a utilize em quatro ataques de toque corporais a cada rodada. Ele sempre ativa a habilidade *visão da verdade* para enxergar através de invisibilidade, nublur, deslocamento ou artimanhas similares dos adversários.

Atordoar (Ext): Um slaad negro é capaz de realizar um ataque com os efeitos do talento Atordoante (veja o Capítulo 5 do Livro do Jogador) 11 vezes por dia. O teste de resistência de Fortitude tem CD 34. A criatura pode utilizar as garras e as línguas com esta habilidade.

Sangue do Caos (Ext): Caso obtenha sucesso em um ataque de toque com a língua, o slaad causa 10d4 pontos de dano adicionais de energia caótica. A menos que a energia que infeccionar o ferimento seja neutralizada de alguma forma, ela causará 5d4 pontos de dano adicionais a cada rodada subsequente, durante 11 rodadas.

Saliva do Caos (Ext): Um slaad negro é capaz de expelir um globo de caos contra qualquer alvo na sua linha de visão num raio de 36 m como um ataque de toque à distância. A saliva inflige 20d4 pontos de dano de energia caótica (somente no alvo). A menos que a energia que infeccionar o ferimento seja neutralizada de alguma forma, o globo causará 10d4 pontos de dano adicionais a cada rodada subsequente, durante 11 rodadas.

Partir Armas (Ext): Quando um slaad negro utiliza o talento Separar, ele realiza duas jogadas de dano e utiliza o resultado mais elevado para quebrar a arma.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — animar objetos, bola de fogo, círculo da morte, círculo mágico contra a ordem, dedo da morte, despedaçar, dissipar a ordem, dissipar magias aprimorado, drenar força vital, escuridão profunda, identificação, invisibilidade aprimorada, manto do caos, martelo do caos, medo, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra do caos, proteção contra a ordem, relâmpago, teletransporte exato, ver o invisível, viagem planar, voo; 1/dia — implosão, reflexão épica de projéteis, ruína, sorvedouro mágico (veja o Capítulo 2). Nível de Conjurador: 25º; CD 20 + nível da magia.

Alterar Forma (Sob): Conforme desejar, um slaad negro é capaz de alterar entre sua forma natural e qualquer forma humanoide usando uma ação padrão.

O slaad negro consegue permanecer indefinidamente na nova forma. Nos demais aspectos, esta habilidade é idêntica a magia *alterar-se* conjurada por um feiticeiro de 21º nível.

Invocar Slaad (SM): Três vezes por dia, um slaad negro pode invocar 2–4 slaad da morte (80% de chance sucesso) ou 1–2 slaad brancos (40% de chance de sucesso).

Telepatia (Sob): Os slaad negros podem se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 m que tenha um idioma.

SLAAD VERDE

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar)

Dados de Vida: 9d8+36 (76 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 23 (-1 tamanho, +1 Des, +13 natural), toque 10, surpresa 22

Ataque Base/Agarrar: +9/+19

Ataque: Corpo a corpo: garra +14 (dano: 1d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +14 (dano: 1d6+6) e mordida +12 (dano: 2d8+3)

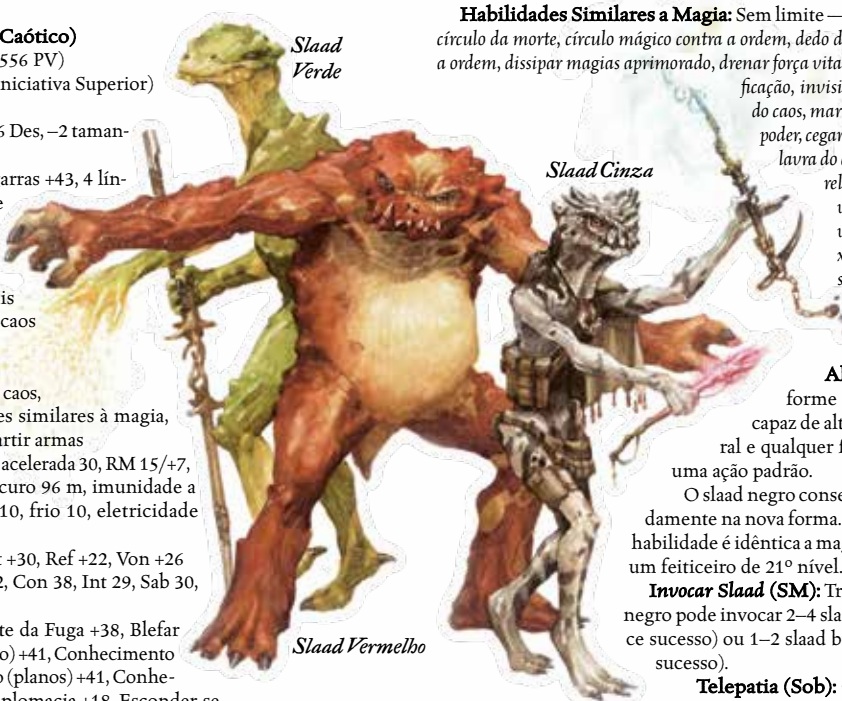
Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, invocar slaad

Qualidades Especiais: Mudar Forma, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, imunidade a som, resistência a ácido 5, frio 5, eletricidade 5 e fogo 5

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +7, Von +6

Habilidades: For 23, Des 13, Con 19, Int 10, Sab 10, Car 12



Perícias: Concentração +10, Escalar +18, Esconder-se +9, Furtividade +13, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +12, Saltar +18, Sobrevivência +6 (+8 seguindo rastros)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Trespassar

Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo

Organização: Solitário ou gangue (2–5)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 10–15 DV (Grande); 16–27 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +7

Esta criatura alta e escanifrada parece o cruzamento de um ogro com um sapo. Sua pele é verde e mosqueada e ele apresenta garras longas e afiadas. Sua boca é bem larga.

Caso o ovo de um slaad vermelho ou a doença de um slaad azul afete um conjurador arcano, produzirá um slaad verde.

Estes seres medem cerca de 3 m de altura e são extremamente largos. Eles chegam a pesar 1 tonelada. Como seu nome sugere, eles são quase totalmente verdes, com as costas mais escuras e a barriga mais clara.

A variação verde é composta de indivíduos arrogantes e egocêntricos que pensam apenas em si mesmos. Sua cobiça pelo poder mágico algumas vezes os transforma em slaad cinzas (veja a seguir), caso consigam sobreviver.

Os slaad verdes somente trabalharão em grupos se isso atender aos seus interesses imediatos.

Combate

Os slaad verdes preferem utilizar suas habilidades similares a magia a enfrentar um combate corporal, mas não têm medo de atacar com garras e presas caso seja necessário. Eles nunca lutarão até a morte se for possível evitar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *despedaçar* (CD 13), *detectar magia*, *detectar pensamentos* (CD 13), *martelo do caos* (CD 15), *medo* (CD 15), *proteção contra a ordem*, *ver o invisível*; 3/dia — *bola de fogo* (CD 14), *dissipar a ordem* (CD 16), *escuridão profunda*. Nível de Conjurador: 9º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Mudar Forma (Sob): Um slaad verde é capaz de assumir qualquer forma humanoide de tamanho Médio ou Grande como uma ação padrão. Na forma humanoide, ele perde seus ataques naturais (embora possa se equipar com armas e armaduras). Essas criaturas podem permanecer em suas formas alternativas até desejarem assumir outra. Esta mudança não pode ser dissipada, mas a criatura retorna a sua forma natural depois de morta. A magia *visão da verdade* revela sua forma verdadeira.

Invocar Slaad (SM): Duas vezes por dia, um slaad verde pode tentar invocar outro slaad verde, com 40% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 5º nível.

SLAAD VERMELHO

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar)

Dados de Vida: 7d8+21 (52 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +7/+16

Ataque: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+5) e 2 garras +9 (dano: 1d4+2 mais implante)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Bote, implante, coaxar atordoante, invocar slaad

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, cura acelerada, imunidade a som, resistência a ácido 5, frio 5, eletricidade 5 e fogo 5

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 21, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 6, Car 8

Perícias: Escalar +15, Esconder-se +8, Furtividade +12, Observar +8, Ouvir +8, Saltar +15

Talentos: Ataques Múltiplos, Esquiva, Mobilidade

Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo

Organização: Solitário, casal, gangue (3–5) ou grupo (6–10)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +6

Esta criatura tem um aspecto aproximadamente humanoide, com características de um sapo de pele vermelha e uma cabeça grande e chata, quase sem pescoço. É bípede e possui garras nas mãos e nos pés. Suas mãos e dedos são particularmente grandes. Um ser humano seria da altura dos ombros da criatura.

A variação mais fraca da raça, um slaad vermelho perambula sozinho, com frequência construindo lares secretos em outros planos. A maioria tenta se afastar dos slaad mais poderosos — e muitas vezes mais cruéis.

Estes seres têm cerca de 2,5 m de altura e pesam pouco mais de 300 kg. Como seu nome sugere, um slaad vermelho é quase totalmente escarlate, com as costas mais escuras e a barriga mais clara.

Os slaad vermelhos serão encontrados em grupos somente quando estiverem trabalhando para um poder superior que os escravizou de alguma forma. Mesmo assim, suas ações nunca serão muito coordenadas.

Combate

Em geral, os slaad vermelhos somente atacam quando estão famintos ou são ameaçados. No entanto, uma vez enfurecidos, eles lutarão até a morte.

Bote (Ext): Caso um slaad vermelho use a manobra Investida contra um oponente, ela poderá executar um Ataque Total na mesma rodada.

Implante (Ext): Um slaad vermelho que atinja um inimigo com sua garra poderá injetar um ovo dentro do corpo da vítima. A criatura afetada deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) para evitar o implante. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Geralmente, o slaad implanta seus ovos em alvos inconscientes ou indefesos de outra forma (e sem direito ao teste de resistência). O ovo chocará em uma semana; o filhote será um slaad azul, que sairá literalmente devorando o hospedeiro internamente, matando-o. Vinte e quatro horas antes do ovo maturar totalmente, a vítima ficará muito doente (–10 em todos os valores de habilidade, mínimo 1). A magia *remover doenças* é capaz de extrair o óvulo, assim como um teste bem-sucedido de Cura (CD 25). Caso o teste fracasse, o curandeiro poderá tentar novamente, mas cada tentativa (bem-sucedida ou não) causa 1d4 pontos de dano ao paciente.

Se o hospedeiro for um conjurador arcano, o ovo chocará para dar origem a um slaad verde.

Coaxar Atordoante (Sob): Uma vez por dia, um slaad vermelho é capaz de emitir um som muito alto. Qualquer criatura (exceto outros slaad) num raio de 6 m deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou ficará atordoada durante 1d3 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Invocar Slaad (SM): Uma vez por dia, um slaad vermelho pode tentar invocar outro slaad vermelho, com 40% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

SOLDADO DO HORROR

Morto-vivo (Médio)

Dados de Vida: 4d12 (26 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (brunea ou cota de talas); 9 m (sem armadura)

CA: 16 (+6 brunea ou cota de talas)

Ataque Base/Agarrar: +2/+5

Ataques: Corpo a corpo: machado de guerra +5; ou espada longa +5

Dano: Arma 1d8+4

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Morto-vivo, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +1, Von +4

Habilidades: For 16, Des 11, Con —, Int 5, Sab 11, Car 6

Perícias: Escalar +6*, Saltar +5*, Observar +8

Talentos: Ataque Poderoso, Vitalidade, Foco em Arma (machado de batalha)

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário ou companhia (2–12)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Os soldados do horror são mortos-vivos aprimorados, criados imediatamente após o falecimento de um combatente para conservar parte da inteligência da criatura morta. Eles devem ser criados a partir dos cadáveres de guerreiros de 4º nível ou superior que pereceram há 24 horas ou menos.



Soldado do Horror

Os soldados do horror eram guerreiros, portanto conservam seu desejo de lutar, sua força e parte de suas capacidades de combate. Eles estarão armados com os equipamentos que possuíam em vida, mas não têm a perspicácia necessária para utilizar armas de combate à distância. Eles podem receber ordens de arremessar azagaias ou lanças, mas terão a precisão mínima para cumprir a tarefa (bônus de ataque +0). Os soldados do horror são capazes de obedecer a ordens simples como "Avance e ataque o inimigo", "Fique aqui e defenda este corredor contra qualquer invasor" e similares. Entretanto, eles não têm qualquer sofisticação e as ordens muito complexas simplesmente confundem seu raciocínio. Os comandos com até doze palavras não geram problemas; há uma chance cumulativa de 5% a cada palavra depois da 12ª de confundir o soldado, que interpretará o comando erroneamente — fará exatamente o oposto da ordem, entrará em fúria e atacará qualquer criatura próxima, ficará parado pensando no assunto, etc. Essa porcentagem dobra caso os soldados do horror estejam em Rashemen, onde a magia poderosa dos espíritos da terra distorce os efeitos necromânticos malignos dos Magos Vermelhos. Além disso, os soldados do horror sofrem -2 de penalidade de competência nas jogadas de ataque quando estão enfrentando os espíritos naturais de Rashemen ou as bruxas Hatran.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Perícias: Um soldado do horror recebe +4 de bônus racial nos testes de Escalar, Saltar e Observar. *Essas perícias incluem -8 de penalidade de armadura (cota de talas e escudo grande de metal), quando aplicável.

NOS REINOS

Os soldados do horror foram criados exclusivamente para defender Thay e os planos enlouquecidos de seus governantes. Szass Tam, Zulkir da Necromancia dos Magos Vermelhos de Thay, criou esses mortos-vivos há mais de 20 anos,

COMBATE

Os soldados do horror eram guerreiros, portanto conservam seu desejo de lutar, sua força e parte de suas capacidades de combate. Eles estarão armados com os equipamentos que possuíam em vida, mas não têm a perspicácia necessária para utilizar armas de combate à distância. Eles podem receber ordens de arremessar azagaias ou lanças, mas terão a precisão mínima para cumprir a tarefa (bônus de ataque +0).

Os soldados do horror são capazes de obedecer a ordens simples como "Avance e ataque o inimigo", "Fique aqui e defenda este corredor contra qualquer invasor" e similares. Entretanto, eles não têm qualquer

com a intenção de invadir Rashemen. A Legião de Myrkul, uma força composta unicamente de soldados do horror, foi enviada contra Rashemen no Ano do Príncipe (1357 CV), mas os Furiosos Rashemi impediram seu avanço depois de um combate terrível. Hoje, os soldados do horror formam unidades na Legião de Cyric, um dos maiores batalhões de guerra de Szass Tam. Recentemente, o zulkir está criando mais mortos-vivos, antecipando um possível conflito civil de larga escala. Embora sejam encontrados principalmente sob a tutela de Szass Tam, alguns soldados foram entregues a aliados confiáveis do zulkir.

SOMBRA

Estas entidades parecem apenas um aglomerado de escuridão animada, mais ou menos de forma humanoide.

As sombras são criaturas de trevas vividas, que odeiam a vida e a luz ferozmente. Seu toque impõe o frio angustiante da inexistência, tornando-as oponentes muito perigosas.

É difícil de enxergar uma sombra na escuridão ou em áreas escuras, mas elas são totalmente aparentes em locais iluminados.

Como inimigos naturais de todas as coisas vivas, as sombras são agressivas e predatórias. Elas atacam sem piedade e dizimam rapidamente os indivíduos despreparados para confrontá-las.

Uma sombra tem pouco mais de 1,5 m de altura e não tem peso.

Essas criaturas são incapazes de falar compreensivelmente.

COMBATE

As sombras espreitam em lugares escuros, sempre no aguardo de uma presa viva.

Dano de Força (Sob): O toque de uma sombra causa 1d6 pontos de dano temporário de Força a qualquer criatura viva. Uma criatura reduzida a Força 0 pela sombra morrerá. Este é um efeito de energia negativa.

Cria (Sob): Qualquer humanoide que tenha sua Força reduzida a 0 por uma sombra se tornará uma delas depois de 1d4 rodadas. A cria se erguerá sob o comando da sombra que a gerou.

Perícias: As sombras recebem +2 de bônus racial em todos seus testes de Esconder-se em áreas de iluminação precária. Em áreas bem iluminadas, elas sofrem -4 de penalidade nestes testes.

SOMBRA SUPERIOR

Embora não seja mais inteligente que uma sombra normal, essa criatura é mais ameaçadora devido seu dano de Força elevado e suas táticas baseadas em investir e recuar.

Combate

Estes seres utilizam toda sua furtividade e astúcia em combate. Sua tática favorita é permanecer de tocaia, quase totalmente ocultas nas paredes ou no chão, e então avançar contra os oponentes realizando ataques de toque incorpóreo, e depois recuar para o interior de um objeto sólido, sem permitir um contra-ataque.

	Sombra Morto-vivo (Médio — Incorpóreo)	Sombra Superior Morto-vivo (Médio — Incorpóreo)
Dados de Vida:	3d12 (19 PV)	9d12 (58 PV)
Iniciativa:	+2	+2
Deslocamento:	Voo 12 m (bom) (8 quadrados)	Voo 12 m (bom) (8 quadrados)
Classe de Armadura:	13 (+2 Des, +1 deflexão), toque 13, surpresa 11	14 (+2 Des, +2 deflexão), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+1/—	+4/—
Ataque:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (dano: 1d6 de Força)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (dano: 1d8 de Força)
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (dano: 1d6 de Força)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (dano: 1d8 de Força)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Cria, Dano de Força	Cria, Dano de Força
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de incorpóreo, resistência à expulsão +2, características de morto-vivo	Visão no escuro 18 m, características de incorpóreo, resistência à expulsão +2, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Von +4	Fort +3, Ref +5, Von +7
Habilidades:	For —, Des 14, Con —, Int 6, Sab 12, Car 13	For —, Des 15, Con —, Int 6, Sab 12, Car 14
Perícias:	Esconder-se +8*, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +4	Esconder-se +14*, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +6
Talentos:	Esquiva, Prontidão	Ataque em Movimento, Esquiva, Mobilidade, Prontidão
Ambiente:	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2–5) ou turba (6–11)	Solitário
Nível de Desafio:	3	8
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	4–9 DV (Médio)	—
Ajuste de Nível:	—	—

Dano de Força (Sob): O toque de uma sombra causa 1d8 pontos de dano temporário de Força a qualquer criatura viva.

STIRGE

Besta Mágica (Miúda)

Dados de Vida: 1d10 (5 PV)

Iniciativa: ++

Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 12 m (média)

Classe de Armadura: 16 (+2 tamanho, +4 Des), toque 16, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +1 /-11 (+1 em adesão)

Ataque: Corpo a corpo: toque +7 (dano: adesão)

Ataque Total: Corpo a corpo: toque +7 (dano: adesão)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: Adesão, Drenar Sangue

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +6, Von +1

Habilidades: For 3, Des 19, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 6

Perícias: Esconder-se +14, Ouvir +4, Observar +4

Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma^B

Ambiente: Pântanos quentes

Organização: Colônia (2-4), enxame (5-8) ou praga (9-14)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um cruzamento entre um morcego e um mosquito gigante. Suas asas são compostas por membranas (como o morcego), seu corpo é alongado e ele tem oito patas articuladas com pinças afiadas em suas pontas. Além disso, tem um bico similar a uma agulha.

Os stirges são criaturas similares a morcegos que se alimentam do sangue dos seres vivos. Embora apenas um deles não represente nenhum perigo para os aventureiros, diversos stirges são uma ameaça formidável.

Sua coloração varia do vermelho-ferrugem até o marrom avermelhado, mas sua barriga é amarelada. Seu bico tem a ponta rosada, mas vai ficando cinza até chegar à base.

O corpo de um stirge tem 30 cm de comprimento e a envergadura de suas asas atinge até 60 cm. Ele pesa 0,5 kg.

COMBATE

Um stirge ataca ao pousar sobre sua vítima, sempre num local vulnerável, e injeta seu bico-agulha na carne. Esse é um ataque de toque e afeta somente criaturas Pequenas ou maiores.

Adesão (Ext): Caso o stirge atinja o oponente com seu ataque de toque, usará suas oito patas para aderir ao corpo da vítima. Um stirge nessa situação tem CA 12 (e perde seu bônus de Destreza na CA). Entretanto, ele estará preso com extrema firmeza. Eles têm +12 de bônus racial nestes testes de Agarrar (já inclusos no bloco de estatísticas acima).

Um stirge preso a uma vítima pode ser agarrado ou atingido com uma arma. Para removê-lo através da manobra Agarrar, o oponente deve obter sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Drenar Sangue (Ext): Um stirge drena sangue, causando 1d4 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada que consiga permanecer em contato com o corpo da vítima. Depois de absorver 4 pontos de Constituição, ele largará a vítima e se afastará — para digerir a refeição. Se a vítima morrer antes que o stirge sacie seu apetite, ele buscará uma nova refeição.

SUPLICANTE

Os suplicantes são as almas dos mortos, reconstituídas nos Planos Exteriores. Eles existem nestes locais como recompensa eterna (ou punição eterna) por suas vidas pregressas, como servos e guerreiros de criaturas mais poderosas, como brinquedos de demônios sádicos e como matéria-prima para

novas criações. Muitas vezes servem como adereços, escudeiros, figurantes e exemplos para os viajantes de outros planos.

A aparência de um suplicante depende da cosmologia. Uma versão idealizada de suplicante é um serviçal calmo, incansável e irracional, que existe em louvor à sua divindade, com todas as necessidades satisfeitas. Outra é um escravo queimando nos fogos do inferno por pecados reais e imaginários, torturado e eventualmente transformado em um instrumento ainda mais poderoso para o mal. Uma terceira é o guerreiro que combate durante todo o dia e passa as noites entre mulheres e bebidas em grandes salões, preparando-se para a última batalha do universo.

Em geral, os suplicantes surgem com a mesma forma que tiveram em vida, embora possam ser refeitos pelos planos ou entidades desses planos, para se adequarem à natureza de sua pós-vida. Numa cosmologia em que todos os deuses são dragões, por exemplo, os suplicantes podem assemelhar-se a eles. Para a cosmologia básica, a maioria dos suplicantes terá aparência humanoide (embora haja exceções).

Quais criaturas ascendem para os planos superiores? As criaturas boas, a critério do Mestre. As criaturas que se tornam suplicantes depende do cenário e da cosmologia fictícia da campanha. Na cosmologia básica, a ascensão está limitada a criaturas que originalmente possuíam valores de Inteligência e Sabedoria 1 ou superior. Os seguintes tipos podem se tornar suplicantes: aberrações, animais, bestas, dragões, fadas, gigantes, humanoides, bestas mágicas, humanoides monstruosos e metamorfos, assim como plantas, limos e insetos com valores de habilidade suficientemente altos (entes, por exemplo). Os mortos-vivos e constructos geralmente não se tornam suplicantes, embora a alma de suas formas originais possa fazê-lo. Os elementais e extra-planares costumam se fundir com seus planos natais, e portanto não se tornam suplicantes (mas suas almas ainda podem ser trazidas de volta).

Quem, individualmente, torna-se um suplicante depende da cosmologia. Em algumas cosmologias, todos os que já morreram adquirem uma representação no pós-vida. Em outras, apenas os escolhidos pelas divindades recebem esta honra, e as energias do restante dos mortos são distribuídas entre os Planos Exteriores. Em outros, as almas são refeitas como criaturas celestiais, abissais, axiomáticas e anárquicas.

Outras cosmologias incorporam partes de todas essas alternativas: os espíritos tornam-se suplicantes enquanto ainda forem lembrados no Plano Material. Quando são esquecidos, os suplicantes dissolvem-se na própria substância do plano para serem refeitos como criaturas planares. O Mestre pode adotar qualquer uma dessas opções para sua própria campanha.

Em termos de jogo, os suplicantes geralmente não são figuras centrais. Embora possa ser útil fazer com que os personagens dos jogadores ocasionalmente encontrem indivíduos conhecidos falecidos no pós-vida, na maioria dos casos o modelo pertence aos personagens do Mestre. Os PJs mortos podem ser trazidos de volta à vida, mas nesse caso eles esquecem quaisquer experiências que tiveram como suplicantes.

Criando um Suplicante

"Suplicante" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura, conforme a natureza da campanha (daqui por diante denominada "criatura-base").

O tipo da criatura muda para "extra-planar"; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Dados de Vida: Mudam para 2d8. Mantenha os pontos de vida adicionais do valor original da criatura-base.

CA: Apenas os modificadores de tamanho, Destreza e armadura natural são mantidas. Os bônus de armadura não se aplicam.

Ataques: O bônus base de ataque é reduzido para +2, sujeito a modificações por tamanho e Força. Caso o bônus base de ataque da criatura seja inferior a +2, utilize o menor valor.

Ataques Especiais: Um suplicante perde todas as habilidades sobrenaturais e similares a magia, mas conserva seus ataques normais e habilidades extraordinárias.

Qualidades Especiais: Um suplicante perde todas as habilidades sobrenaturais e similares a magia, mas



conserva suas habilidades extraordinárias. Além disso, adquire as seguintes qualidades.

Imunidade Mental (Ext): Todos os suplicantes são imunes a efeitos de ação mental. Isso pode ser provocado pela natureza irracional de sua existência, pela devoção à divindade, ou por estar rodeado por um plano de tendência semelhante.

Outras Imunidades (Ext): Dependendo de sua natureza, o suplicante é imune a dois dos seguintes efeitos: ácido, frio, eletricidade, fogo, veneno, petrificação ou metamorfose. Essas imunidades são aplicadas da mesma forma a todos os suplicantes de um plano ou deidade em particular. Consulte o Capítulo 7: Os Planos Exteriores para maiores detalhes.

Resistências (Ext): Dependendo da natureza do plano do suplicante, ele adquire resistência 20 contra dois dos seguintes efeitos: ácido, frio, eletricidade ou fogo. O Capítulo 7 detalha os suplicantes e suas imunidades.

Obrigação Planar (Ext): Os suplicantes não podem deixar o plano que habitam. Eles são teletransportados cento e cinquenta quilômetros em uma direção aleatória em qualquer tentativa de forçá-los a partir.

Qualidades Especiais Adicionais: Alguns planos podem conceder habilidades adicionais aos suplicantes nativos. As qualidades especiais adicionais podem incluir qualquer das seguintes:

- Redução de dano 5/prata e RM 5.
- *Círculo mágico contra o mal* contínuo.
- Cura acelerada 1.
- Redução de dano 10/+1.
- Resistência a magia 10.
- 2d8 DV adicionais.
- Remova todas as imunidades e resistências, exceto a imunidade a efeitos de ação mental. Adicione resistência a ácido, frio, eletricidade, fogo e veneno 5.

Testes de Resistência: Bônus base de testes de resistência +3.

Habilidades: Idênticos à criatura-base. Algumas cosmologias ou divindades particularmente inseguras podem estabelecer um limite de 18 para os valores de habilidade de suplicantes. As habilidades acima disso são reduzidas ao valor máximo.

Perícias: Os suplicantes não possuem perícias. As perícias pré-existentes são perdidas.

Talentos: Os suplicantes não possuem talentos. Os talentos pré-existentes são perdidos.

Terreno/Clima: Qualquer terrestre e subterrâneo (no mesmo plano).

Organização: A mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: 1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: A mesma do plano natal.

Progressão: Nenhuma.

Suplicantes Excepcionais

As divindades podem escolher servos especiais para tarefas específicas que podem conservar o conhecimento de suas identidades anteriores. Esses suplicantes excepcionais conservam os talentos e perícias que tinham em vida, mas são tão limitados quanto os demais suplicantes de seu plano.

Exemplo de Suplicante

Este é um suplicante de um plano Caótico e Mau. Um plano específico da cosmologia básica (como o Abismo) pode conceder qualidades especiais adicionais. Consulte o Capítulo 7 para mais detalhes.

Suplicante Ogro

Extra-Planar (Grande — Caótico, Mau)

Dados de Vida: 2d8+8 (17 PV)

Iniciativa: -1 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 13 (-1 tamanho, -1 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: pancada +6



Suplicante Ogro

Dano: Pancada 1d4+7

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Qualidades Especiais: Imunidade mental, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a fogo e ácido 20

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +2, Von +3

Habilidades: For 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Solitário, par, gangue (2-4) ou bando (5-8)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Nenhuma

SUPRA-DEVORADOR DE MENTES

Aberração (Média)

Dados de Vida: 8d8+64 mais 96 (224 PV)

Iniciativa: 17 (+8 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 27 m, voo 18 m (perfeito)

Classe de Armadura: 50 (+9 Des, +7 natural, +12 intuição, +12 sorte)

Ataques: Corpo a corpo: 4 tentáculos +40

Dano: tentáculos 1d4+28

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Rajada mental, psiquismo, agarrar aprimorado, extração

Qualidades Especiais: RM 35, telepatia, resistência a fogo e frio 10, RD 10/épico, cura acelerada 23

Testes de Resistência: For +22, Ref +21, Von +27

Habilidades: For 27, Des 29, Con 27, Int 34, Sab 32, Car 32

Perícias: Blefar +30, Concentração +29, Conhecimento (dois quaisquer) +30, Diplomacia +13, Esconder-se +28, Furtividade +28, Intimidar +32, Observar +33, Ouvir +32

Talentos: Acuidade com Arma (tentáculo), Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate

Talentos Épicos: Armadura de Pele, Iniciativa Superior

Terreno/Clima: Subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, par ou grupo (2 supra-devoradores de mentes mais 4-8 devoradores de mente)

Nível de Desafio: 23

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os supra-devoradores de mentes são para os ilítes comuns o que os deuses representam para a maioria das criaturas. Eles são os espécimes mais insidiosos, cruéis e poderosos de sua raça. Seus poderes mentais são extremamente refinados.

Os supra-devoradores não são muito diferentes de sua espécie inferior; eles atingem 1,80 m de altura e têm um formato corporal essencialmente humanoide. Sua pele é emborrachada e cor de malva, além de brilhar como lodo. Sua cabeça lembra um polvo de quatro tentáculos, e se torna ainda mais horripilante devido aos olhos saltados e brancos. Sua boca é uma abertura nojenta, que parece a boca de um polvo, sempre pingando uma gosma oleosa, exceto quando está extraindo o cérebro de uma presa viva.

Geralmente, os supra-devoradores vivem isolados de seus inferiores. Caso a localização de um supra-devorador fosse conhecida, os ilítes menores constantemente levariam seus problemas para que ele solucionasse ou tentariam retirar o cérebro do supra-devorador em benefício do Cérebro Ancião localizado no centro de cada cidade governada pelos ilítes.

Ocasionalmente, alguns supra-devoradores assumem a liderança de um grande império dos ilítes e se tornam o poder secreto e invencível nos bastidores da expansão da raça.

Os supra-devoradores de mentes falam os idiomas Subterrâneo, Comum, Celestial, Infernal e Dracônico, mas preferem se comunicar por telepatia.

COMBATE

Os supra-devoradores de mentes preferem lutar à distância usando suas habilidades psíquicas, em particular *rajada mental* e *sugestão*, dedicada a voltar seus inimigos uns contra os outros (a *sugestão* favorita é convencer um personagem com Sabedoria baixa de que um de seus aliados é o devorador de mentes e o ilíte é o aliado, uma substituição supostamente realizada pelos

terríveis poderes de ilusão do devorador). Ele prefere permanecer afastado dos guerreiros e, se possível, cravar seus tentáculos nos conjuradores do grupo.

Rajada Mental (SM): Esse ataque psíquico afeta um cone de 18 m. Qualquer criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 38) ou ficará atordoadada durante 3d4 rodadas. Os ilídes frequentemente utilizam esse poder para caçar e então arrastam uma ou duas vítimas para devorá-las em segurança.

Psiquismo (SM): Sem limite — detectar pensamentos, enfeitiçar monstros, levitação, projeção astral, sugestão, viagem planar, 3/dia — dissipar magias aprimorado, velocidade, ver o invisível. Nível de conjurador: 23º; resistência CD 34 + nível da magia.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o supra-devorador de mentes precisa atingir um oponente Pequeno, Médio ou Grande com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prenderá a cabeça da vítima com seu tentáculo. É possível agarrar uma criatura Enorme ou maior, mas o supra-devorador precisa alcançar a cabeça da vítima de alguma forma.

Se um supra-devorador iniciar seu turno com pelo menos um tentáculo preso na criatura, ele poderá travar seus outros tentáculos com um único teste resistido de Agarrar. A vítima poderá escapar se obtiver sucesso em um único teste de Agarrar ou Arte da fuga, mas o ilíde recebe +2 de bônus de circunstância para cada tentáculo travado no início do turno do adversário.

Extração (Ext): Um supra-devorador que iniciar seu turno com os quatro tentáculos travados na vítima e obtiver sucesso em um teste resistido de Agarrar extrairá automaticamente o cérebro do oponente, matando-o instantaneamente.

Telepatia (Sob): Os supra-devoradores de mentes são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 300 m.



Supra-Devorador de Mentes

aumentaria a CD para 28. Da mesma forma, considere a habilidade especial dilacerar, nesse caso, o bônus de intuição (+13) é adicionado ao dano. O bônus de intuição somente pode ser aplicado uma única vez a qualquer habilidade especial.

Um exemplo de um ataque especial em que o bônus de intuição não é aplicável é a habilidade assombrar os sonhos da bruxa da noite (veja o Livro dos Monstros).

Habilidades Similares à Magia (SM) ou Psíquicas (SM): Se a criatura-base possui habilidades similares à magia, ela recebe +15 níveis de conjurador efetivos para ativar essas habilidades. Por exemplo, uma supra-criatura que utilizava uma habilidade similar à magia como um feiticeiro de 10º nível seria capaz de ativá-la como um conjurador de 25º nível. A supra-criatura também adquire a habilidade de conjurar dissipar magias aprimorado, velocidade e ver o invisível 3/dia, com 15º nível de conjurador, mesmo se não tivesse habilidades similares à magia anteriormente.

Qualidades Especiais: Uma supra-criatura conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes:

- Resistência ao fogo e ao frio 10. Caso a criatura-base tenha essa habilidade, utilize o valor mais elevado.
- Redução de Dano 10/épico. Caso a criatura tenha Redução de Dano, use o maior valor.
- Resistência à Magia equivalente ao ND da criatura-base +10. Caso a criatura tenha Resistência à Magia, utilize o melhor valor.
- Cura acelerada 20. Se a criatura já tem cura acelerada, use o melhor valor.

Testes de Resistência: A supra-criatura recebe +10 de bônus de intuição em todos os testes de resistência.

Habilidades: Todos os valores de habilidades são 15 pontos mais elevados do que os valores da criatura-base.

Perícias: A supra-criatura recebe +10 de bônus de competência nos seus testes de perícias. **Talentos:** Mesmo da criatura-base, mais 2 talentos adicionais.

Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer

Organização: Idêntico à criatura-base.

Nível de Desafio: Idêntico à criatura-base +15.

Tesouro: Padrão para uma criatura com o ND ajustado.

Tendência: Idêntico à criatura-base.

Progressão: Idêntico à criatura base.

SUPRA-CRIATURAS

Supra é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura (daqui por diante denominada "criatura-base").

Entre a população de todas as espécies, existem os indivíduos mais fracos e incapazes. Da mesma forma, qualquer raça apresenta as supra-criaturas: os representantes mais fortes, espertos, sortudos e poderosos da espécie. As supra-criaturas podem representar a Primeira Criatura mítica, criada em sua forma perfeita pela divindade progenitora da raça, ou talvez o ápice evolucionário da espécie depois de milhares de anos de aprimoramento constante. Muitas vezes, as supra-criaturas simplesmente se desenvolvem por acidente, quando todos os fatores estão no lugar.

O tipo da criatura-base muda para aberração. A supra-criatura conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

DV: As supra-criaturas sempre adquirem o máximo de pontos de vida a cada DV. Elas também recebem 12 PV adicionais por Dado de Vida.

Deslocamento: O deslocamento de uma supra-criatura é triplicado, em todas as variedades de deslocamento.

Classe de Armadura: As supra-criaturas recebem +12 de bônus de intuição e +12 de bônus de sorte na CA. Elas também adquirem +5 de bônus de armadura natural (se a criatura tiver armadura natural, use o valor maior).

Ataques: Uma supra-criatura recebe +25 de bônus de sorte em todas as suas jogadas de ataque.

Dano: Uma supra-criatura recebe +20 de bônus de sorte nas jogadas de dano com armas brancas ou arremessadas.

Ataques Especiais: Os ataques especiais de uma supra-criatura (se houver) recebem +13 de bônus de intuição, quando aplicável. Por exemplo, uma supra-criatura que tenha um ataque especial, capaz de criar os efeitos da magia sono se as vítimas fracassarem em um teste de resistência de Vontade (CD 15) aplicaria este bônus e



Tako

Aberração (Aquática) Média

Dados de Vida: 4d8+4 (22 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 6 m, Natação 9 m

CA: 17 (+2 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 4 armas +8, 3 braços +8, mordida +3

Dano: Armas 1d8+2, braços 0, mordida 2d4+5

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, constrição

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +3, Vontade +4

Habilidades: For 20, Des 15, Cons 12,

Int 12, Sab 11, Car 10

Perícias: Escalar +12, Esconder +13*, Furtividade +9, Natação +13

Talentos: Ataque Poderoso, Combater com Múltiplas Armas*

Terreno/Clima: Águas temperadas e quentes

Organização: Solitário, bando de guerra (2–7) ou tribo (8–20)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Neutro

Progressão: 5 DV (Médio); 6–12 DV (Grande)

Os takos se parecem muito com polvos grandes, aproximadamente 1,8 metros de diâmetro, cobertos com mantos fortes de pele semelhante a couro. Eles são normalmente de cor verde claro (machos) ou vermelho alaranjado (fêmeas), apesar de serem capazes de mudar sua cor com facilidade. Eles possuem oito tentáculos flexíveis, revestido com músculos circulares que agem como taças de sucção. Um único olho dourado fica no centro das suas cabeças, e mandíbulas afiadas salientes lembrando o bico de um papagaio emergem debaixo de seus tentáculos.

Os takos possuem seu próprio idioma baseado nos movimentos dos tentáculos e mudança de coloração.

COMBATE

Apesar de normalmente dóceis, os takos atacam qualquer criatura que invada seu território. Além disso, eles possuem forte senso de honra; vingam-se de ataques e se aliam a membros de outras raças que os ajudem. São oponentes astutos, usando sete tentáculos para fazer ataques (com armas ou agarrando), enquanto se ancoram com um. Eles geralmente usam tridentes ou machados de guerra como armas.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o tako precisa acertar com um ataque de braço um oponente de tamanho Médio ou menor. Se conseguir segurar, ele poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um tako inflige 2d6+5 pontos de dano com um teste de Agarrar bem sucedido contra criaturas Médias ou menores.

Perícias: Os takos recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Em ambientes naturais, esse bônus sobe para +8.

Talentos: Um tako recebe o talento Destreza Múltipla como um talento bônus. Com seus talentos Destreza Múltipla e Combater com Múltiplas Armas, ele é capaz de atacar com sete tentáculos em uma rodada sem penalidade como uma habilidade racial.



Tarrasque

Este bípede escamoso é alto como um edifício de cinco andares. Ele se movimenta como uma ave de rapina, inclinado para frente e usando sua poderosa cauda articulada para se equilibrar. Sua cabeça possui dois chifres e sua carapaça é reflexiva.

O lendário tarrasque — felizmente existe apenas um — possivelmente é o monstro mais aterrador entre todos (exceto pelos mais antigos dragões). Ninguém é capaz de prever onde e quando essa criatura atacará novamente.

A localização do covil do tarrasque é um mistério e a 'besta permanece em hibernação durante a maior parte do tempo.

Em geral, seu sono comatoso persiste durante 6d4 meses; então, a criatura sai de seu covil para caçar e saquear durante um breve período de 1d3 dias. Uma vez a cada década (ou um pouco mais), o monstro estará particularmente ativo e ficará acordado durante 1d2 semanas.

Depois disso, ele hibernará durante pelo menos 4d6 anos ou até ser perturbado.

Quando está ativo, o tarrasque é a ferramenta de destruição mais perfeita que existe. Ele assola a terra devorando tudo em seu caminho, incluindo plantas, animais, humanoides e até cidades inteiras. Nada está a salvo e diversas comunidades preferem fugir da voracidade do tarrasque a confrontar seu poder.

Muitas lendas circundam as origens e propósitos do tarrasque. Alguns afirmam que ele é uma abominação, libertada por deuses antigos e esquecidos, para punir toda a natureza; outros falam de uma conspiração entre magos malignos e poderes elementais sem misericórdia alguma. Esses contos são apenas especulação e a verdadeira natureza da fera talvez nunca seja revelada. O tarrasque não costuma agir logicamente e é muito raro que deixe alguma testemunha viva em seu caminho.

Ele mede 21 m de comprimento e 15 m de altura, seu peso ultrapassa 130 toneladas.

O tarrasque é incapaz de falar.

TARRASQUE

Besta Mágica (Colossal)

Dados de Vida: 48d10+594 (858 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 35 (–8 tamanho, +3 Des, +30 natural), toque 5, surpresa 32

Ataque Base/Agarrar: +48/+81

Ataque: Corpo a corpo: mordida +57 (dano: 4d8+17; dec. 18–20/x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +57 (dano: 4d8+17; dec. 18–20/x3) e 2 chifres +52 (dano: 1d10+8) e 2 garras +52 (dano: 1d12+8) e cauda +52 (dano: 3d8+8)

Espaço/Alcance: 9 m/6 m

Ataques Especiais: Sucessos decisivos aprimorados, presença aterradora, agarrar aprimorado, investir, engolir

Qualidades Especiais: Carapaça, Redução de Dano 15/épica, imune a fogo, veneno, doenças, drenar energia e dano de habilidade, regeneração 40, faro, Resistência à Magia 32

Testes de Resistência: Fort +38, Ref +29, Von +20

Habilidades: For 45, Des 16, Con 35, Int 3, Sab 14, Car 14

Perícias: Ouvir +17, Procurar +9, Observar +17, Sobrevivência +14 (+16 seguindo rastros)

Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vitalidade (6), Vontade de Ferro

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 20

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 49+ DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

COMBATE

O tarrasque ataca com suas garras, presas, chifres e cauda.

As armas naturais desta criatura são consideradas épicas para ignorar a Redução de Dano das outras criaturas.

Sucessos Decisivos Aprimorados (Ext): A margem de ameaça de sucesso decisivo do tarrasque abrange um resultado natural entre 18–20 (um resultado 18,19 ou 20 no d20) e causa o triplo do dano caso obtenha sucesso na avaliação de golpe decisivo.

Presença Aterradora (Sob): O tarrasque é capaz de inspirar terror quando ataca — normalmente ou em Investida. As criaturas afetadas precisam obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 36) ou ficarão abaladas; elas permanecerão nesse estado enquanto estiverem a menos de 18 m do tarrasque. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tarrasque precisa atingir um oponente Enorme ou menor com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a habilidade engolir na rodada subsequente.

Investir (Ext): Uma vez por minuto, o tarrasque — normalmente lento — pode percorrer um deslocamento de 45 m.

Engolir (Ext): O tarrasque pode tentar engolir uma vítima aprisionada de tamanho Enorme ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+8 pontos de dano por esmagamento, mais 2d8+6 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do tarrasque. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar, causando 50 pontos de dano ao sistema digestivo do tarrasque (CA 25). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago do tarrasque é capaz de comportar 2 criaturas Enormes, 8 Grandes, 32 Médias, 128 Pequenas, 512 Miúdas ou menores.

Carapaça (Ext): A carapaça semelhante a uma armadura do tarrasque é excepcionalmente resistente e altamente reflexiva; ela desviará todas as magias de raios, linhas, cones e até mesmo *mísseis mágicos*. Existem 30% de chance de qualquer efeito desse tipo ricochetear para o conjurador; caso contrário, ele

será apenas neutralizado. Faça o teste de reflexão antes fazer de aplicar a Resistência à Magia da criatura.

Regeneração (Ext): Nenhuma forma de ataque causa dano normal ao tarasque. O monstro conseguirá se regenerar mesmo se for desintegrado ou eliminado com efeitos de morte. Caso fracasse no teste de resistência contra magias ou efeitos que matam instantaneamente (como aqueles mencionados acima), sofrerá uma quantidade de dano por contusão igual ao seu total de PV completos +10 (ou 868 PV). Ele é imune a efeitos que produzem ferimentos incuráveis ou constantes, como uma *espada do sangramento*, a podridão das múmias ou a habilidade de um golem de barro. Somente é possível matar definitivamente o tarasque elevando seu total de pontos de dano por contusão a uma quantidade igual ao seu total de PV completos +10 (ou 868 PV) e usando uma magia *desejo* ou *milagre* para mantê-lo morto.

Caso o tarasque perca um membro ou parte do corpo, conseguirá regenerá-la em 1d6 minutos (a parte arrancada morrerá e apodrecerá normalmente). A criatura é capaz de recolocar o membro decepado instantaneamente seguindo-a contra o ferimento.

Perícias: O tarasque recebe +8 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar.

TARTARUGA-DRAGÃO

Dragão (Enorme — Aquático)

Dados de Vida: 12d12+60 (138 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 6 m

Classe de Armadura: 25 (-2 tamanho, +17 natural), toque 8, surpresa 25

Ataque Base/Agarrar: +12/+28

Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 4d6+8)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 4d6+8) e 2 garras +13 (dano: 2d8+4)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Sobro, arrebatar, naufragar

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, sono e paralisia, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +8, Von +9

Habilidades: For 27, Des 10, Con 21, Int 12, Sab 13, Car 12

Perícias: Diplomacia +3, Esconder-se +7*, Intimidar +16, Natação +21, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +16, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +16 (+18 seguindo rastros)

Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Encontrar Aprimorado, Lutar às Cegas, Trespassar

Ambiente: Aquático temperado

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 13–24 DV (Enorme); 25–36 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura enorme possui um grande casco hidrodinâmico, com saliências afiadas. Um pescoço comprido emerge de uma das pontas, sustentando uma cabeça com crista e mandíbulas afiadas. Nadadeiras com garras estendem-se de orifícios laterais, e uma longa cauda serpenteia na parte traseira da carapaça.

A tartaruga-dragão é uma das criaturas aquáticas mais belas, impressionantes e temidas que existem. Suas mandíbulas mortíferas, seu sopro de vapor e sua tendência a naufragar navios transformaram essas criaturas em um dos piores pesadelos dos marinheiros.

Quando uma tartaruga-dragão está próxima da superfície, geralmente é



Tartaruga-Dragão

confundida com o reflexo do sol ou da lua na água. Seu casco áspero e esverdeado tem a mesma cor das águas profundas onde o monstro prefere viver e as linhas prateadas e brilhantes que riscam sua superfície parecem raios de luz dançando em mar aberto. A cabeça, as patas e a cauda da tartaruga apresentam um tom mais claro de verde, com reflexos amarelados e brilhantes. Uma tartaruga-dragão adulta tem entre 6 e 9 m de comprimento do focinho até a cauda e seu casco tem entre 4,5 e 7,5 m de diâmetro; ela pesa entre 4.000 e 32.000 kg.

As tartarugas-dragão falam os idiomas Aquan, Dracônico e Comum.

COMBATE

As tartarugas-dragão são adversárias ferozes e quase sempre atacam qualquer criatura que ameace seu território ou pareça uma refeição em potencial.

Sopro (Sob): Nuvem de vapor superaquecido de 6 m de altura, 7,5 metros de largura e 15 m de comprimento, a cada 1d4 rodadas; 12d6 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 21) para reduzir o dano à metade; efetivo dentro e fora d'água. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Naufragar (Ext): Uma tartaruga-dragão submersa pode emergir sob um navio ou embarcação com menos de 6 metros e naufragá-la, com 95% de chance de obter sucesso. Qualquer embarcação entre 6 m e 18 m tem 50% de naufragar e as embarcações com mais de 18 m têm 20% de chance de naufragar.

Perícias: A tartaruga-dragão recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. *Uma tartaruga-dragão recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando está submersa.

TASLOI

Humanoide (Tasloi) Pequeno

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 m, escalar 12 m

CA: 15 (+1 tamanho, +1 Des, +2 natural, +1 escudo de madeira pequeno)

Ataques: Corpo a corpo: lança curta +2 (1d6), ou 2 garras +2 (1d4), ou à distância: lança curta +3 (1d6)

Dano: Meia-lança 1d6–1; garra 1d4–1

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, sensibilidade à luz

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +1, Von –1

Habilidades: For 11, Des 13, Con 12, Int 8, Sab 9, Car 8

Perícias: Escalar +9, Esconder-se +6, Furtividade +2, Observar +2, Ouvir +2

Talentos: Prontidão

Terreno/Clima: Floresta quente

Organização: Solitário, ninhada (2–12), bando (10–100 mais 30% de não-combatentes mais 1 guerreiro de 4º nível, 1 xamã de 3º nível e 2–8 devoradores de aranhas)

Nível de Desafio: 0,5

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +0

Pequenos, mas ferozes moradores das selvas, os tasloi escalam pelas árvores com facilidade, emboscando viajantes desviciados.

Eles são humanoides de pernas compridas e cabeças achatadas. Andam com uma postura rasante, tocando seus joelhos no chão de tempos em tempos. Suas peles são de um verde lustroso e são cobertos finamente com grossos pelos negros. Seus olhos felinos brilham com uma cor dourada clara.

Os tasloi falam seu próprio idioma e o Comum.



Tasloi

COMBATE

Os tasloi dificilmente são os perigos mais temíveis das selvas, mas são ameaças sérias quando encontrados em grande quantidade. Eles conhecem os lares de monstros poderosos e frequentemente preparam rotas de fuga óbvias de tais lugares, esperando atrair oponentes enfraquecidos em emboscadas enquanto fogem de uma batalha perdida. São rápidos para fugir quando estiverem inferiorizados, mas geralmente retomam para atormentar seus inimigos, esperando vencer através de ataques repetidos. Se conseguirem capturar um inimigo caído, eles tentam fugir com o corpo se possível, pois comem carne humanoide.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os tasloi sofrem -1 de penalidade nos testes de ataque sob a luz do sol forte ou no raio de uma magia *luz do dia*.

Perícias: Os tasloi usam seu modificador de Destreza para testes de Escalar. *Os tasloi recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade enquanto estiverem escalando árvores.

A criatura descrita é um tasloi combatente de 1º nível.

TAYELLAH

Besta Mágica (Imensa)

Dados de Vida: 34d10+408 (635 PV)

Iniciativa: +27 (+19 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 30 m

Classe de Armadura: 44 (+19 Des, -4 tamanho, +15 intuição, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +44, 3 mordidas +39, ferrão +37

Dano: Mordida 2d8+11, garra 2d6+5, ferrão 3d6+5 mais veneno

Face/Alcance: 6 m/4,5 m

Ataques Especiais: Bote, agarrar aprimorado, rasgar 4d6+15

Qualidades Especiais: RM 34, RD 15/+6

Testes de Resistência: Fort +31, Ref +38, Von +22

Habilidades: For 32, Des 48, Con 34, Int 14, Sab 32, Car 19

Perícias: Esconder-se +19, Furtividade +31, Observar +22, Ouvir +22

Talentos: Acuidade com Arma (ferrão), Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada

Talentos Épicos: Foco em Arma Épico (mordida), Foco em Arma Épico (garra), Iniciativa Superior, Rastrear, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro, Vitalidade Épica

Terreno/Clima: Terrestre/Temperado ou frio

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 24

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 35–68 DV (Imenso); 69–102 DV (Colossal)

Os tayellah são caçadores solitários de origem sobrenatural.

Um tayellah é uma criatura felina musculosa. Ela parece um lince imenso, negro, com três cabeças, e atinge 9 metros na altura dos ombros. Seus olhos sem pupilas são amarelos e brilhantes. Ele ostenta uma cauda em forma de tentáculo que termina em um ferrão terrível. Um tayellah é extremamente sorrateiro, utilizando sua agilidade para espreitar e saltar sobre sua presa surpreendida. Os tayellah caçam nas regiões mais selvagens, mesmo em locais distantes do Plano Material. Algumas de suas presas favoritas incluem águias e lagartos gigantes.

COMBATE

O tayellah prefere emboscar sua presa, utilizando a habilidade de se ocultar e saltar em seu benefício. Quando confronta uma criatura que representa uma ameaça, o tayellah costuma manter seu adversário ocupado com sua imensa agilidade e o ferrão de sua cauda.

Tayellah



Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 39); dano inicial e secundário: 2d10 pontos de dano temporário de Constituição.

Bote (Ext): Se um tayellah saltar sobre um inimigo durante a primeira rodada do combate, poderá realizar um ataque total (inclusive usando a habilidade rasgar), mesmo se já executou uma ação de movimento na mesma rodada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, o tayellah precisa atingir um oponente com suas duas garras. Caso prenda a criatura, poderá rasgá-la.

Rasgar (Ext): Um tayellah pode realizar dois ataques (corpo a corpo +44) contra uma criatura imobilizada utilizando suas patas traseiras, infligindo 4d6+5 pontos de dano com cada garra. Se um tayellah saltar sobre um oponente, também poderá usar esta habilidade.

TENDRÍCULO

Planta (Enorme)

Dados de Vida: 9d8+54 (94 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 16 (-2 tamanho, -1 Des, +9 natural), toque 7, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +6/+23

Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+9) e 2 tentáculos +8 (dano: 1d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+9) e 2 tentáculos +8 (dano: 1d6+4)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, paralisia, engolir

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, características de planta, regeneração 10

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +2, Von +4

Habilidades: For 28, Des 9, Con 22, Int 3, Sab 8, Car 3

Perícias: Esconder-se +9, Furtividade +1, Observar +1, Ouvir +1

Talentos: Ataque Poderoso, Prontidão, Sorrateiro, Vontade de Ferro

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: 1/10 moedas; 50% equipamento; 50% itens

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 10–16 DV (Enorme); 17–27 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura se parece com um amontoado imenso de vegetação, apoiados por vinhas e cipós. A massa vegetal tem uma abertura parecida com uma boca, repleta de "dentes" formados por espinhos longos e farpas afiadas.

Os tendrículos são plantas que foram alteradas por magias malignas ou se originaram em outro plano de existência — talvez as duas teorias estejam certas.

Eles podem se suspender até 4,5 m de altura e pesam 3,5 toneladas.

Os tendrículos são famosos por sua habilidade de gerar e regenerar partes de seu corpo vegetal de modo extremamente rápido. Folhas, galhos e vinhas novas surgem em apenas alguns minutos. Para conservar essa habilidade, os tendrículos precisam consumir enormes quantidades de carne.

Os animais, as bestas e mesmo outras plantas animadas ficam perturbados pela presença de um tendrículo; eles o evitam, bem como a área onde ele esteve nas últimas 24 horas.

COMBATE

Rondando as florestas profundas ou aguardando em áreas verdejantes (afinal, ele se parece com

Tendrículo



uma pequena colina verde), os tendrículos atacam com selvageria, sem temor algum. Ele tentará engolir a maior quantidade de carne no menor período de tempo possível.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tendrículo precisa atingir um oponente de uma categoria de tamanho menor com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a habilidade engolir na rodada subsequente.

Ele também pode usar esta habilidade com seus tentáculos. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prenderá e arrastará a vítima, transferindo-a para a boca como uma ação livre. Essa manobra causa o dano da mordida automaticamente.

Engolir/Paralisia (Ext): Um tendrículo pode tentar engolir uma vítima aprisionada com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro da massa corpórea da planta, a vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou ficará paralisada durante 3d6 rodadas devido ao suco digestivo do tendrículo, além de sofrer 2d6 pontos de dano por ácido a cada rodada. É necessário um novo teste de resistência a cada rodada que a vítima estiver dentro da planta. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Uma criatura nessa situação que evite a paralisia pode escalar a massa corporal com um teste de Agarrar bem-sucedido. Ela voltará para a mandíbula da criatura, onde será necessário outro teste resistido de Agarrar para se libertar. A vítima também pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao interior da planta (CA 14). Depois que a vítima sair, a espantosa capacidade regenerativa da planta fechará a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O interior de um tendrículo Enorme é capaz de comportar 2 criaturas Grandes, 8 Médias, 32 Pequenas, 128 Miúdas, 512 Mínimas ou menores.

Regeneração (Ext): As armas de concussão e o ácido causam dano normal ao tendrículo.

Caso o tendrículo perca parte do seu corpo, conseguirá regenerá-la em 1d6 minutos. A criatura é capaz de recolocar a parte decepada instantaneamente segurando-a contra o ferimento.

TENGU

Os tengus são uma raça antiga e mágica de guerreiros. Eles são eruditos e professores, concedendo sua sabedoria para aqueles que os procuram e provam serem merecedores e honrados. No cenário de campanha de Rokugan, os tengus (também chamados de kenkus) são uma raça antiga, que antecede a chegada dos humanos. Seu lar ancestral é dito estar bem ao norte, talvez nas terras dos clãs Unicórnio ou Fênix, talvez nas montanhas além.

Os tengus se parecem com corvos bípedes com braços com penas e tamanho humano, bicos pontudos e asas enormes, eles usam roupas e ocasionalmente peças de armaduras como aquelas usadas pelos humanos e portam armas

humanas (particularmente a katana). Enquanto a maioria dos tengus possui cabeças de corvo, uns poucos possuem cabeças mais parecidas com a dos humanos, apesar de possuírem narizes pontudos incrivelmente longos. Esses tengus de cabeça humana são menores do que seus parentes, mas são mais inteligentes e mágicos.

Os tengus falam seu próprio idioma e o Comum. Tengus de cabeça humana também falam o Idioma Espiritual.

COMBATE

Os tengus são guerreiros hábeis, lutando com a katana como um samurai humano. Suas técnicas são bem inótimas, para não dizer o pior, fazendo uso das suas asas para bater nos inimigos e enfatizando a esquiva e a mobilidade.

Acuidade com Arma (Ext): Os tengus possuem o benefício do talento Acuidade com Arma com a katana, mesmo que esse talento normalmente não possa ser aplicado à katana.

Habilidades Similares à Magia: Todos os tengus possuem as seguintes habilidades similares à magia: Sem limite — *transformação momentânea, som fantasma, imagem menor, grito*. Os tengus de cabeça humana também possuem essas habilidades: Sem limite — *nublur, invisibilidade, imagem maior, reflexos*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro com tantos níveis quanto o tengu possui DV (CD do teste de resistência 11 + nível da magia para tengus com cabeça de corvo, 12 + nível da magia para tengus com cabeça humana).



Tengu

Tengu Cabeça de Corvo Humanoide Monstruoso Médio

Dados de Vida:	2d8 (9 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	9 m, Voo 18 m (médio)
CA:	13 (+2 Des, +1 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Katana +5; bicada -2
Dano:	Katana 1d10+1; bicada 1d4+1
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Logro das Asas, habilidades similares a magia, acuidade com arma
Qualidades Especiais:	Imitar Sons
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +5, Vontade +5
Habilidades:	For 12, Des 15, Cons 10, Int 13, Sab 14, Car 13
Perícias:	Diplomacia +3, Foco em Iaijutsu +6, Intimidação +6, Sentir Motivação +7
Talentos:	Esquiva ^B , Mobilidade
Terreno/Clima:	Qualquer um
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Normalmente Neutro
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3

Tengu Cabeça Humana Humanoide Monstruoso Pequeno

Dados de Vida:	5d8 (22 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, Voo 12 m (médio)
CA:	15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Katana +11
Dano:	Katana 1d10
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Logro das Asas, magias, habilidades similares a magia, acuidade com arma
Qualidades Especiais:	Imitar Sons, RM 15
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +7, Vontade +7
Habilidades:	For 10, Des 17, Cons 10, Int 15, Sab 16, Car 15
Perícias:	Diplomacia +12, Foco em Iaijutsu +10, Intimidação +10, Sentir Motivação 11
Talentos:	Ataque em Movimento, Esquiva ^B , Mobilidade ^B , Foco em Arma (katana)
Terreno/Clima:	Qualquer um
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Normalmente Neutro
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+5

Imitar Sons (Ext): Os tengus podem imitar qualquer voz ou som que tenham escutado. Os ouvintes devem ser bem sucedidos num teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade dos DV do tengu + seu modificador de Carisma) para detectar o ardil.

Logro das Asas (Ext): Um tengu usa suas asas em combate corpo a corpo, não para voar (geralmente), mas para enganar e desorientar seus oponentes. A cada rodada, além dos seus ataques normais, um tengu é capaz de fazer um teste de Blefar (resistido pelo teste de Sentir Motivação do seu oponente). Se o teste for bem sucedido, o ataque do tengu naquela rodada recebe +2 de bônus de circunstância.

Magias: Os tengus de cabeça humana conjuram magias como shugenjas do ar de 5º nível (sem acesso às magias de fogo). A CD do teste de resistência é 15 + nível da magia para magias do ar e 13 + nível da magia para magias da água ou da terra.

PERSONAGENS TENGU

A classe favorecida de um tengu é samurai, apesar de muitas vezes avançarem como monges ou shugenjas. Tengus de cabeças humanas que recebam níveis de shugenja devem se especializar no ar, e a cada nível de shugenja que um tengu receber adiciona um nível à sua habilidade de conjurador. Por exemplo, um tengu com dois níveis como shugenja conjura magias como se fosse um shugenja de 7º nível.



Terrano

TERRANO

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 m, escavar 9 m

CA: 16 (+1 Des, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+4

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +4, mordida -1

Dano: Garra 1d4+1, mordida 1d8

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado

Qualidades Especiais: Resistência a efeitos mágicos, resistência a venenos, faro

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +4

Habilidades: For 13, Des 12, Con 15, Int 5, Sab 12, Car 6

Perícias: Arte da Fuga +3, Ouvir +3, Sobrevivência +6

Talentos: Foco em Perícia (Sobrevivência), Rastrear

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Matilha (2-8)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 4-9 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +3

Os terranos são assassinos alterados pelos feitiços de magos malignos. Originalmente, eles eram anões, mas foram horrivelmente transformados para incorporar as características de texugos gigantes.

Os terranos são baixos e robustos, com a mesma compleição física dos anões — de fato, à distância é possível confundir os com os duergar. As orelhas atrofiadas são recobertas por uma pelagem grossa e os olhos parecem fendas estreitas. Um focinho longo e ericado substitui o nariz dos anões e presas largas emergem da boca estendida. As mãos de um terrano possuem garras poderosas. Normalmente, a criatura cheira a carne estragada.

A maioria dos terranos conhece algumas palavras em Comum e são capazes de resmungar um diálogo.

COMBATE

Os terranos são astutos em combate e utilizam sua habilidade de escavação para reduzir a distância até suas vítimas e obter vantagens táticas, atacando do subsolo e surpreendendo seus adversários. Eles são famosos por suas emboscadas, retiradas falsas e

ataques de várias direções simultâneas, visando um único alvo conhecido.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o terrano precisa atingir um oponente com as duas garras. Ele causará o dano normal e poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prenderá a vítima e a arrastará para seu quadrado. Esse deslocamento não provoca ataques de oportunidade. O terrano consegue se deslocar, possivelmente carregando a vítima consigo, mas deve ser capaz de arrastar o peso do adversário. Geralmente, um terrano tentará soterrar a vítima usando sua habilidade de escavação.

Combater um terrano em seu próprio túnel concede +2 de bônus de circunstância nas jogadas de ataque da criatura e impõe -2 de penalidade nas jogadas de ataque da vítima.

Resistência a Efeitos Mágicos (Ext): Semelhante aos anões, os terranos recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares.

Resistência a Veneno (Ext): Os terranos recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra qualquer veneno.

NOS REINOS

Os magos dos Zhentarim criam terranos nas masmorras do Forte Negro. Essas criaturas servem aos Zhent, rastreando e destruindo os inimigos da organização. Os terranos têm uma guilda estruturada, com regras rígidas impostas pela Rede Negra. O regulamento proíbe o extermínio de qualquer criatura que não seja o alvo das missões, a menos que interfira no cumprimento do objetivo.

THOQQUA

Elemental (Médio — Terra, Planar, Fogo)

Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 6 m

Classe de Armadura: 18 (+1 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +2/+4

Ataque: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3 mais 2d6 por fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3 mais 2d6 por fogo)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Calor, incendiar

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, sentido sísmico 18 m, vulnerabilidade a frio

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +2

Habilidades: For 15, Des 13, Con 13, Int 6, Sab 12, Car 10

Perícias: Furtividade +3, Ouvir +5, Sobrevivência +3

Talentos: Prontidão, Rastrear

Ambiente: Plano Elemental do Fogo

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 4-9 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —



Thoqqua

Esta criatura tem o corpo sinuoso segmentado como o das minhocas, mas emite um brilho laranja e branco, como metal em chamas.

Os thoqqua são monstros similares a vermes, que têm o corpo quente o suficiente para derreter rochas sólidas. Eles têm um comportamento irritadido e um temperamento terrível. Embora sejam nativos do Plano Elemental do Fogo, sabe-se que também habitam o Plano Elemental da Terra.

A criatura gasta a maior parte do tempo cavando as rochas em busca de minerais para se alimentar.

Suas escavações geram túneis firmes, embora pequenos e com as paredes ferventes.

Um thoqqua tem cerca de 30 cm de diâmetro e mede entre 1 e 1,5 m de comprimento. Ele pesa 100 kg.

COMBATE

Quando um thoqqua é perturbado, seu primeiro instinto é atacar. Sua tática favorita é avançar diretamente sobre os oponentes, seja atravessando as rochas ou encolhendo seu corpo e saltando como uma mola. Em qualquer caso, considere o ataque como uma manobra Investida, mas não é necessário que ele se mova 3 m antes de realizá-lo.

Calor (Ext): Apenas tocar ou ser tocado pelo thoqqua causa 2d6 pontos de dano de fogo automaticamente.

Incendiário (Ext): Qualquer criatura atingida pelo ataque de pancada do thoqqua deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 12) ou pegará fogo. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas caso não sejam apagadas. A criatura em chamas pode usar uma ação de rodada completa para extinguir o fogo (consulte o *Livro do Mestre* para obter mais informações sobre os perigos do fogo).

TIRANO DA NÉVOA ZUMBI

Morto-vivo (Médio)

Dados de Vida: 4d12+3 (29 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m

CA: 15 (+5 deflexão)

Ataque Base/Agarrar: +2/+3

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +3

Dano: Garras 1d6+1 mais doença

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Névoa doentia, toque infeccioso

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/magia, morto-vivo, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +1, Von +5

Habilidades: For 13, Des 10, Con —, Int 6, Sab 12, Car 13

Perícias: Escalar +5, Ouvir +8, Observar +8

Talentos: Prontidão, Vitalidade

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou bando (2–5)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Mau

Progressão: 5–8 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Estes mortos-vivos desprezíveis são os restos mortais dos sacerdotes e adoradores de divindades malignas, que foram assassinados com o poder bruto de outro deus perverso.

Os tiranos da névoa são zumbis, cadáveres apodrecidos envoltos por brumas negras permanentes. Esse nevoeiro penetra nos pulmões e exala pela boca e narinas da criatura. Os olhos e as garras afiadas, assim como quaisquer ossos expostos, brilham com uma luz esmeralda e turva.

COMBATE

Os tiranos da névoa atacam com as garras, disseminando a terrível doença que findou suas vidas mortais. Eles são mais espertos que os zumbis comuns e demonstram astúcia e um senso primitivo de estratégia em combate. Além disso, lutam incansavelmente, sem qualquer preocupação com as próprias existências.

Névoa Doentia (Sob): O nevoeiro que envolve o tirano absorve a resistência das vítimas em seu interior. Qualquer criatura num raio de 1,5 m do zumbi deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou sofrerá 1 ponto de dano temporário de Constituição. Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura ficará imune ao nevoeiro dos zumbis durante 24 horas.

Toque Infeccioso (Ext): As garras do tirano da névoa transmitem uma doença. Qualquer criatura viva ferida pelo zumbi deve obter sucesso em um

teste de resistência de Fortitude (CD 23) no final do combate. Se fracassar, a doença terá um período de incubação de 1d4 dias e causará 1 ponto de dano temporário de Força no final deste tempo. A cada dia subsequente, a criatura deve obter sucesso em outro teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou perderá 1d2 pontos de Constituição e 1d4 pontos de Força (ambos temporários).

Nesta etapa, a criatura deve obter sucesso em um segundo teste de Fortitude no mesmo dia, ou sofrerá 1 ponto de dano permanente de Força e Constituição.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

NOS REINOS

Durante a ascensão de Fzoul Chembryl ao poder, em 1370 CV, Iyachtu Xvim espalhou um nevoeiro cinzento e nocivo nas Terras Centrais, que se estendeu desde Manto Estelar, no sul, até as Montanhas do Alvorecer, no norte, e Tsurlagol, a leste. Outro nevoeiro emergiu em Mintar, gradualmente se propagando para norte e oeste, atingindo Saradush. No interior das brumas, os seguidores de Cyric eram afligidos por doenças terríveis. Todos os que morreram em função da praga — e não foram consumidos pelas labaredas verdes que preencheram o nevoeiro após nove dias — se reergueram por meio do poder da divindade como mortos-vivos, e muitos deles ainda vagam nessas regiões como tiranos da névoa.

Os clérigos de Iyachtu Xvim e Bane recebem +4 de bônus para fascinar, comandar, fortalecer ou dissipar a expulsão sobre os tiranos da névoa. Com exceção dessa peculiaridade, os zumbis não demonstram qualquer lealdade aos sacerdotes dessas divindades.

Tirano da Névoa (Zumbi)

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Planar)

Dados de Vida: 20d8+280 (370 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m com meia-armadura (8 quadrados); deslocamento básico 18 m

Classe de Armadura: 38 (–2 tamanho, +19 natural, +11 meia-armadura +4), toque 8, surpresa 38

Ataque Base/Agarrar: +20/+44

Ataque: Corpo a corpo: *martelo de guerra Imenso de adamantite* +3 +37 (dano: 4d6+27; dec. x3) ou pancada +34 (1d8+16); ou à distância: *azagaia* +3 +22 (dano: 2d6+19)

Ataque Total: Corpo a corpo: *martelo de guerra Imenso de adamantite* +3 +37/+32/+27/+22 (dano: 4d6+27; dec. x3) ou 2 pancadas +34 (1d8+16); ou à distância: *azagaia* +3 +22 (dano: 2d6+19)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Arma gigante, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/ordem, visão no escuro 18 m, Resistência à Magia 32

Testes de Resistência: Fort +26, Ref +13, Von +21

Habilidades: For 43, Des 12, Con 39, Int 21, Sab 28, Car 24

Perícias: Atuação (oratória) +30, Blefar +19, Concentração +37, Conhecimento (qualquer um) +28, Cura +20, Diplomacia +11, Disfarces +7 (+9 para atuar), Equilíbrio +7, Escalar +22, Identificar Magia +17, Intimidar +32, Natação +16, Observar +32, Ofícios (qualquer um) +28, Ouvir +32, Procurar +28, Saltar +38, Sentir Motivação +32, Sobrevivência +9 (+11 seguindo rastros)

Talentos: Ataque Poderoso, Encontrar Aprimorado, Golpe Avassalador, Habilidade Similar à Magia Acelerada (*corrente de relâmpagos*), Lutar às Cegas, Separar Aprimorado, Trespasar

Ambiente: Clareiras Olímpicas de Arbórea

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 21

Tesouro: Dobro do padrão, mais meia-armadura +4 e *martelo de guerra Imenso de adamantite* +3

Tendência: Sempre Caótico (qualquer)

Progressão: 21–30 DV (Enorme); 31–60 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um humano gigante, muito bonito e de complexão física perfeita. Ele carrega um enorme martelo de guerra e tem um olhar perspicaz confiante.

Os titãs são seres do tamanho de estátuas de proporções heroicas. Eles possuem mentes aguçadas e corpos poderosos. Muitos deles são provenientes do plano de Arborea.

Suas armaduras preferidas são construídas num estilo ancestral. Eles usam joias raras e valiosas e geralmente tentam parecer belos e superpoderosos.

Os titãs são selvagens e caóticos, mestres de seus próprios destinos. Eles estão mais próximos que os simples mortais da fonte da vida, portanto celebram sua existência. Os titãs entregam-se mais facilmente que os humanos às emoções fortes e sofrem surtos de ira dignos dos deuses. Muitos são fervorosos defensores do bem, mas em eras antigas uma raça de titãs se rebelou contra os próprios deuses e alguns deles se tornaram malignos. Um titã maligno é um tirano implacável que, muitas vezes, domina todo um reino mortal.

Os titãs atingem 7,5 m de altura e pesam 14 toneladas.

Os titãs falam os idiomas Comum, Celestial, Dracônico, Gigante e Abissal.

COMBATE

Os titãs são capazes de causar muita destruição com seus martelos de guerra maciços, batizados de "marretas dos titãs". Além de sua capacidade de batalha considerável, os titãs são muito rápidos e têm poderes mágicos extremamente amplos.

As armas naturais, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas para ignorar a Redução de Dano.

Arma Gigante (Ext): Um titã empunha um martelo de guerra gigantesco (grande o suficiente para criaturas Imensas) que exige o uso das duas mãos, sem causar qualquer penalidade.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *corrente de relâmpagos* (CD 23), *enfeitiçar monstro* (CD 21), *imagem persistente* (CD 22), *invisibilidade*, *levitação*, *metamorfose* (somente formas humanoides, *purgar invisibilidade*, 1 hora de duração), *curar ferimentos críticos* (CD 21), *dissipar magia maior*, *imobilizar monstro* (CD 22), *tempestade de fogo* (CD 24); 3/dia — *forma etérea*, *invocar aliado da natureza IX*, *palavra do caos* (CD 22); 1/dia — *chuva de meteoros* (CD 26), *labirinto*, *portal*. Nível de Conjurador: 20°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Além disso, os titãs bondosos e neutros podem usar as seguintes habilidades similares a magia adicionais: Sem limite — *destruição sagrada* (CD 21), *luz do dia*, *remover maldição* (CD 21); 1/dia — *restauração maior*. Nível de Conjurador: 20°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Os titãs malignos possuem as habilidades similares a magia adicionais a seguir: Sem limite — *escurecimento profunda*, *névoa profana* (CD 21), *rogar maldição* (CD 21); 1/dia — *a mão esmagadora de Bigby* (CD 26). Nível de Conjurador: 20°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

TÁTICAS POR RODADA

Os titãs apreciam o combate e geralmente se aproximam de seus adversários. Caso isso não seja eficaz, eles recuam e usam suas habilidades similares a magias e efeitos mágicos. Devido ao talento *Acelerar* *Habilidade Similar à Magia*, eles podem conjurar *corrente de relâmpagos* como uma ação livre e frequentemente atacar em combate corporal ao mesmo tempo.

Antes do Combate: *Purgar invisibilidade* ou *invisibilidade*.

1ª Rodada: Investida ou Separar contra o oponente aparentemente mais perigoso. Dispara *corrente de relâmpagos* nos adversários mais afastados.

2ª Rodada: Ataque Total contra o alvo da manobra Separar. Conjura *corrente de relâmpagos* contra os demais adversários.

3ª Rodada: Afasta-se do primeiro adversário e conjura *labirinto* ou *chuva de meteoros* contra qualquer conjurador que estiver causando problemas.

4ª Rodada: Separar na arma do adversário aparentemente mais ofensivo ou *dissipar magia maior* contra todos os oponentes mais próximos.

5ª Rodada: Ataque Total contra o oponente mais próximo ou *tempestade de fogo*. Outra *corrente de relâmpagos* acelerada sobre os adversários que parecerem mais perigosos.

Um titã costuma reservar suas habilidades *portal* e *forma etérea* para escapar da luta quando estiver em muita desvantagem.

Extra-Planar (Colossal)

Dados de Vida: 70d8+700 (1.015 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 45 m

Classe de Armadura: 58 (–8 tamanho, +32 natural, +24 intuição)

Ataques: Corpo a corpo: *martelo de combate Colossal* +5 +87/+82/+77/+72; ou à distância: *azagaia Colossal* +5 +70/+65/+60/+55

Dano: *Martelo de combate Colossal* +5 4d8+30, dec. 19–20 (+2d6 em caso de sucesso decisivo); ou *azagaia Colossal* +5 2d10+22, dec. 19–20

Face/Alcance: 9 m/9 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, magias

Qualidades Especiais: RD 20/épico, RM 40

Testes de Resistência: Fort +47, Ref +37, Von +50

Habilidades: For 45, Des 10, Con 31, Int 33, Sab 37, Car 26

Perícias: Concentração +43, Conhecimento (arcano, Decifrar Escrita +44, Diplomacia +45, Falar idioma (quaisquer 10), Identificar Magia +44, mais quaisquer 20) +44, Observar +46, Obter Informação +41, Ofícios (quaisquer 10) +44, Ouvir +46, religião, Sentir Motivação +46

Talentos: Ataque Poderoso, Especialização, Foco em Arma (azagaia), Foco em Arma (martelo de combate), Lutar às Cegas, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (azagaia), Sucesso Decisivo Aprimorado (martelo de combate), Trespasar, Trespasar Aprimorado

Talentos Épico: Conjuração Épica, Foco em Arma Épico (azagaia), Foco em Arma Épico (azagaia), Foco em Arma Épico (martelo de combate), Magia Sem Gestos Automática (magias de 0 a 9º nível), Magia Silenciosa Automática (magias de 0 a 9º nível), Poliglota, Sucesso Decisivo Avassalador (martelo de combate), Sucesso Decisivo Devastador (martelo de combate)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 30

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro

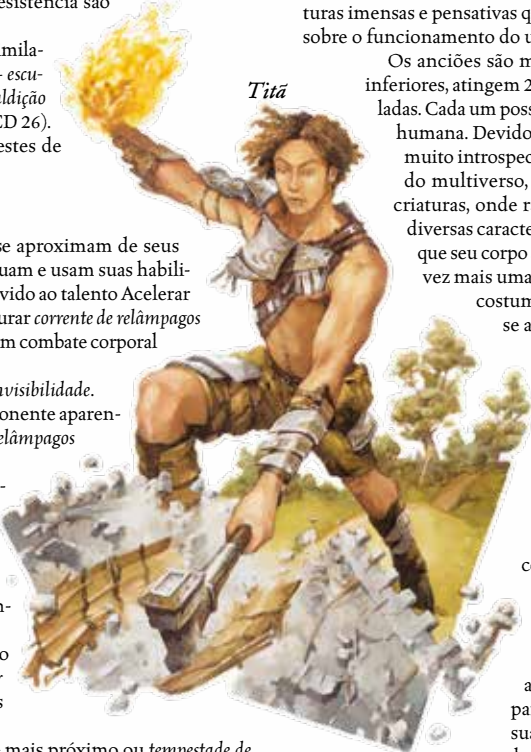
Progressão: 71–140 DV (Colossal)

Os titãs anciões são considerados os primeiros antepassados dos titãs — criaturas imensas e pensativas que emergiram profundamente na contemplação sobre o funcionamento do universo em detrimento de todo o resto.

Os anciões são muitas eras mais antigos que seus semelhantes inferiores, atingem 22 m de altura ou mais e pesam cerca de 200 toneladas. Cada um possui uma aparência única, nem sempre totalmente humana. Devido à natureza de seu raciocínio, os titãs anciões são muito introspectivos, residindo nas extremidades mais distantes do multiverso, locais desolados e hostis à maioria das outras criaturas, onde raramente serão perturbados. Cada um assimila diversas características dos ambientes que habitam, permitindo que seu corpo se altere com o tempo, enquanto ele se torna cada vez mais uma parte da região. Por este motivo, os titãs anciões costumam personalizar suas habilidades especiais para se adaptarem ao meio-ambiente, embora não sejam considerados um subtipo associado com o terreno ou plano de existência.

Escondidos em seus refúgios elementais, os titãs anciões passam a maior parte de seu tempo analisando linhas de raciocínio nas profundezas de suas mentes ou vasculhando magicamente os planos em busca de conhecimentos obscuros. Com frequência, os titãs anciões são erroneamente considerados menos cognitivos ou inteligentes que seus primos mais ativos, mas na verdade eles apenas abandonaram os prazeres da existência física e se regozijam quase exclusivamente nas conquistas da mente. Eles têm uma consciência limitada dos seus arredores físicos, mas os percebem bem o suficiente para se defender, e consideram o multiverso como sua biblioteca particular, um local para armazenar o conhecimento como uma meta extremamente louvável.

Embora não mantenha este conhecimento em segredo, um titã ancião não aprecia distúrbios em suas contemplações. Na verdade, é extremamente difícil chamar a atenção de um desses seres, de tão submersos em pensamentos. Mesmo depois que for retirado de seu estado de "sonho desperto", um titã ancião será lento para reagir, primeiro que não estará



Titã

avesso a abandonar seus pensamentos inacabados e, segundo, porque estará analisando cuidadosamente as novas informações. Uma vez irritado, ele será um adversário formidável, precisamente consciente dos seus arredores e dotado de uma compreensão que beira a pré-cognição sobre as táticas de batalha dos adversários; ele se envolve no combate com a intenção de eliminar as perturbações da forma mais rápida e eficaz possível.

Os titãs anciões devotaram tantos séculos à sua busca por conhecimento que são capazes de falar e ler qualquer idioma (esta é a habilidade do talento Poliglota), mas é provável que ignorem uma intrusão tão mundana como simples palavras e continuem a desenvolver suas ponderações e reflexões.

Uma vez a cada dois milênios ou mais, um titã ancião se levanta para encontrar outros de sua espécie, em busca de companhia, treinamento de combate ou qualquer atividade agradável. Este acontecimento quase sempre ocorre em algum plano menor e desolado, onde as distrações serão mínimas.

COMBATE

Os titãs anciões não abandonaram completamente seus vínculos com seus semelhantes inferiores, portanto ainda lutam com suas poderosas marretas de combate e azagaia maciças, assim como os titãs. Em combate, as táticas de um titã ancião dependem totalmente dos arredores. Em espaços abertos, um titã utilizará sua habilidade similar à magia para afastar-se dos adversários e arremessar azagaia e outros efeitos similares a magias. Em locais fechados (relativamente falando), ele tentará desferir uma chuva de golpes de seu martelo de combate nos adversários.

Um titã ancião costuma utilizar suas habilidades similares à magia de forma que reflitam seu ambiente predileto. Desse modo, um titã ancião que habita as profundezas abaixo da superfície do oceano utilizaria *alterar-se* para se transformar em uma criatura que respira na água, enquanto outro que vive no centro de um vulcão utilizaria *proteção contra elementos* para resistir ao enorme calor. Da mesma forma, alguns preferem névoa em combate, enquanto outros usam *criar chamas*.

Em qualquer situação, um titã ancião somente entrará em combate direto com o único propósito de aniquilar rápida e eficientemente as fontes dos distúrbios, eliminando as distrações persistentes aos seus estudos. Para o titã, não importa se o adversário foi erradicado ou simplesmente expulso — o resultado essencial do combate é um retorno à paz e tranquilidade.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se*, *amolecer terra e pedra*, *analisar encantamento*, *ataque visual*, *comunhão com a natureza*, *criar chamas*, *curar ferimentos críticos*, *enviar mensagem*, *falar com animais*, *falar com plantas*, *invocar criaturas VI*, *ler magias*, *movimentação livre*, *muralha de vento*, *névoa*, *proteção contra elementos*, *remover maldição*, *santuário*, *teletransporte exato*, *voar*; 3/dia — *contato extra-planar*, *cúpula de proteção contra vida*, *dissipar magias aprimoradas*, *observação aprimorada*, *projeção astral*, *purgar invisibilidade*, *viagem planar*; Nível de Conjurador 29º; teste de resistência CD 18 + nível da magia.

Magias: Um titã ancião é capaz de utilizar magias arcanas como um mago de 29º nível e magias divinas como um clérigo de 29º nível, usando a lista de magias do clérigo e dos domínios Conhecimento e Magia. Ele também conhece pelo menos três magias épicas e o processo para desenvolvê-las, embora talvez ainda não o tenha feito.

TOCADOS PELOS PLANOS (AASIMAR E TIEFLING)

“Tocados pelos planos” é um termo genérico para descrever as criaturas capazes de traçar sua linhagem até um ser extra-planar, em geral um ser abissal ou celestial.

O efeito de uma criatura sobrenatural sobre qualquer linhagem é uma herança que persiste durante muitas gerações. Embora não sejam drasticamente alterados como um meio-celestial ou um meio-abissal, os tocados pelos planos ainda conservam algumas qualidades especiais.

Os tocados pelos planos descritos a seguir são os mais comuns. Os aasimar são humanos com certas características celestiais no sangue que corre em suas veias e os tiefling têm uma parte abissal em sua árvore genealógica.

Não existe um aasimar ou tiefling “típico”; eles não erigem suas próprias sociedades ou culturas — em vez disso, misturam-se com aquelas existentes. Muitos adotam classes de personagens.

AASIMAR

Combatente de 1º nível Extra-Planar (Médio — Nativo)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 6 m com brunea (4 quadrados); deslocamento básico 9 m

Classe de Armadura: 16 (+4 brunea, +2 escudo pesado), toque 10, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +1/+2

Ataque: Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d8+1; dec. 19–20/x2) ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d8+1; dec. 19–20/x2) ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: *Luz do dia*

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, resistência a ácido 5, frio 5 e eletricidade 5

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +0, Von +0

Habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 10

Perícias: Cavalgar +1, Conhecimento (religião) +1, Cura +4, Observar +3, Ouvir +3

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário, casal ou equipe (3–4)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Bom (qualquer)

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +1

Esse ser parece humano. Dotados de beleza e traços calmos, serenos, com um brilho interior que se reflete em seu rosto.

Agraciados com um toque celestial, normalmente os aasimar são altos, têm boa aparência e são simpáticos. Em geral apresentam uma pequena característica física que sugere sua herança, como cabelo prateado, olhos dourados ou um olhar sobrenatural e intenso.

A maioria dos aasimar tem tendências bondosas e determinadas. Eles lutam contra as causas malignas e tentam convencer as pessoas a fazer as coisas certas. Em raras ocasiões, escolhem o aspecto vingativo e arbitrário de seus ancestrais celestiais. Dificilmente ocuparão posições de liderança e quase sempre vivem como criaturas solitárias, devido a sua absoluta dedicação à bondade. Alguns são menos fanáticos e se adaptam às sociedades humanas.

Combate

Os aasimar preferem confrontos honestos e diretos. No entanto, contra inimigos particularmente malignos eles lutarão até a morte, impulsionados por uma convicção absoluta.

Luz do Dia (SM): Os aasimar são capazes de conjurar a magia *luz do dia* uma vez por dia, com 1º nível de conjurador ou um nível de conjurador equivalente ao seu nível de classe, o que for maior.

Perícias: Os aasimar recebem +2 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir.

O combatente aasimar apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Aasimar Como Personagens

Os personagens aasimar possuem as seguintes características raciais.

- +2 Sab, +2 Car.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento básico terrestre de um aasimar é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m

— Perícias raciais: +2 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir.

— Talentos raciais: Os aasimar recebem talentos de acordo com seus níveis de classe.

— Ataques Especiais (veja acima): *Luz do dia*.

— Qualidades Especiais (veja acima): Resistência a ácido 5, frio 5 e eletricidade 5.



Tocados pelos Planos

TOCADOS PELOS PLANOS (AASIMAR E TIEFLING)

— Idiomas Automáticos: Comum, Celestial. Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Élfico, Gnomo, Halfling, Silvestre.
— Classe Favorecida: Paladino.
— Ajuste de Nível: +1.

TIEFLING

Combatente de 1º nível Extra-Planar (Médio — Nativo)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +3 couro batido, +1 escudo pequeno), toque 11, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +1/+2

Ataque: Corpo a corpo: sabre +3 (dano: 1d6+1; dec. 18–20/x2) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: sabre +3 (dano: 1d8+1; dec. 18–20/x2) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Escuridão

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, resistência a frio 5, eletricidade 5 e fogo 5

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +1, Von –1

Habilidades: For 13, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 9, Car 6

Perícias: Blefar +4, Esconder-se +5, Furtividade +1, Prestidigitação +1

Talentos: Foco em Arma (sabre)

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário, casal ou gangue (3–4)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Mau (qualquer)

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +1

Esse ser parece humano, mas possui uma aura levemente perturbadora e um brilho macabro em seus olhos. Chifres curtos emergem de sua testa.

Os tiefling são deformados, errantes, indignos de confiança e com muita frequência seguem suas heranças raciais e atendem ao chamado da maldade. Poucos desafiam suas naturezas, mas estes continuarão a lutar contra a opinião popular (caso sua natureza seja conhecida) ou o sentimento de “falsidade” sobrenatural que parece lhes seguir eternamente.

Além dessa aura, considerada perturbadora por muitas pessoas, muitos tiefling são quase indistinguíveis dos seres humanos. Alguns deles têm pequenos chifres, dentes pontiagudos, olhos vermelhos, cheiro de enxofre ou mesmo pés em forma de cascos, mas não existem dois tiefling iguais.

Na maior parte das sociedades humanas, os tiefling se conservam à margem e atuam como ladrões, assassinos ou espíões. Algumas vezes, conseguem atingir uma posição ou cargo reconhecido, mas quando sua natureza é revelada, rapidamente são proscritos.

Combate

Os tiefling são furtivos, sutis e geralmente trapaceiros. Eles preferem atacar por meio de emboscadas e evitar uma luta justa caso seja possível.

Escuridão (SM): Os tiefling são capazes de conjurar a magia *escuridão* uma vez por dia (nível de conjurador equivalente ao seu nível de classe).

Perícias: Os tiefling recebem +2 de bônus racial em testes de Blefar e Esconder-se.

O combatente tiefling apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Gar 8.

Tiefling Como Personagens

Os personagens tiefling possuem as seguintes características raciais.

— +2 Des, +2 Int, –2 Car.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento básico terrestre de um tiefling é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m
— Perícias raciais: +2 de bônus racial em testes de Blefar e Esconder-se.
— Talentos raciais: Os tiefling recebem talentos de acordo com seus níveis de classe.

— Ataques Especiais (veja acima): Escuridão.

— Qualidades Especiais (veja acima): Resistência a frio 5, eletricidade 5 e fogo 5.

— Idiomas Automáticos: Comum, Infernal. Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Élfico, Gnomo, Goblin, Halfling, Orc.

— Classe Favorecida: Ladino.

— Ajuste de Nível: +1.

FEY'RI (TIEFLING)

Extra-Planar (Nativo — Médio)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m, voo 12 m (ruim)

CA: 15 (+1 Des, +4 camisa cota malha)

Ataque Base/Agarrar: +1/+1

Ataques: Corpo a corpo: espada longa +2 (dano 1d8+1)

Dano: Espada longa 1d8

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades abissais

Qualidades Especiais: Habilidades abissais, características de elfos, mudar forma, Redução de dano 10/magia

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +1,

Von –1

Habilidades: For 13, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 9, Car 8

Perícias: Blefar +3, Esconder-se +4, Ouvir +2, Furtividade +2, Procurar +3, Observar +2

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Furtivo

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, bando (2–8) ou casa

(10–20)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2 ou +3

Os fey'ri são tiefling que descendem de elfos e criaturas abissais.

Embora suas aparências sejam muito variadas, geralmente os fey'ri lembram elfos dourados — elfos nobres e altos, com peles cor de bronze e cabelos em tonalidades de cobre, preto, loiro ou dourado. Todos os tiefling possuem características adicionais que indicam sua natureza abissal: pequenas escamas no corpo, enormes asas de morcego, olhos vermelhos flamejantes e caudas longas e pontiagudas.

Os fey'ri falam os idiomas Comum, Élfico e Abissal.

Combate

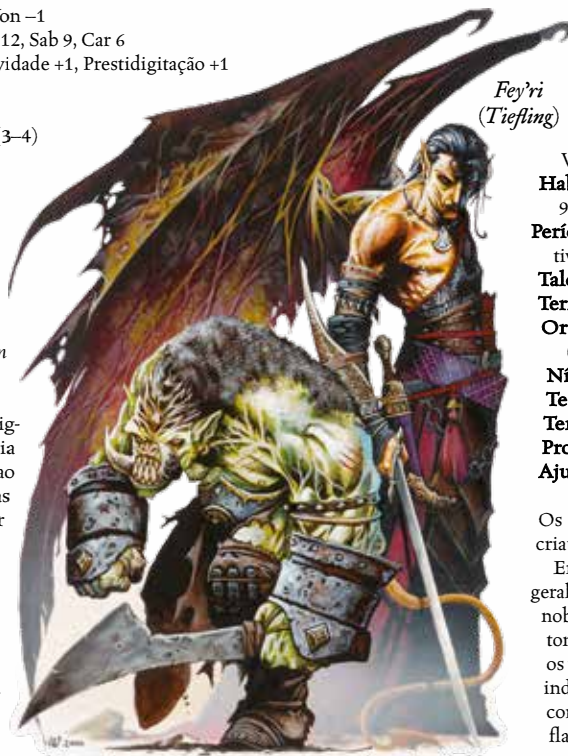
Com frequência, os fey'ri têm classes de personagem, muito além das estatísticas apresentadas acima. Eles são capazes de utilizar qualquer arma e armadura da classe escolhida, e aprimoram suas habilidades de classe com os poderes especiais advindos de sua herança.

Habilidades Abissais: Cada fey'ri pode selecionar uma das seguintes habilidades — Redução de Dano 10/magia, *porta dimensional* ou *drenar temporário*. Caso tenha qualquer uma dessas habilidades, seu Ajuste de Nível será +3.

As habilidades similares a magia estão disponíveis uma vez por dia; o nível de conjurador equivale a 1 ou ao nível de classe.

Características Raciais do Elfos (Ext): Similar aos elfos, os fey'ri possuem as seguintes características raciais.

- **Sangue Élfico:** Para todos os efeitos relacionados à raça, os fey'ri são considerados elfos. Por exemplo, eles são tão vulneráveis a efeitos direcionados a elfos quanto seus ancestrais, e podem utilizar itens mágicos exclusivos para elfos.
- **Imune a magias e efeitos de sono.**



Fey'ri
(Tiefling)

Tanarukk
(Tiefling)

- +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra efeitos e magias de Encantamento.
- Visão na penumbra:

Capazes de enxergar o dobro da distância dos seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas, etc. Eles conservam a habilidade de distinguir cores e detalhes nestas condições.

O fey'ri descrito acima é um combatente de 1º nível. Ele possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Mudar Forma (Sob): Um fey'ri é capaz de assumir qualquer forma humanoide como uma ação padrão. Na forma humanoide, ele perde seus ataques naturais (embora possa se equipar com armas e armaduras). Essas criaturas podem permanecer em suas formas alternativas até desejarem assumir outra. Esta mudança não pode ser dissipada, mas a criatura retorna para sua forma natural quando falece. A magia *visão da verdade* revela sua forma verdadeira. Consulte o glossário do *Livro dos Monstros*.

Perícias: Os fey'ri recebem +2 de bônus racial em Blefar, Esconder-se, Observar, Ouvir e Procurar.

Personagens Fey'ri

A classe favorecida dos fey'ri é feiticeiro.

Nos Reinos

Os fey'ri são descendentes de três casas nobres menores dos elfos dourados, nativos do reino de Siluvanede, na Floresta Alta. Há milhares de anos, esses elfos caíram sob a influência da Casa Dlardrageth — uma família de elfos meio-abissais exilados das regiões orientais élficas de Acorar. Quando Siluvanede foi derrotado pelos elfos da lua de Sharrven e Eaelrann (vizinhos da Floresta Alta), os elfos dourados se misturaram com seres abissais na esperança de fortalecer sua linhagem. Séculos depois, em -2770 CV, os fey'ri lançaram seu primeiro ataque mágico de vingança, enviando hordas de monstros contra a nação de Sharrven e destruindo o local.

No Ano dos Segredos Revelados (880 CV), os fey'ri iniciaram a queda de Chifre Ascal, que ocorreria dois anos depois, auxiliando um grupo de magos a invocar demônios para enfrentar os diabos que virtualmente governavam a fortaleza de Eaelrann. Na conflagração resultante, os elfos da lua descobriram os fey'ri e os aprisionaram em diversas cidadelas ocultas, no norte da Floresta Alta, construídas pela Casa Dlardrageth milênios antes. Depois da destruição do Forte Portão do Inferno no Ano da Manopla (1369 CV), os fey'ri foram libertados. Eles criaram uma aliança com os meio-abissais remanescentes da Casa Dlardrageth e se espalharam pelo Norte de Faerûn.

TANARUKK (TIEFLING)

Extra-Planar (Médio)

Dados de Vida: 5d8 (22 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 m

CA: 15 (+1 Des, +4 natural)

Ataque Base/Agarrar: +5/+7

Ataques: Corpo a corpo: machado de batalha +8 (dano 1d8+3) e mordida +2 (1d6+1)

Dano: Machado de guerra 1d8+3; ou mordida 1d6+3

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Resistência a fogo 10, controlar chamas, RM 14 + nível de classe, sangue orc

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +3

Habilidades: For 15, Des 12, Con 11, Int 11, Sab 8, Car 6

Perícias: Escalar +10, Esconder-se +9, Intimidação +6, Saltar +4, Ouvir +9, Furtividade +9, Procurar +8, Observar +9

Talentos: Prontidão, Foco em Arma (machado de batalha)

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Patrulha (2–5), esquadrão (6–11), clã (16–35) ou tribo (51–100)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

Um tanarukk é um tiefling que descende dos orcs e de criaturas abissais.

Os tanarukk são humanoides baixos e robustos, com posturas curvadas. Eles têm cabelos ásperos na cabeça e em vários tufo espalhados no corpo.

Seus dentes e presas proeminentes são afiadas, pois a mandíbula inferior é maior que o focinho. Os olhos têm uma coloração vermelha e brilham no escuro. Os tanarukk apresentam chifres espessos ou fileiras de ossos similares a escamas na testa baixa e achatada. Além disso, as tribos da raça marcam os jovens com cicatrizes durante os ritos de passagem para a idade adulta. A pele dos tanarukk varia do cinza esverdeado ao castanho. Eles raramente usam armaduras, uma vez que sua pele é naturalmente grossa (mas sem escamas). Eles são mais pesados do que a altura indica — atingem 1,55 m de altura e pesam quase 100 kg.

Os tanarukk falam um dialeto derivado do Abissal e do Orc.

Combate

Os tanarukk lutam com ferocidade, mas utilizam estratégias inteligentes e seguem atentamente as ordens de seus superiores imediatos (mais por medo do que respeito a uma cadeia de comando).

Controlar Chamas (Sob): Duas vezes por dia, um tanarukk é capaz de reduzir ou aumentar qualquer chama mundana (mas não mágica) num raio de 3 m, transformando-a em brasas ou numa labareda com a intensidade da luz solar, com o dobro do raio de iluminação. Este efeito não altera o calor ou o consumo de combustível do fogo, e permanece ativo durante 5 minutos.

Personagens Tanarukk

A classe favorecida dos tanarukk é bárbaro; seus líderes costumam ser bárbaros/feiticeiros multiclasse.

Nos Reinos

Enquanto o Forte Portão do Inferno era governado por demônios (entre 882 CV e 1369 CV), um programa de cruzamento entre orcs e abissais garantia um suprimento incessante de soldados para as tropas da fortaleza. Depois de séculos de procriação, os tanarukk se tornaram férteis entre si e com cônjuges orcs, gerando uma nova raça nativa de Faerûn.

TOCADOS PELOS PLANOS (GENASI)

O sussurro da brisa, o estalar das chamas, o quebrar das ondas, a estabilidade da rocha — essas coisas são parte dos genasi, assim como seu sangue e sua carne. Os genasi são criaturas tocadas pelos planos, descendentes de um humano e um ser elemental, como um gênio ou efreet. Embora suas aparências sejam muito variadas, quase todos compartilham uma natureza arrogante, que os afasta da maioria das outras raças.

PERSONAGENS GENASI

A classe favorecida de qualquer genasi é guerreiro, embora haja muitos clérigos, magos e feiticeiros entre os membros da raça. Os clérigos genasi sempre têm acesso ao seu domínio elemental (Água, Ar, Fogo ou Terra) e outro domínio à sua escolha, conforme a divindade.

NOS REINOS

Habitantes de todos os planos atravessam Faerûn com uma frequência surpreendente, gerando híbridos planares e tocados pelos planos. Os genasi normalmente são encontrados nas regiões selvagens isoladas ou em centros urbanos sofisticados, como Águas Profundas, onde sua aparência incomum não chama atenção.

GENASI DA ÁGUA

As características que alimentam o coração de um genasi da água são as batidas incessantes das ondas, a espuma salina do mar se espalhando no ar, as profundezas abissais do oceano escuro e impiedoso e a pressão insuportável do fundo do mar.

Os genasi da água são humanoides com uma ou mais das seguintes características, que ressaltam sua natureza elemental: pele ou cabelos verdes ou azuis, olhos azuis ou negros, pequenas escamas no corpo, cabelos que ondulam estranhamente quando estão submersos, uma voz abafada como os ecos das baleias, e/ou pele gelada e pegajosa. Eles são anfíbios e respiram normalmente na água e na terra. Suas personalidades variam bastante, conforme a espécie responsável pela sua educação — sahuagin, golfinhos, baleias, tritões, povo do mar ou locathah. Eles costumam ser muito independentes e acreditam que são indivíduos únicos no mundo.

Combate

Invocar as Ondas (SM): Uma vez por dia, um genasi da água é capaz de criar água como um druida de 5º nível.

	Água Extra-Planar (Nativo — Médio)
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m, natação 9 m
CA:	12 (+2 armadura couro)
Ataque Base/Agarrar:	+1/+1
Ataques:	Corpo a corpo: tridente +3 (dano 1d8+1)
Dano:	Tridente 1d8
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	Invocar as ondas, resistência aquática
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +0, Von -1
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6
Perícias:	Diplomacia +0, Profissão (marinheiro) +1
Talentos:	Foco em Arma (tridente)
Terreno/Clima:	Terrestre e aquático/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Frequentemente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

	Fogo Extra-Planar (Nativo — Médio)
Dados de Vida:	1d8+1 (5 PV)
Iniciativa:	+4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	13 (+3 couro batido)
Ataque Base/Agarrar:	+1/+1
Ataques:	Corpo a corpo: cimitarra +2 (dano 1d6+1)
Dano:	Cimitarra 1d6
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	Tocar as chamas, resistência ígnea
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +0, Von -2
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 12, Sab 9, Car 6
Perícias:	Blefar +0, Esconder-se +1, Intimidação +0
Talentos:	Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Frequentemente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

	Ar Extra-Planar (Nativo — Médio)
Dados de Vida:	1d8+1 (5 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)
Deslocamento:	9 m
CA:	13 (+1 Des, +2 armadura couro)
Ataque Base/Agarrar:	+1/+1
Ataques:	Corpo a corpo: sabre +2
Dano:	Sabre 1d6+1
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	Mesclar-se ao vento, resistência aérea
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +1, Von -2
Habilidades:	For 13, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 7, Car 6
Perícias:	Esconder-se +3, Furtividade +3, Observar +0, Acrobacia +3
Talentos:	Esquiva
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Frequentemente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

	Terra Extra-Planar (Nativo — Médio)
Dados de Vida:	1d8+5 (9 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m
CA:	16 (+2 natural, +4 camisa de cota)
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2
Ataques:	corpo a corpo: clava grande +3 (dano 1d10+2)
Dano:	Clava grande 1d10+1
Face/Alcance:	por 1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	Mesclar-se às rochas, resistência terrestre
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +0, Von -2
Habilidades:	For 15, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 7, Car 6
Perícias:	Escalar +4, Ofícios (forjaria) +4
Talentos:	Vitalidade
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Frequentemente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

Resistência Aquática (Ext): Os genasi da água recebem +1 de bônus nos testes de resistência contra efeitos e magias de água. Esse bônus aumenta em 1 ponto a cada cinco níveis de classe do genasi.

O genasi descrito acima é um combatente de 1º nível. Ele possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

GENASI DO AR

Os genasi do ar se consideram os herdeiros legítimos de sua linhagem — os céus, o vento e o próprio ar que as criaturas respiram.

Os genasi do ar são humanoides com uma ou mais das seguintes características, que indicam sua natureza elemental: pele ou cabelos azuis claros, uma brisa constante ao seu redor, uma voz soprada com inflexões estranhas e/ou pele gelada. Eles não se importam com a aparência, pois consideram que os cabelos emaranhados e as vestes rasgadas demonstram a forma natural das coisas. Eles variam rapidamente entre uma calma profunda e emoções intensas.

Combate

Mesclar-se ao Vento (SM): Uma vez por dia, um genasi do ar pode conjurar levitar como um feiticeiro de 5º nível.

Resistência Aérea (Ext): Os genasi do ar recebem +1 de bônus nos testes de resistência contra efeitos e magias do ar. Esse bônus aumenta em 1 ponto a cada cinco níveis de classe do genasi. Eles não



	Fogo	Terra
	Extra-Planar (Nativo — Médio)	Extra-Planar (Nativo — Médio)
Dados de Vida:	1d8+1 (5 PV)	1d8+5 (9 PV)
Iniciativa:	+4 (Iniciativa Aprimorada)	+0
Deslocamento:	9 m	9 m
CA:	13 (+3 couro batido)	16 (+2 natural, +4 camisão de cota)
Ataque Base/Agarrar:	+1/+1	+1/+2
Ataques:	Corpo a corpo: cimitarra +2 (dano 1d6+1)	corpo a corpo: clava grande +3 (dano 1d10+2)
Dano:	Cimitarra 1d6	Clava grande 1d10+1
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m	por 1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	Tocar as chamas, resistência ígnea	Mesclar-se às rochas, resistência terrestre
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +0, Von -2	Fort +4, Ref +0, Von -2
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 12, Sab 9, Car 6	For 15, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 7, Car 6
Perícias:	Blefar +0, Esconder-se +1, Intimidação +0	Escalar +4, Ofícios (forjaria) +4
Talentos:	Iniciativa Aprimorada	Vitalidade
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1/2	1/2
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Frequentemente Neutro	Frequentemente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1	+1

precisam respirar, portanto são imunes a quase todos os gases, afogamento e asfixia.

O genasi descrito acima é um combatente de 1º nível. Ele possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

GENASI DO FOGO

Os corações dos genasi do fogo ardem com o calor das chamas brancas.

Os genasi do fogo são orgulhosos de sua aparência e geralmente buscam um estilo simples e elegante. As características que distinguem um genasi do fogo de seus ancestrais humanos incluem: pele vermelha escura ou preto-carvão, cabelos vermelhos que se movem como labaredas, um voz que estala como o som de uma fogueira, pele quente ou aquecida, olhos vermelhos brilhantes como tochas ou com pupilas ardentes.

Os genasi do fogo costumam ser enérgicos, muito sensíveis e nervosos, e impacientes para agir. Eles falam depressa e preferem a ação ao planejamento.

Combate

Os genasi do fogo, assim como os demais genasi, utilizam armas e armaduras normalmente. Eles preferem armas com lâminas afiadas, como cimitarras, falcões e armas de haste com lâminas.

Tocar as Chamas (SM): Uma vez por dia, um genasi do fogo é capaz de reduzir ou aumentar qualquer chama mundana (mas não mágica) num raio de 3 m, transformando-a em brasas ou numa labareda com a intensidade da luz solar, com o dobro do raio de iluminação.

Este efeito não altera o calor ou o consumo de combustível do fogo, e permanece ativo durante 5 minutos.

O genasi descrito acima é um combatente de 1º nível. Ele possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Resistência Ígnea (Ext): Os genasi do fogo recebem +1 de bônus nos testes de resistência contra efeitos e magias do fogo. Esse bônus aumenta em 1 ponto a cada cinco níveis de classe do genasi.

GENASI DA TERRA

A maioria dos genasi da terra aceita sua natureza elemental, celebrando sua superioridade, força e o poder advindo das rochas.

Os genasi da terra podem ser sujos, brutos e irregulares como um amontoado de pedras ou impecavelmente lisos como gemas lapidadas. Alguns têm peles rochosas, pele ou cabelos com brilhos metalizados, faces quadradas como blocos, carne arenosa, uma voz profunda e uma fala

lenta ou olhos negros como poços. Eles são vagarosos para agir e muito ponderados, embora não sejam estúpidos.

Combate

Os genasi da terra preferem armas de esmagamento, mas não são avessos a golpear com os punhos.

Mesclar-se às Rochas (SM): Uma vez por dia, um genasi da terra pode conjurar passos sem pegadas como um druida de 5º nível.

Resistência Terrestre (Ext): Os genasi da terra recebem +1 de bônus nos testes de resistência contra efeitos e magias da terra. Esse bônus aumenta em 1 ponto a cada cinco níveis de classe do genasi.

O genasi descrito acima é um combatente de 1º nível. Ele possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

TOJANIDA

Esta criatura é muito semelhante a uma tartaruga marinha. Ela tem um casco com extremidades afiadas, composto de placas hexagonais e uma cabeça estreita dotada de mandíbulas que se abrem horizontalmente. Diversas nadadeiras e garras semelhantes às de um caranguejo saem de aberturas em todas as extremidades do seu casco.

As tojanidas são onívoros do Plano Elemental da Água.

Embora pareçam desajeitadas e inócuas aos desatentos, elas são nadadoras ágeis e combatentes eficientes.

Ela tem um casco verde azulado. O casco protege o corpo, que possui sete apêndices. Quatro deles são nadadeiras, usadas na locomoção, dois são garras com pinças similares às do caranguejo e a última é a cabeça. Oito aberturas no casco, quatro em cada ponta, lhe permitem expor esses apêndices em qualquer configuração que desejar.

As tojanidas mais jovens têm entre um e vinte e cinco anos, seu casco mede 90 cm de comprimento e elas pesam cerca de 30 quilos. Uma adulta tem entre vinte e seis e oitenta anos, seu casco mede até 1,80 metro de comprimento e elas pesam cerca de 110 quilos. As anciãs são ainda mais velhas e alcançam 150 anos de idade. Seus cascos medem quase 3 metros e elas pesam até 250 quilos.

As tojanidas falam Aquan e conseguem ser eloquentes, mas o assunto geralmente se limita a comida.

COMBATE

Em geral, as tojanidas são calmas e afáveis, mas tornam-se ferozes quando são perturbadas. Elas



Tojanida

	Tojanida Jovem Extra-Planar (Pequeno — Planar, Água)	Tojanida Adulto Extra-Planar (Médio — Planar, Água)	Tojanida Anciã Extra-Planar (Grande — Planar, Água)
Dados de Vida:	3d8+6 (19 PV)	7d8+14 (45 PV)	15d8+60 (127 PV)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Deslocamento:	3 m (2 quadrados), natação 27 m	3 m (2 quadrados), natação 27 m	3 m (2 quadrados), natação 27 m
Classe de Armadura:	22 (+1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 12, surpresa 21	23 (+1 Des, +12 natural), toque 11, surpresa 22	24 (-1 tamanho, 1+ Des, +14 natural), toque 10, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar:	+3/+1	+7/10+	+15/+25
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d6+2)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d8+3)	Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 4d6+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d6+2) e 2 garras +1 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d8+3) e 2 garras +5 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 4d6+6) e 2 garras +15 (dano: 1d8+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, nuvem de tinta	Agarrar aprimorado, nuvem de tinta	Agarrar aprimorado, nuvem de tinta
Qualidades Especiais:	Visão 360°, visão no escuro 18 m, imune a ácido e frio, resistência à eletricidade 10 e fogo 10	Visão 360°, visão no escuro 18 m, imune a ácido e frio, resistência à eletricidade 10 e fogo 10	Visão 360°, visão no escuro 18 m, imune a ácido e frio, resistência à eletricidade 10 e fogo 10
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +4, Von +4	Fort +7, Ref +6, Von +6	Fort +13, Ref +10, Von +10
Habilidades:	For 14, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 9	For 16, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 9	For 22, Des 13, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 9
Perícias:	Arte da Fuga +7, Conhecimento (planos) +6, Diplomacia +1, Esconder-se +11, Natação +10, Observar +9, Ouvir +7, Procurar +6, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +1 (+3 em outros planos e rastreando), Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)	Arte da Fuga +11, Conhecimento (planos) +6, Diplomacia +1, Esconder-se +11, Natação +11, Observar +15, Ouvir +11, Procurar +14, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +1 (+3 em outros planos e rastreando), Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)	Arte da Fuga +19, Conhecimento (planos) +18, Esconder-se +15, Intimidar +19, Natação +14, Observar +25, Ouvir +21, Procurar +22, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +1 (+3 em outros planos e rastreando), Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)
Talentos:	Esquiva, Lutar às Cegas	Ataque Poderoso, Esquiva, Lutar às Cegas	Ataque Poderoso, Esquiva, Lutar às Cegas, Prontidão, Separar Aprimorado, Trespasar
Ambiente:	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água
Organização:	Solitário ou ninhada (2–4)	Solitário ou ninhada (2–4)	Solitário ou ninhada (2–4)
Nível de Desafio:	3	5	9
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	4–6 DV (Pequeno)	8–14 DV (Médio)	16–24 DV (Grande); 25–45 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

têm ciúmes de suas reservas de alimento e agirão com desconfiança caso suspeitem que um intruso tentará matá-las para alimentar-se.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a tojanida precisa atingir um oponente com sua mordida ou garra. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Submersa, a tojanida pode arrastar uma vítima aprisionada (da mesma categoria de tamanho um uma categoria superior) usando seu deslocamento de natação básico (mas não será capaz de usar a ação Corrida). Sua tática favorita é arrastar um único oponente para longe de seus aliados.

Nuvem de Tinta (Ext): Uma tojanida é capaz de segregar uma nuvem esférica de tinta negra num raio de 9 m, uma vez por minuto, como uma ação livre. O efeito é similar à magia névoa, conjurada por um indivíduo com um nível equivalente aos Dados de Vida da criatura. Fora da água, a tinta é expelida numa linha de 9 m de distância — a tojanida geralmente tenta atingir os olhos de seus oponentes. A criatura afetada deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou ficará cega durante uma rodada. A CD para o teste será 13 para uma tojanida jovem, 15 contra a adulta e 21 contra uma anciã. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Visão 360° (Ext): As diversas aberturas do casco da tojanida lhe permitem enxergar em qualquer direção e concedem +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar. Nenhum oponente recebe bônus por flanquear uma tojanida.

Perícias: Esta criatura recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Ataques: Toque corpo a corpo: 2 patas +36, 2 antenas +30

Dano: Pata 0 mais dano de habilidade permanente, antena 0 mais dano de habilidade permanente

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dano de habilidade permanente, drenar energia, casulo

Qualidades Especiais: RD 10/épico, visão no escuro 72 m, faro, RM 34, resistência a fogo 30

Testes de Resistência: Fort +21, Ref +25, Von +25

Habilidades: For 22, Des 38, Con 34, Int 25, Sab 29, Car 30

Perícias: Blefar +30, Concentração +32, Diplomacia +12, Esconder-se +24, Furtividade +24, Intimidar +12, Observar +41, Ouvir +27

Talentos: Desarme Aprimorado, Deslocamento, Especialização, Esquiva, Foco em Arma (pata), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade

Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante, Iniciativa Superior

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, casal ou infestação (4–7)

Nível de Desafio: 22

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 30–36 DV (Médio); 37–42 DV (Grande)



Torciáside

TORCIÁSIDE

Aberração (Média)

Dados de Vida: 29d8+348 (478 PV)

Iniciativa: +22 (+14 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 21 m

Classe de Armadura: 42 (+14 Des, +18 natural)

Os torciásides são os parasitas supremos, que sobrevivem a partir da força vital de outras criaturas.

Eles são criaturas semelhantes a insetos; parecem uma barata extremamente compacta e absurdamente grande. Um torciáside é ágil, tem diversas patas e a coloração de madeira queimada. Ele se desloca utilizando as quatro patas traseiras e luta com duas patas dianteiras e duas antenas terríveis, que desferem ataques que absorvem a força vital das presas.

Os torciásides podem ser encontrados em qualquer lugar, mas geralmente preferem os locais mais escuros ou sombrios da região que infestam. Muitas vezes, eles embrulham suas vítimas para quaisquer necessidades futuras, armazenando-as em ninhos grandes e repletos de câmaras, escondidos de modo perspicaz nas partes internas e inferiores de ruínas, cordilheiras, esgotos, embarcações marítimas ou planares naufragadas, ou locais ainda mais surpreendentes.

Os torciásides falam os idiomas Comum, Élfico, Anão e Gigante.

COMBATE

Os torciásides são incrivelmente rápidos e ágeis e utilizam essas características para obter a maior vantagem possível em combate. Se um torciáside surpreender um oponente, sua primeira ação será utilizar a habilidade casulo para restringir o adversário no local. Quando enfrentar muitos inimigos, ele prenderá um adversário no lugar e tentará desferir ataques de toque corporais para drenar a energia e as habilidades dos demais, retornando ao adversário original para finalizar o processo do casulo. Durante um combate padrão, um torciáside sempre utilizará o talento Deslocamento para manter seus oponentes em movimentação constante, especialmente se conseguir atraí-los até um local onde existe alguma armadilha preparada (o que é possível, se a luta ocorrer no ninho de um torciáside).

Casulo (Ext): Um torciáside é capaz de expelir uma rajada de uma substância pegajosa e nociva que se solidifica ao menor contato, potencialmente restringindo o alvo no lugar e atrapalhando seu deslocamento e ações. Usando uma ação padrão, o torciáside realiza um ataque de toque à distância contra qualquer oponente na sua linha de visão num raio de 18 m. Caso obtenha sucesso no ataque de toque, o casulo e o alvo devem realizar um teste resistido da manobra Agarrar. O torciáside realiza o teste de Agarrar; ele recebe +10 de bônus de competência e possui +37 de mo-

dificador total no teste. Caso a vítima fracasse, a substância se solidifica em um casulo parcial e o alvo estará envolvido na manobra Agarrar com o casulo (mas o torciáside estará livre para agir). O alvo pode quebrar o casulo (ou utilizar a perícia Arte da Fuga) a cada rodada, realizando um teste resistido de Agarrar contra o casulo (+37 de modificador do teste para o casulo).

Um torciáside é capaz de reforçar um casulo parcial usando uma ação padrão para expelir mais da mesma substância. Cada ação padrão adicional concede +5 ao modificador do teste resistido de Agarrar do casulo. Visualmente, a vítima estará cada vez mais recoberta pelo muco e finalmente será enclausurada. Embora as criaturas enclausuradas ainda possam respirar, o torciáside conseguirá drenar a força vital do casulo conforme desejar.

Dano de Habilidade (Sob): Caso obtenha sucesso em um ataque de toque com as patas dianteiras, o torciáside causa 1d4+1 pontos de dano permanente de Força, 1d4+1 pontos de dano permanente de Destreza e 1 ponto de dano permanente de Constituição contra a vítima. O torciáside recupera 20 pontos de vida sempre que os pontos de habilidade da vítima são perdidos dessa forma.

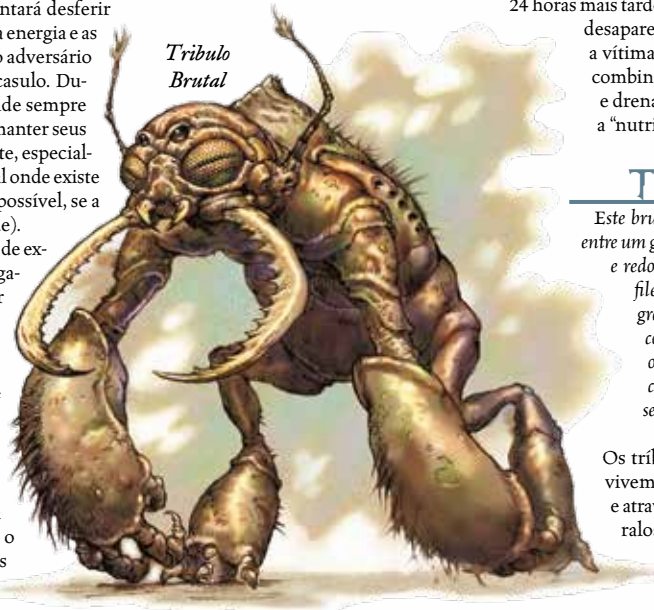
Drenar Energia (Sob): Quando o torciáside atinge um inimigo com um ataque de toque da sua antena, ele impõe um nível negativo. Para cada nível negativo causado na vítima, o torciáside recebe +1 de bônus de Constituição que permanece ativo durante 24 horas. A vítima deve realizar outro teste de resistência de Fortitude (CD 34) para cada um dos níveis negativos sofridos 24 horas mais tarde. Caso obtenha sucesso, o nível negativo

desaparece sem afetar a criatura; caso contrário, a vítima perderá um nível de experiência. Uma combinação da capacidade de dano de habilidade e drenar energia do torciáside lhe fornece toda a "nutrição" que ele necessita para sobreviver.

TRIBULO BRUTAL

Este brutamontes poderoso lembra a miscigenação entre um gorila enorme e um besouro. A cabeça pequena e redonda tem um par de mandíbulas espessas e fileiras de dentes triangulares. Seus olhos são grandes e arredondados como os de um besouro, com um pequeno par de olhos de macaco entres os primeiros. Placas protetoras de quitina recobrem quase todo o seu corpo e suas antenas sensíveis parecem pelos espalhados.

Os tribulos brutais são criaturas maciças que vivem nas profundezas da terra. Arrebatando e atravessando rochas como se fossem arbustos ralos, eles estão em constante fúria e deixam um rastro de destruição por onde passam.



	Tribulo Brutal Aberração (Grande)	Tribulo Brutal Aterrador Aberração (Enorme)
Dados de Vida:	8d8+35 (71 PV)	20d8+180 (270 PV)
Iniciativa:	+1	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escavar 6 m	6 m (4 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura:	18 (-1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 17	22 (-2 tamanho, +14 natural), toque 8, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar:	+6/+16	+15/+36
Ataque:	Corpo a corpo: garra +11 (dano: 2d4+6)	Corpo a corpo: garra +26 (dano: 3d6+13)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 2d4+6) e mordida +9 (dano: 2d8+3)	Corpo a corpo: 2 garras +26 (dano: 3d6+13) e mordida +24 (dano: 4d6+6)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Olhar da confusão	Olhar da confusão
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m
Testes de Resistência:	Fort 8+, Ref +3, Von +6	Fort +17, Ref +6, Von +15
Habilidades:	For 23, Des 13, Con 19, Int 11, Sab 11, Car 13	For 36, Des 10, Con 29, Int 10, Sab 13, Car 15
Perícias:	Escalar +12, Ouvir +11, Saltar +5	Escalar +23, Ouvir +21, Saltar +15, Sentir Motivação +5
Talentos:	Ataques Múltiplos, Grande Fortitude, Vitalidade	Arma Natural Aprimorada (garra), Armadura Natural Aprimorada (3), Ataques Múltiplos, Grande Fortitude, Vontade de Ferro
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário ou nicho (2-4)	Solitário
Nível de Desafio:	7	14
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)	—
Ajuste de Nível:	—	—

Essa criatura curvada atinge quase 2,5 m de altura, 1,5 m de largura e pesa mais de 400 kg. Ele é capaz de cavar através de rocha sólida com velocidade, mas só deixa túneis estáveis quando deseja.

Os tritões brutais falam o idioma Terran.

COMBATE

Um tritão brutal é capaz de desferir golpes poderosos o suficiente para esmagar praticamente qualquer inimigo. Além disso, suas mandíbulas são fortes o bastante para atravessar armaduras e exoesqueletos com facilidade.

Apesar de seus modos desajeitados, o tritão brutal é inteligente. Quando a força bruta não basta, ele é capaz de ludibriar os adversários que o consideram apenas uma fera estúpida. Os tritões brutais muitas vezes utilizam sua habilidade de escavação para criar fossos e buracos e capturar as criaturas mais descuidadas.

Olhar da Confusão (Sob): Causa *confusão*, como a magia homônima, com alcance de 9 m (Nível de Conjurador: 8º). Um teste de resistência de Vontade (CD 15) bem-sucedido anula o efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

TRÍBULO BRUTAL ATERRADOR

Existem algumas dessas criaturas que atingem uma estatura assustadora e adquirem uma força extraordinária. O tritão brutal aterrador tem quase 5 m de altura e pesa cerca de 8 toneladas. Absurdamente poderosa, esta criatura é solitária e temida mesmo entre os próprios tritulos. Ele é ocasionalmente encontrado a serviço de dragões ou feitiçeiros malignos, protegendo suas moradas.

A CD para o teste de resistência de Vontade contra o olhar da confusão do tritão brutal aterrador é 22, devida a sua maior quantidade de DV e valor elevado de Carisma.

TRITÃO

Extra-Planar (Médio — Nativo, Água)

Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 1,5 m (1 quadrados), natação 12 m

Classe de Armadura: 16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +3/+4

Ataque: Corpo a corpo: tridente +4 (dano: 1d8+1) ou à distância: besta pesada +3 (dano: 1d10; dec. 19–20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: tridente +4 (dano: 1d8+1) ou à distância: besta pesada +3 (dano: 1d10; dec. 19–20/x2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +4

Habilidades: For 12, Des 10, Con 12, Int 13, Sab 13, Car 11

Perícias: Cavalgar +6, Diplomacia +2, Esconder-se +6, Furtividade +6, Natação +9, Observar +7, Ofícios (qualquer um) +7, Ouvir +7, Procurar +7, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +7 (+9 seguindo rastros)

Talentos: Combate Montado, Investida Montada

Ambiente: Água temperadas

Organização: Companhia (2–5), esquadrão (6–11) ou bando (20–80)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Bom

Progressão: 4–9 DV (Médio)

Ajuste de Nível: 2

Esta criatura possui o tamanho aproximado de um ser humano. Sua parte inferior termina num rabo de peixe, mas seu torso, cabeça e braços são iguais aos humanos.

Os rumores dizem que os tritões pertencem ao Plano Elemental da Água, mas vivem no Plano Material por um motivo desconhecido. Todos habitam os mares e preferem as águas aquecidas, embora sejam capazes de tolerar temperaturas mais baixas.

Os tritões têm a pele prateada, que se torna azul clara na parte inferior, coberta de escamas. Seus cabelos são azuis escuros ou azuis esverdeados.

Os tritões formam comunidades, seja em enormes castelos submersos construídos com pedras, corais e outros materiais naturais ou em cavernas cuidadosamente esculpidas. Como são um povo formado por caçadores, eles obtêm seu alimento da vastidão do mar, mas caçam apenas o necessário para sobreviver. Eles suspeitam naturalmente dos habitantes da superfície e preferem não se envolver com eles sempre que possível. No entanto, os tritões são irascíveis com as criaturas que invadem intencionalmente suas comunidades; em geral, eles capturam o intruso e o soltam na superfície sem nenhum pertence, sempre a mais de 15 quilômetros de qualquer margem, para colocá-lo à prova sob a misericórdia do mar.

Os tritões são os inimigos naturais dos cruéis e malignos sahuagin. Essas duas raças não podem coexistir pacificamente: as guerras entre suas cidades são longas e sangrentas, capazes de interferir com a navegação e o comércio marítimo.

Um tritão tem o tamanho e o peso aproximado de um ser humano.

Os tritões falam os idiomas Comum e Aquan.

COMBATE

Os tritões vivem isolados e preferem evitar o combate, mas lutam ferozmente para defender seus lares. Eles atacam à distância ou em combate corporal, de acordo com as circunstâncias. Quando são encontrados além das suas comunidades, há 90% de chance dos tritões estarem cavalcando criaturas marítimas amigáveis, como golfinhos.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *invocar aliado da natureza IV*. Nível de Conjurador: 7º. Em geral, eles escolhem elementais da água como seus companheiros.

TROGLODITA

Humanoide (Médio — Réptil)

Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)

Iniciativa: –1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (–1 Des, +6 natural), toque 9, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +1/+1

Ataque: Corpo a corpo: clava +1 (dano: 1d6) ou garra +1 (dano: 1d4); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d6)

Ataque Total: Corpo a corpo: clava +1 (dano: 1d6) e garra –1 (dano: 1d4) e mordida –1 (dano: 1d4) ou 2 garras +1 (dano: 1d4) e mordida –1 (dano: 1d4); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d6)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Mau-cheiro

Qualidades Especiais: Visão no escuro 27 m

Testes de Resistência: Fort +5, Ref –1, Von +0

Habilidades: For 10, Des 9, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 10

Perícias: Esconder-se +5*, Ouvir +3

Talentos: Ataques Múltiplos*, Foco em Arma (azagaia)

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Patrulha (2–5), esquadrão (6–11 mais 1–2 lagartos gigantes) ou bando (20–80 mais 20% não-combatentes, 3–13 lagartos gigantes)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: 50% das moedas; 50% dos bens; 50% dos itens

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: 2

Esta criatura reptilica é quase humanoide. Ele é pouco menor que um ser humano. Seus braços são finos, mas musculosos, ele anda ereto sobre duas patas achatadas e arrasta uma cauda longa e segmentada. Sua cabeça é semelhante à de um lagarto, mas tem uma crista que começa na testa e continua até a base do pescoço. Seus olhos são negros e fundos.

Os trogloditas são criaturas répteis desagradáveis e tão malignas quanto o pior dos demônios. Eles são extremamente agressivos e adoram o sabor da carne de seus inimigos — em especial dos humanoides.

Estas criaturas não são muito inteligentes, mas sua ferocidade e astúcia naturais compensam essa deficiência. Com frequência, eles partem em esquadrões sanguinários para atacar assentamentos humanoides ou emboscar caravanas em territórios quentes. Eles



Tritão

protegem seus lares agressivamente, eliminando qualquer intruso que se aproxime.

Os trogloditas têm cerca de 1,70 de altura e pesam 75 quilos.

Eles falam o idioma Dracônico.

COMBATE

Metade de um grupo de trogloditas estará armado apenas com suas garras e presas; o restante empunhará uma ou duas azagaias e clavas. Em geral, eles tentam se ocultar, arremessam uma revoada de azagaias e então se aproximam. Caso a batalha esteja contra eles, sempre tentarão recuar e esconder-se.

Mau-Cheiro (Ext): Quando um troglodita está assustado ou furioso, ele emite uma secreção oleosa e desagradável que afeta quase todos os tipos de forma animal. Todas as criaturas vivas (exceto outros trogloditas) num raio de 9 metros devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficarão enjoadas. Esse efeito persiste durante 10 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição. Depois que um personagem for afetado ou obtiver sucesso no teste de resistência contra o odor de um troglodita, ele não poderá ser afetado pela mesma criatura durante 24 horas. As magias *retardar envenenamento* e *neutralizar veneno* removem o efeito da criatura enjoada. Os seres imunes a veneno não são afetados e as criaturas com resistência a veneno recebem estes bônus normalmente nos testes de resistência relacionados a esta habilidade.

Perícias: A pele de um troglodita é capaz de alterar parcialmente sua coloração, permitindo-lhe se misturar ao ambiente como um camaleão; isso concede +4 de bônus racial em testes de Esconder-se. *Em áreas rochosas ou subterrâneas, esse bônus aumenta para +8.

SOCIEDADE DOS TROGLODITAS

Os trogloditas vivem em tribos, comandadas pelo maior e mais feroz entre eles; os subcomandantes serão aqueles mais capazes em combate. Eles costumam habitar as regiões próximas aos assentamentos humanoides para caçar essas criaturas e seus rebanhos. Em geral, eles caçam durante as noites sem lua, devido à sua visão no escuro e camuflagem, que se tornam mais eficazes.

Acima de tudo, os trogloditas apreciam o aço. Embora os indivíduos geralmente não tenham riquezas, uma toca poderá conter itens valiosos levemente descartados, jogados pelos cantos ou misturados com o lixo. Essas tocas quase sempre ficam em cavernas amplas, mas haverá alcovas menores para os ovos e os filhotes. Uma toca terá uma quantidade equivalente a 1/5 da população adulta em filhotes e 1/10 em ovos.

Os trogloditas adoram Laogzed, uma divindade vil que lembra o cruzamento entre um sapo e um lagarto.

PERSONAGENS TROGLODITAS

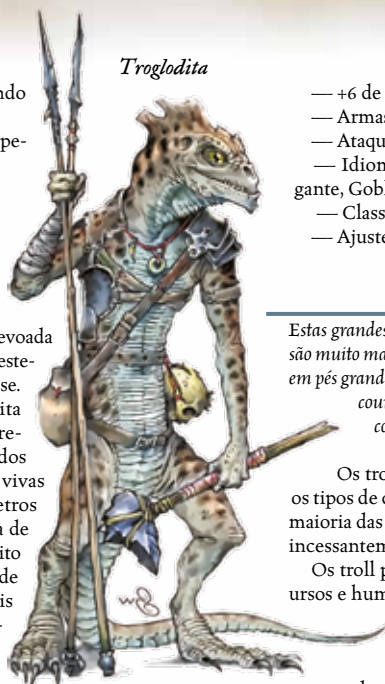
Os personagens trogloditas possuem as seguintes características raciais.

- 2 Des, +4 Con, -2 Int.
- Tamanho Médio
- O deslocamento básico terrestre de um troglodita é 9 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Dados de Vida Raciais: Um troglodita começa com 2 níveis de humanoide, que fornece 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +1 e bônus base para os testes de resistência de Fort +3, Ref +0 e Von +0.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanoide de um troglodita lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 5 x (2 + modificador de Int, mínimo 1). Suas perícias de classe são Esconder-se e Ouvir. Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se (+8 em áreas rochosas ou subterrâneas).

— Talentos Raciais: Os níveis como humanoide de um troglodita lhe concedem 1 talento. Eles adquirem Ataques Múltiplos como um talento adicional.

Troglodita



- +6 de bônus de armadura natural.
- Armas Naturais: 2 garras (dano: 1d4) e mordida (dano: 1d4).
- Ataques Especiais (veja acima): Mau-cheiro.
- Idiomas Automáticos: Dracônico. Idiomas Adicionais: Comum, Gigante, Goblin e Orc.
- Classe Favorecida: Clérigo.
- Ajuste de Nível: +2.

TROLL

Estas grandes bestas bípedes têm quase o dobro do tamanho de um ser humano, mas são muito magros. Os braços e as pernas são longos e desajeitados. As pernas terminam em pés grandes, com três dedos, e os braços em mãos monstruosas e garras afiadas. Seu couro é emborrachado e seu cabelo é grosso, desganhado e parece se contorcer com vida própria.

Os troll são monstros carnívoros e horrendos, encontrados em todos os tipos de clima, desde as terras árticas distantes até as florestas tropicais. A maioria das criaturas evita essas bestas, que não conhecem o medo e atacam incessantemente quando estão famintas.

Os troll possuem um enorme apetite e devoram tudo, desde lagartas até ursos e humanoides. Eles costumam se entocar perto de pequenas colônias e caçam seus habitantes até que todos sejam devorados.

Os troll andam eretos, mas sua postura é curvada e seus ombros são caídos. Seus passos são irregulares e quando correm os braços balançam e arrastam-se rentes ao solo. Apesar dessa aparência desajeitada, os troll são muito ágeis.

Um troll adulto atinge 2,70 m de altura e pesa mais de 250 kg. As fêmeas são maiores e mais poderosas que os machos. Seu couro emborrachado é verde musgo, um misto entre verde e cinza ou um cinza pútrido. Uma massa contorcida, geralmente preta esverdeada, fêrrea ou cinza, nasce de seu crânio.

Os troll falam o idioma Gigante.

COMBATE

Os troll não temem a morte: eles se lançam ao combate sem hesitar e desferem golpes ferozes no oponente mais próximo. Mesmo quando são confrontados pelo fogo, tentarão contornar as chamas e atacar.

Dilacerar (Ext): Um troll que atingir um adversário com as duas garras rasgará a carne da vítima. Este ataque causa 2d6+9 pontos de dano automaticamente.

Regeneração (Ext): O fogo e o ácido causam dano normal ao troll.

Caso um membro ou parte do corpo do troll seja decepada, ele conseguirá regenerá-la em 3d6 minutos. A criatura é capaz de recolocar a parte decepada instantaneamente, segurando-a contra o ferimento.

SCRAG

Os scrag são a variação aquática dos troll e habitam qualquer corpo de água, independente do clima. Sobre a terra, o deslocamento dos scrag será de 6 metros; seu deslocamento de natação é 12 metros. A regeneração dessas criaturas apenas estará ativa caso elas estejam quase totalmente submersas. Em todos os demais aspectos, os scrag são idênticos aos troll terrestres.

TROLL CAÇADOR

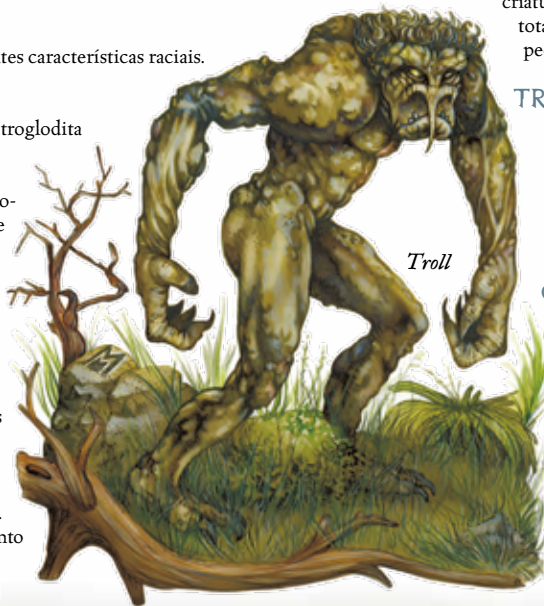
Algumas dessas criaturas são mais sagazes que a maioria e não se satisfazem simplesmente alimentando-se de seres civilizados. Elas treinam para caçá-los implacavelmente, tornando-se rangers temíveis, especializados em matar e devorar presas humanoides.

Combate

Os caçadores confiam na sua habilidade de faro para rastrear seus inimigos prediletos e geralmente preferem caçar no escuro.

Eles têm acesso a um repertório limitado de magias para se proteger dos tipos de energia aos quais são vulneráveis e para imobilizar os inimigos.

Magias de Ranger Preparadas (2; CD para o teste de resistência: 12 + nível da magia): 1º — *construção*, *resistência a elementos*.



Troll

	Troll Gigante (Grande)	Troll Caçador, Ranger de 6º nível Gigante (Grande)
Dados de Vida:	6d8+36 (63 PV)	6d8+6d8+72 (130 PV)
Iniciativa:	+2	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (-1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14	21 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural, +5 <i>camisão de cota de malha</i> +1), toque 10, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+4/+14	+10/+21
Ataque:	Corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d6+6)	Corpo a corpo: garra +16 (dano: 1d6+7) ou <i>machado de batalha</i> +1 +17 (dano: 2d6+8; dec. x3); ou à distância: azagaia +10 (dano: 1d8+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d6+6) e mordida +4 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: 2 garras +16 (dano: 1d6+7) e mordida +11 (dano: 1d6+3) ou machado de batalha +1 +17/+12 (dano: 2d6+8; dec. x3) e garra +12 (dano: 1d6+3) e mordida +12 (dano: 1d6+3); ou à distância: azagaia +10 (dano: 1d8+7)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Dilacerar 2d6+9	Dilacerar 2d6+10, magias
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 27 m, visão na penumbra, regeneração 5, fero	Visão no escuro 27 m, inimigos prediletos: elfos (+4) e humanos (+2), visão na penumbra, regeneração 5, fero, empatia selvagem
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +4, Von +3	Fort +16, Ref +8, Von +8
Habilidades:	For 23, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 6	For 25, Des 12, Con 22, Int 10, Sab 15, Car 10
Perícias:	Observar +6, Ouvir +5	Conhecimento (masmorras) +6, Conhecimento (natureza) +6, Furtividade +9, Ouvir +13, Ouvir +13, Procurar +6, Sobrevivência +11 (+13 na superfície ou no subterrâneo e seguindo rastros)
Talentos:	Prontidão, Rastrear, Vontade de Ferro	Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Combate com Duas Armas Aprimorado ^B , Combater com Duas Armas ^B , Prontidão, Rastrear ^B , Tolerância ^B , Trespasar, Vontade de Ferro
Ambiente:	Montanhas frias (scrag: águas frias)	Montanhas frias
Organização:	Solitário ou gangue (2-4)	Solitário
Nível de Desafio:	5	11
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	—
Ajuste de Nível:	+5	+5

TROLL COMO PERSONAGENS

Os personagens troll possuem as seguintes características raciais.

- +12 For, +4 Des, +12 Con, -4 Int (mínimo 3), -2 Sab, -2 Car.
- Tamanho Grande. -1 de Penalidade na Classe de Armadura, -1 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de Agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.
- Espaço/Alcance: 3 m/3 m.
- O deslocamento básico terrestre de um troll é 9 m.
- Visão no escuro até 18 m e visão na penumbra.
- Dados de Vida Raciais: Os troll começam com 6 níveis de gigante, que fornecem 6d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +5, Ref +2 e Von +2.
- Perícias Raciais: Os níveis como gigante de um troll lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 8 x (2 + modificador de Int, mínimo 1) pontos de perícia. Suas perícias de classe são Ouvir e Observar.
- Talentos raciais: Os níveis como gigante de um troll lhe concedem 3 talentos.
- Armas Naturais: Garra (dano: 1d6) e mordida (dano: 1d6).
- +5 de bônus de armadura natural
- Ataques Especiais (veja acima): Dilacerar (dano: 2d6 + 1,5 modificador de For).
- Qualidades Especiais: Regeneração 5, fero.
- Idiomas Automáticos: Gigante. Idiomas Adicionais: Comum e Orc.
- Classe Favorecida: Guerreiro.
- Ajuste de Nível: +5.

TROLL PSEUDONATURAL

Extra-Planar (Grande)

Dados de Vida: 6d8+66 (114 PV)

Iniciativa: +7 (Des)

Deslocamento: 18 m

Classe de Armadura: 51 (-1 tamanho, +7 Des, +35 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 5 tentáculos +35

Dano: Tentáculos 2d8+17

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Intuição constante, agarrar aprimorado, dilacerar 4d8+25, constrição putrescente

Qualidades Especiais: RD 25/+6, RM 5/épico, resistência a ácido e eletricidade 20, regeneração 5, fero, habilidades similares à magia, *alterar forma*, visão no escuro 27 m

Testes de Resistência: For +16, Ref +9, Von +8

Habilidades: For 45, Des 24, Con 33, Int 6, Sab 19, Car 6

Perícias: Ouvir +10, Observar +10

Talentos: Prontidão, Rastrear, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou gangue (2-4)

Nível de Desafio: 21

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os trolls pseudonaturais (chamados de pseudonatrolls ou simplesmente pseudotrolls) são criaturas descendentes dos trolls e de um protoplasma alienígena, proveniente de um reino *muito* afastado do multiverso conhecido.

Um pseudotroll tem um formato ligeiramente humanoide, com 2,70 m de altura e 250 kg. Sua pele verde musgo é emborrachada e mosqueada de cinza e verde. No lugar dos braços, ele possui cinco tentáculos repletos de ventosas, farpas, olhos e bocas com muitas presas. Uma massa contorcida, similar a uma peruca, recobre o crânio antinatural. As pernas terminam em grandes pés com três dedos.

Os pseudotrolls falam o idioma Gigante (usando todas as bocas dos tentáculos simultaneamente).

COMBATE

Os pseudotrolls não temem a morte. Eles mergulham no combate sem hesitar, esfaqueando furiosamente o inimigo mais próximo. Mesmo quando são confrontados com fogo, eles tentam circundar as chamas e atacar.

Intuição Constante (Sob): Um pseudotroll desfere todos os seus ataques (incluindo a manobra Agarrar) com +15 de bônus de intuição (inclusos nas

estatísticas acima). A criatura não é afetada pela chance de falha aplicada aos ataques contra alvos camuflados.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o pseudotroll precisa atingir um oponente menor que ele com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Dilacerar (Ext): Caso um troll pseudonatural atinja um oponente com dois tentáculos ou mais, ele se prenderá à vítima e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 4d8+25 pontos de dano e pode ser utilizado em conjunto com Agarrar Aprimorado.

Construção Putrescente (Ext): Assim que o pseudotroll tiver imobilizado um oponente, ele causará 2d4 pontos de dano permanente de Constituição a cada teste bem-sucedido subsequente da manobra Agarrar e recupera 10 pontos de vida. Ele não adquire o excesso como pontos de vida temporários.

Regeneração (Ext): Fogo e ácido causam dano normal ao pseudotroll.

Caso o pseudotroll perca um tentáculo ou uma parte do seu corpo, ela crescerá novamente em 1 minuto. A criatura é capaz de recuperar instantaneamente o membro ou parte decepada segurando-a contra o ferimento.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *conspurar, escudo arcano, nublar, porta dimensional*. Nível de conjurador: 20º; teste de resistência: CD 8 + nível da magia.

Alterar Forma (Sob): Conforme desejar, um pseudotroll é capaz de assumir a forma de uma massa grotesca e repleta de tentáculos (ou qualquer forma alienígena adequada escolhida pelo Mestre), embora todas as suas habilidades permaneçam inalteradas, não importa a nova forma ou aparência. Essa habilidade exige uma ação padrão. Os adversários sofrem -1 de penalidade de moral nas jogadas de ataque contra um pseudotroll nessa forma alienígena.

CRIANDO UMA CRIATURA PSEUDONATURAL

“Pseudonatural” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (daqui por diante denominada “criatura-base”).

As criaturas pseudonaturais habitam regiões além das estrelas, muito distantes dos planos conhecidos, ou proliferam em reinos isolados da insanidade. Quando são invocadas para o Plano Material, geralmente assumem a forma e simulam as habilidades de uma criatura familiar, embora tenham uma aparência mais repulsiva do que sua contraparte natural. Por outro lado, a criatura pseudonatural é capaz de assumir um aspecto condizente com sua origem: uma combinação entre a forma mundana e uma massa de tentáculos retorcidos é comum.

O tipo da criatura muda para “extra-planar”. Ela possui todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com as seguintes alterações (Observação: Se você utiliza o suplemento *Linhagens e Tomos* e o *Livro dos Níveis Épicos* em conjunto, o modelo a seguir representa uma versão mais poderosa do modelo pseudonatural descrito no livro de classe. A classe de prestígio exobiólogo, apresentada em *Linhagens e Tomos*, não é capaz de controlar uma criatura pseudonatural desenvolvida com as regras do *Livro dos Níveis Épicos*.)

DV: Uma criatura pseudonatural sempre adquire o máximo de Pontos de Vida em cada Dado de Vida.

Deslocamento: O deslocamento de uma criatura pseudonatural é dobrado, em todas as variedades de deslocamento.

Classe de Armadura: Uma criatura pseudonatural recebe +35 de bônus de armadura natural. Se a criatura tiver um bônus de armadura natural, use o maior valor.

Ataques: Substitua os ataques corpo a corpo da criatura-base por ataques com tentáculos enquanto ela estiver na forma pseudonatural. Por exemplo, uma criatura-base que tenha dois ataques de garras e uma mordida em sua forma mundana terá, no mínimo, 3 ataques com tentáculos (todos usando seu bônus de ataque mais elevado) na forma pseudonatural. Ela também adquire ataques adicionais com os tentáculos (também usando o bônus de ataque mais elevado), conforme descrito na tabela abaixo.

Dano: Os tentáculos de uma criatura pseudonatural causam 2d8 + modificador de Força pontos de dano.

Ataques Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os seguintes:

Intuição Constante (Sob): A criatura recebe +15 de bônus de intuição em todos os seus



Troll Pseudonatural

ataques. Ela nunca será afetada pela chance de falha em ataques contra alvos camuflados.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a criatura pseudonatural precisa atingir um oponente menor que ela com seus tentáculos. Ela causará o dano normal e poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Construção Putrescente (Ext): Assim que a criatura tiver imobilizado um oponente, ela causará 2d4 pontos de dano permanente de Constituição a cada teste bem-sucedido subsequente da manobra Agarrar e recuperará 10 pontos de vida. Ela não adquire o excesso como pontos de vida temporários.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — Sem limite — *conspurar, escudo arcano, nublar, porta dimensional*. Nível de conjurador: 20º.

Qualidades Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes:

- Resistência a ácido e eletricidade com uma variação relacionada aos Dados de Vida (veja a tabela a seguir). Caso a criatura tenha resistência a esses elementos, use o maior valor.
- Redução de Dano com uma variação relacionada aos Dados de Vida (veja a tabela a seguir). Caso a criatura tenha Redução de Dano, use o maior valor.
- Resistência à Magia equivalente aos DV da criatura x 5. Caso a criatura tenha Resistência à Magia, use o valor mais elevado.
- Um ataque com tentáculo adicional a cada 4 DV (a criatura é capaz de utilizar outro de seus diversos tentáculos para atacar, sem nenhuma penalidade, enquanto estiver na forma pseudonatural).

Dados de Vida	Resistência a Ácido e Eletricidade	Redução de Dano	Ataque com Tentáculo Adicional
1–3	15	5/épico	1
4–7	20	5/épico	2
8–11	25	10/épico	3
12–15	30	10/épico	4
16–19	35	15/épico	5
21–24	40	15/épico	6
a cada 4 DV	+5	+5/épico	+1

Alterar Forma (Sob): Conforme desejar, uma criatura pseudonatural é capaz de assumir a forma de uma massa grotesca e repleta de tentáculos (ou qualquer forma alienígena adequada escolhida pelo Mestre), embora todas as suas habilidades permaneçam inalteradas, não importa a nova forma ou aparência. Essa habilidade exige uma ação padrão. Os adversários sofrem -1 de penalidade de moral nas jogadas de ataque contra a criatura transformada.

Testes de Resistência: Idêntico à criatura-base.

Habilidades: A criatura-base recebe os seguintes modificadores: For +22, Con +10, Des +10, Sab +10, Int 3+

Perícias: Idêntico à criatura-base.

Talentos: Idêntico à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer.

Organização: Idêntico à criatura-base.

Nível de Desafio: Até 6 DV idêntico à criatura-base +16; entre 7 DV e 15 DV idêntico à criatura-base +13; 16 DV ou mais, idêntico à criatura-base +10.

Tesouro: Idêntico à criatura-base.

Tendência: Idêntico à criatura-base.

Progressão: Idêntico à criatura-base.

TSUNO

Humanoide (Terras Sombrias, Espírito) Monstruoso Grande

Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m

CA: 20 (–1 tamanho, +5 natural, +6 grande armadura)

Ataques: Corpo a corpo: Falcione +12/+7; mordida +10; perfuração +10

Ataque Total: Corpo a corpo: falcione +12/+7 (2d6+7), mordida +7 (1d8+2) e chifres +7 (1d8+2)

Dano: Falcione 2d4+5; mordida 1d8+2, perfuração 1d8+2

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Cone de medo, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Redução de dano 10/honorada, fero

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Vontade +9

Habilidades: For 21, Des 10, Cons 17, Int 16, Sab 17, Car 16, Mágica 8

Perícias: Blegar +14, Diplomacia +5, Escalar +16, Observar +14, Ouvir +14, Saltar +16

Talentos: Ataque Poderoso, Trespasar, Trespasar Maior

Terreno/Clima: Terras Sombrias

Organização: Solitário, pelotão (2–8) ou legião (9–20)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 9–16 DV (Grande); 17–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +2

Nos últimos anos, uma nova ameaça apareceu nas Terras Sombrias, anteriormente desconhecida pelos defensores da Muralha Kaiu. Similar em certas maneiras aos ogros daquele lugar maligno, essas criaturas monstruosas — nomeada de tsuno (“chifre”) por causa dos seus chifres salientes — mostram inteligência, habilidade de trabalhar juntas e afinidade mágica, o que deixou preocupado o clã Caranguejo.

Possuindo uma forte semelhança aos minotauros, os tsunos são grandes, bípedes animais que combinam as características dos ogros das Terras Sombrias, touros ferozes e uma insinuação de um leão. Seus torsos e braços são parecidos com o dos humanos, apesar das suas mãos serem garras violentas. Suas pernas são articuladas como o de um touro, mas terminam em três dedos de garras. Suas cabeças lembram a caveira de um touro, com dois longos chifres retos saindo das suas têmporas, dois chifres curvos menores por cima deles e uma fileira de espinhos curtos descendo sua coluna vertebral. Crinas de pelos grossos descem de suas costas tornando-se longas caudas peludas. Eles geralmente usam armaduras feitas de placas de metal e carregam grandes armas penetrantes. Medem de 2,7 a 3 metros de altura e pesam de 250 a 300 kg. Os tsuno falam o Idioma das Terras Sombrias e Rokugani (Comum)

COMBATE

Os tsunos são poderosos em combate físico, cooperando efetivamente para receber bônus de flanquear, evitando ser flanqueados e fazendo o melhor uso dos seus números. Eles também possuem um estranho talento para a mágica, tendo uma notável semelhança com a magia ancestral da família Kitsû do Clã Leão.

Cone de Medo (Sob): Com um rugido ensurdecedor, um tsuno é capaz de causar medo nos corações dos oponentes. O rugido cria um efeito cônico de 15 metros de distância. As criaturas dentro do cone devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficarão apavoradas. Criaturas apavoradas sofrem –2 de penalidade de moral nos testes de resistência e fogem do tsuno. Cada criatura possui uma chance de 50% de largar o que estiver segurando, escolher um caminho aleatoriamente (enquanto estiver se afastando do perigo imediato), e fugir de quaisquer outros perigos que enfrente. Se encurralada, ela se amedronta. Um tsuno é capaz de usar essa habilidade três vezes por dia.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — vingança ancestral*, repreensão*, falar com os mortos; 3/dia — castigo*, adivinhação, visão dos sonhos*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 8º nível (CD do teste de resistência 18 + nível da magia).

UIVANTE

Extra-Planar (Grande, Caótico, Mal)

Dados de Vida: 6d8+12 (39 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 18 m (12 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +6/+15



Ataque: Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d8+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d8+5) e 1d4 espinhos +5 (dano: 1d6+5)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Espinhos, uivo

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +8, Von +7

Habilidades: For 21, Des 17, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 8

Perícias: Escalar +14, Esconder-se +8, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +7, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate

Ambiente: Profundezas Ecoantes de Pandemônio

Organização: Solitário, gangue (2–4) ou matilha (6–10)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 7–9 DV (Grande); 11–18 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Essa criatura se parece com um felino ou cão bestial e delgado com uma crina de espinhos eriçados.

Os uivantes são provenientes dos planos onde proliferam o caos e a maldade, originários do plano do Pandemônio. Essas bestas atacam em bandos, correndo através de cavernas para encurralar suas presas e esfaляchá-las até o último pedaço.

Um uivante tem cerca de 2,40 m de comprimento e pesa 1.000 kg.

Embora sejam surpreendentemente inteligentes, eles não falam — apenas uivam. Caso realmente exista uma linguagem entre seus uivos, como sugerem os rumores, nem mesmo a magia conseguiu decifrá-la. Eles entendem o idioma Abissal.

COMBATE

Os uivantes atacam em grupos, pois são covardes e cruéis. Eles preferem investir contra a presa, afastar-se e então investir novamente.

As armas naturais dos uivantes, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas para ignorar a Redução de Dano.

Espinhos (Ext): O dorso dos uivantes é repleto de espinhos pontiagudos. Enquanto ataca, a criatura se debate e atinge o oponente com 1d4 deles. Um oponente atingido pelos espinhos deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 16) ou o espinho quebrará dentro de sua carne. Cada espinho alojado dessa forma causa –1 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes. A CD para o teste de resistência é baseada em Destreza.

Um espinho pode ser removido sem problemas com um teste de Cura (CD 20); remover um espinho de outra forma causa 1d6 pontos de dano.

Uivo (Ext): Todas as criaturas (exceto extra-planares) capazes de ouvir o uivo desta criatura durante uma hora ou mais estarão sujeitas ao seu efeito, mesmo que não auxilie o uivante em combate. Qualquer criatura que ouça o uivante durante uma hora inteira em um raio de 30 m deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 12) ou sofrerá 1 ponto de dano temporário de Sabedoria. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. O teste deve ser repetido a cada bora de exposição. Este é um ataque sônico e de ação mental.

COMO TREINAR UM UIVANTE

As criaturas infernais Pequenas e Médias, como os quasit, os orcs abissais e mesmo os súcubos, utilizam os uivantes como montaria ou animais de carga. Os demônios maiores e poderosos preferem usá-los como cães de caça.

Embora sejam inteligentes, os uivantes devem ser treinados antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinado, o uivante deve ter uma atitude amigável em relação ao amestrador (o que pode ser



Uivante

conseguido obtendo sucesso em um teste de Diplomacia). Treinar um uivante amigável exige seis semanas e um sucesso num teste de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar um uivante, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Capacidade de Carga: A carga leve para um uivante é 230 kg; a carga média varia entre 231–460 kg; a carga pesada varia entre 461–690 kg. Um uivante consegue arrastar até 3.450 kg.

UNICÓRNI

Essa criatura é um equino poderoso, de pelagem branca e brilhante e olhos grandes e vividos. Os pelos de sua crina e cauda são longos e sedosos. Um único chifre cor-de-marfim, de meio metro de comprimento, emerge no centro de sua testa e seus cascos são cobertos de pelos.

Essas bestas nobres e ferozes evitam o contato com quaisquer criaturas, exceto as silvestres (dríades, fadas e semelhantes), apresentando-se somente para defender suas florestas natais.

Os olhos dessas criaturas são profundamente azuis marinhos, violetas, marrons ou dourados incandescentes. Os machos possuem uma barba branca.

Os unicórnios têm apenas uma parceira durante toda a vida e mantêm seus lares nas clareiras das florestas que protegem. Os viajantes Bons ou Neutros têm permissão para passar e até mesmo caçar seu alimento nas florestas dos unicórnios, mas as criaturas malignas correm grande risco ao fazê-lo. Do mesmo modo, esses animais atacarão qualquer criatura que esteja matando por esporte em seu território ou causando dano desnecessário à floresta.

Algumas vezes, os unicórnios solitários permitem que donzelas humanas ou élficas de coração puro os cavalguem. Esses animais, caso sejam tratados com carinho, serão a montaria fiel e o protetor da donzela durante toda sua vida e a acompanharão mesmo além dos limites da floresta.

O chifre de unicórnio é reconhecido pelas suas propriedades de cura. Os seres malignos e inescrupulosos muitas vezes os caçam devido aos seus chifres, que podem valer até 2000 PO, pois são

componentes de diversas poções e artefatos de cura. A maioria das criaturas bondosas se recusa a negociar esses itens.

Um unicórnio adulto atinge 2,5 m de comprimento, 1,5 m na altura nos ombros e pesa 600 kg. As fêmeas são menores e mais esguias.

Os unicórnios falam os idiomas Silvestre e Comum.

COMBATE

Em geral, os unicórnios atacam somente para defender suas vidas ou sua floresta. Eles podem investir contra seus oponentes, empalando-os com seus chifres, usando-os como se fossem lanças, ou desferir golpes com os cascos. O chifre é considerado uma arma mágica +3, embora seu poder seja dissipado quando é removido do unicórnio.

Círculo Mágico Contra o Mal (Sob): Esta habilidade é constante e idêntica à magia homônima. O unicórnio não é capaz de suprimi-la.

Habilidades Similares a Magia: Os unicórnios podem conjurar *detectar o mal* sem limite diário, como uma ação livre. Uma vez por dia, ele pode utilizar *teletransporte maior* e deslocar-se para qualquer ponto dentro do seu território. É impossível atingir qualquer lugar além dos limites da floresta ou retornar caso esteja fora dela.

Com um toque de seu chifre, o unicórnio é capaz de conjurar *curar ferimentos leves* três vezes por dia, *curar ferimentos moderados* (5º nível de conjurador) e *neutralizar veneno* (CD 21, 8º nível de conjurador), uma vez por dia cada. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Empatia Selvagem (Ext): Esse poder funciona como a habilidade de classe do druida, mas os unicórnios recebem +6 de bônus racial nos testes.

Perícias: Os unicórnios recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.

*Os unicórnios recebem +3 de bônus de competência em testes de Sobrevivência dentro dos limites das suas florestas.

CORCEL CELESTIAL

Esta criatura é um campeão do bem e um inimigo terrível dos seres malignos que almejam destruir as florestas e seus habitantes. Eles são seguidores fervorosos de Ehlonna.



Unicórnio

	Unicórnio Besta Mágica (Grande)	Corcel Celestial, Clérigo de 7º nível Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida:	4d10+20 (42 PV)	8d10+7d8+75 (155 PV)
Iniciativa:	+3	+4
Deslocamento:	18 m (12 quadrados)	18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (–1 tamanho, +3 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 15	24 (–1 tamanho, +4 Des, +6 natural, <i>braçadeiras da armadura</i> +5), toque 13, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+4/+13	+13/+24
Ataque:	Corpo a corpo: chifre +11 (dano: 1d8+8)	Corpo a corpo: chifre +22 (dano: 1d8+10)
Ataque Total:	Corpo a corpo: chifre +11 (dano: 1d8+8) e 2 cascos +3 (dano: 1d4+2)	Corpo a corpo: chifre +22 (dano: 1d8+10) e 2 cascos +14 (dano: 1d4+3)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Expulsar mortos-vivos 13/dia, destruir o mal, magias
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, círculo mágico contra o mal, habilidades similares à magia, imune a venenos, feitiços e compulsões, visão na penumbra, faro, empatia selvagem	Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, imune a venenos, feitiços e compulsões, visão na penumbra, círculo mágico contra o mal, resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10, faro, habilidades similares à magia, Resistência à Magia 20, empatia selvagem
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +7, Von +6	Fort +16, Ref +12, Von +15
Habilidades:	For 20, Des 17, Con 21, Int 10, Sab 21, Car 24	For 24, Des 18, Con 20, Int 13, Sab 27, Car 22
Perícias:	Furtividade +9, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +21, Sobrevivência +8*	Concentração +11, Conhecimento (natureza) +9, Conhecimento (religião) +8, Furtividade +12, Identificar Magia +5, Observar +15, Ouvir +15, Sobrevivência +15 (+17 na superfície)*
Talentos:	Foco em Perícia (sobrevivência), Prontidão	Corrida, Expulsão Adicional, Expulsão Aprimorada, Foco em Perícia (sobrevivência), Magias em Combate, Prontidão
Ambiente:	Florestas temperadas	Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
Organização:	Solitário, casal ou grãça (3–6)	Solitário
Nível de Desafio:	3	13
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Bom	Sempre Caótico e Bom
Progressão:	5–8 DV (Grande)	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+4 (parceiro)	+8 (parceiro)

O corcel celestial descrito acima é um unicórnio celestial com 8 DV clérigo de 7º nível.

Combate

A CD para os testes de resistência contra a habilidade *neutralizar veneno* (CD 20) destes unicórnios é ajustada pelo seu valor elevado de Carisma e sua quantidade maior de Dados de Vida.

As armas naturais do corcel celestial são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um corcel celestial pode realizar um ataque corpo a corpo regular que causará 15 pontos de dano adicionais contra adversários malignos.

Magias de Clérigo Preparadas (6/7/6/5/4; CD para o teste de resistência: 18 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *detectar veneno* (2), *luz, virtude* (2); 1º — *acalmar animais**, *benção* (2), *escudo da fé*, *névoa obscurcente*, *remover medo*, *santuário*; 2º — *ajuda** (2), *mensageiro animal*, *proteger outro*, *remover paralisia*, *restauração menor*; 3º — *luz cegante* (2), *oração*, *proteção contra energia*, *remover maldição*; 4º — *andar no ar*, *destruição sagrada**, *poder divino*, *restauração*.

*Magia de Domínio. Domínios: Animais e Bem.

Unicórnio Negro



UNICÓRNIO NEGRO

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 4d10+20 (42 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 18 m

CA: 17 (+3 Des, -1 tamanho, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +4/+13

Ataques: Corpo a corpo: chifre +9, mordida +6, 2 cascos +6

Dano: Chifre 1d8+5, mordida 1d8+2, casco 1d4+2

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Infligir ferimentos leves, visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Qualidades Especiais: Teletransporte

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +7, Von +6

Habilidades: For 20, Des 17, Con 21, Int 14, Sab 21, Car 28

Perícias: Intimidação +15, Ouvir +12, Furtividade +9, Observar +12, Sobre-vivência +11

Talentos: Prontidão^B, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (chifre)

Terreno/Clima: Florestas e planícies/Qualquer

Organização: Solitário, família (2–5) ou legião (100–600 com amazonas malignas)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 5–8 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +4 (somente parceiro)

Os unicórnios negros são criações malignas — unicórnios comuns infundidos com o sangue de criaturas abissais. Eles são criaturas insanas, repletas de ódio, que vivem apenas para o combate e para a violência.

Estes unicórnios têm a pele negra como carvão, crinas escuras e sedosas e olhos vermelhos radiantes. Os chifres são longos e espiralados, com listras prateadas.

Os unicórnios negros são muito inteligentes e conseguem aprender o idioma Comum. Existem rumores sobre magos perversos que tentam ensiná-los a conjurar magias que tenham apenas componentes verbais.

COMBATE

Os unicórnios negros lutam furiosamente com seus cascos dianteiros, seu chifre e a mordida. Eles parecem se deleitar em infligir a maior quantidade de sofrimento e dor possíveis.

Infligir Ferimentos Leves (SM): Três vezes por dia, um unicórnio negro é capaz de infligir ferimentos leves com o toque de seu chifre, o que exige um ataque de toque bem-sucedido, causando 1d8+4 pontos de dano. É possível usar esta habilidade em um ataque regular com o chifre; neste caso, o unicórnio deve realizar um ataque corpo a corpo normal contra a vítima.

Teletransporte (Sob): Os unicórnios negros podem conjurar teletransporte exato (idêntico à magia) uma vez por dia, para qualquer destino conhecido pela criatura. Ela é capaz de transportar seu cavaleiro consigo (se houver). Com frequência, os unicórnios utilizam esta habilidade para escapar de um combate perdido, muitas vezes para desgosto das suas amazonas.

NOS REINOS

Esses unicórnios corrompidos foram criados pelos Magos Vermelhos de Thay, que conservam muitos deles como animais de estimação. Os unicórnios negros são parte da espinha dorsal do exército de Thay, servindo aos zulkir em grandes quantidades, apesar de sua relutância em atuar como montarias. Várias unidades da cavalaria principal são formadas por unicórnios negros e amazonas malignas.

As Irmãs de Cyric, por exemplo, são um regimento exclusivamente feminino de clérigas do Príncipe das Mentiras e utilizam essas montarias, mas juraram lealdade ao Zulkir Aznar Thrul.

Os unicórnios negros somente aceitam amazonas humanas ou drow, sempre malignas. Eles apreciam a companhia de algozes (descritos no *Livro do Mestre*).

URSO-CORUIA

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 5d10+25 (52 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +5/+14

Ataque: Corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d6+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d6+5) e bicada +4 (dano: 1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Faro

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +2

Habilidades: For 21, Des 12, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Ouvir +8, Observar +8

Talentos: Prontidão, Rastrear

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário, casal ou matilha (3–8)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 6–8 DV (Grande); 9–15 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura é recoberta por uma mistura espessa de penas escuras e pelo. Seu corpo lembra um urso, mas a cabeça é similar a de uma águia, dotada de olhos grandes e redondos e um bico curvo.

Os ursos-coruja são predadores extraordinários com a reputação de serem ferozes, agressivos e de temperamento inconstante. Eles costumam atacar praticamente qualquer coisa que se mova sem serem provocados.

Os estudiosos debatem há muito tempo as origens exatas dessa criatura. A teoria mais comum indica que



Urso-Coruja

um feiticeiro insano criou o primeiro espécime cruzando uma coruja gigante com um urso. Sua cor varia entre o marrom-escuro e o marrom-amarelado. Seu bico tem a cor de marfim escurecido. Um macho adulto alcança 2,5 m de altura e pesa quase 750 kg. Os aventureiros que sobreviveram a encontros com essas criaturas contam histórias sobre a loucura bestial presente em seus olhos embotados de sangue.

Os ursos-coruja habitam as áreas selvagens, construindo seus refúgios em florestas densas e cavernas subterrâneas sem muita profundidade. Eles terão hábitos noturnos ou diurnos conforme os hábitos das presas disponíveis. Os adultos vivem em casais e caçam em grupos, deixando os filhotes em seus refúgios; em geral, é possível encontrar 1d6 filhotes nesses covis — cada um chega a valer 3000 PO em diversas áreas civilizadas. Embora essas bestas não possam ser domesticadas, ainda é possível soltá-las em áreas estrategicamente importantes para servirem como guardiões. Um treinador profissional cobra 2000 PO para criar ou treinar um urso-coruja (CD 23 para uma criatura jovem, CD 30 para um adulto).

COMBATE

Os ursos-coruja atacam suas presas — qualquer criatura maior que um rato — logo que as encontram e sempre lutam até a morte. Eles golpeiam o adversário com as garras e o bico, sempre tentando agarrá-lo e dilacerá-lo.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o urso-coruja precisa atingir um oponente com uma garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

UVUUDAUM

Extra-Planar (Grande — Mal)

Dados de Vida: 38d8+646 (817 PV)

Iniciativa: +14 (Des)

Deslocamento: 24 m, escalar 12 m

Classe de Armadura: 52 (+14 Des, -1 tamanho, +29 natural)

Ataques: Corpo a corpo: espinho cranial +51

Dano: Espinho cranial 10d6+21, dec. 19–20 mais dano de Sabedoria

Face/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Aura de confusão, habilidades similares à magia, dano de Sabedoria

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 150 m, RD 10/épico e bem, resistência a eletricidade 30, cura acelerada 20, regeneração 5, RM 39

Testes de Resistência: Fort +40, Ref +37, Von +41

Habilidades: For 39, Des 38, Con 44, Int 32, Sab 38, Car 46

Perícias: Acrobacia +59, Alquimia +57, Arte da Fuga +55, Concentração +58, Conhecimento (arcano, Diplomacia +22, Equilíbrio +18, Escalar +32, Esconder-se +51, Espionar +57, Furtividade +55, história, Identificar Magia +57, Intimidar +59, local, mortos-vivos) +57, Natação +55, natureza, Observar +55, Ouvir +55, planos, Procurar +57, religião, Saltar +59, Sentir Motivação +55

Talentos: Ataque Poderoso, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (espinho cranial), Trespasar, Trespasar Maior

Talentos Épicos: Magia Irredutível (*deslocamento*), Magia Irredutível (*pele rochosa*), Magia Irredutível (*velocidade*), Mimetizar Magia (*parar o tempo*), Reflexos de Combate Épicos, Reflexos Épicos

Organização: Solitário, casal ou hospício (3–6)

Nível de Desafio: 27

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Raramente, os senhores de reinos muito distantes do multiverso invadem nossa realidade, deixando um rastro de loucura em seu caminho. Um uvuudaum é uma manifestação de um reino distante, onde as regras de dimensão e comprimento são insignificantes. Quando um uvuudaum se manifesta nos reinos comuns da matéria e pensamento, ele é uma visão terrível.



Uvuudaum

Um uvuudaum é uma criatura humanoide com dois braços comuns, que se estendem no local do torso onde os membros humanos estariam, embora a parte inferior do corpo apresente seis braços no lugar das pernas, distribuídos como as patas de uma aranha; em geral, farrapos de roupas recobrem os grotescos membros inferiores. O horror principal é o apêndice em forma de cauda que substitui a cabeça de uma criatura natural. Na extremidade deste apêndice, há um espinho com rijeza do ferro.

Os uvuudaum se originam de um espaço além dos planos exteriores, terrivelmente distantes considerando a geografia planar padrão. As criaturas que habitam esse plano são incoerentes, diferentes e alienígenas. Isolados do tempo, monstros indescritíveis sussurram verdades aterrorizantes para os indivíduos que se atrevem a escutá-las. Os uvuudaum são integrantes e compartilham essa insanidade, que apreciam e propagam através de sua presença nas realidades mais estruturadas.

Os uvuudaum são capazes de se comunicar com qualquer criatura num raio de 150 m que tenha um idioma.

COMBATE

As criaturas diante de um uvuudaum estão sujeitas à sua aura de confusão. Os oponentes que conseguirem manter a razão serão fuzilados pelas habilidades similares à magia disponíveis ao uvuudaum. Os inimigos capazes de se engajar em combate direto com o monstro serão golpeados pelo espinho cranial, que inflige um dano considerável e afeta a Sabedoria da vítima.

Um uvuudaum sempre conjura *velocidade*, *deslocamento* e *pele rochosa* se dispor de tempo para se preparar.

Aura de Confusão (Sob): Esta habilidade é similar aos efeitos de uma magia *confusão* constantemente ativa em um raio de 9 m. As vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 47) para evitar o efeito. As criaturas afetadas pela aura podem realizar outro teste a cada 4 rodadas para anular o efeito. Uma vez que obtiver sucesso no teste de resistência, o alvo se tornará imune à aura de confusão durante 24 horas.

Dano de Sabedoria (Sob): Quando um uvuudaum atingir um oponente vivo com seu espinho cranial, o adversário sofrerá 2d4 pontos de dano permanente de Sabedoria ou 4d4 pontos no caso de um sucesso decisivo.

O golpe insufla sequências de imagens incompreensíveis e obscenas na mente do alvo, destruindo seu bom senso e causando o dano de Sabedoria. Quando usa esta habilidade, o uvuudaum recupera 5 pontos de vida (ou 10 pontos de vida no caso de um sucesso decisivo), adquirindo os pontos de vida que ultrapassarem seu limite como pontos de vida temporários. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 47) para evitar o efeito.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *armadura arcana*, *ataque certo*, *confusão*, *deslocamento*, *dissipar magias aprimorado*, *escudo arcano*, *invisibilidade*, *metamorfosear-se*, *mísseis mágicos*, *pele rochosa*, *porta dimensional*, *relâmpago*, *teia*, *velocidade*; 3/dia — *cone glacial*, *corrente de relâmpagos*, *desintegração*, *dominar pessoas*, *muralha de energia*, *observação*, *rajada prismática*, *teletransporte exato*, *viagem planar*; 1/dia — *crucificar nos céus*, *duplicata temporal* (veja o Capítulo 2), *parar o tempo*, *ressurreição contingente*; Nível de Conjurador 27º; CD teste de resistência 28 + nível da magia.

Regeneração (Ext): Os uvuudaums sofrem dano normal de armas sagradas, frio e fogo.

VAMPIRO

Confinados para sempre ao interior de seus caixões e à terra profana de suas tumbas, esses predadores noturnos constantemente elaboram novos planos para se fortalecer e propagar sua sórdida progênie no mundo todo.

Os vampiros têm a mesma aparência que tinham em vida, mas suas características são mais severas e ferozes, com o aspecto predatório dos lobos. Assim como os lich, eles incorporam um gosto refinado e decadente e são capazes de se disfarçar entre a nobreza. Apesar de sua aparência humanoide, os vampiros podem ser facilmente reconhecidos uma vez que não têm sombra e não refletem nenhuma imagem diante de espelhos.

Os vampiros falam qualquer idioma que conheciam enquanto estavam vivos.

EXEMPLO DE VAMPIRO

Este guerreiro de aparência sinistra tem a pele pálida, olhos vermelhos e assustadores e apresenta aspectos ferinos. Ele traça uma cota de malha e empunha uma corrente com cravos com suas mãos repletas de garras.

Este exemplo usa um guerreiro humano de 5º nível como criatura-base.

Vampiro, Guerreiro Humano de 5º nível

Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado)

Dados de Vida: 5d12 (32 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 23 (+3 Des, +6 natural, +4 camisa de cota de malha obra-prima), toque 13, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +5/+11

Ataque: Corpo a corpo: pancada +11 (dano: 1d6+9 mais drenar energia) ou corrente com cravos +1 +13 (dano: 2d4+2); ou à distância: arco curto (obra-prima) +9 (dano: 1d6; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +11 (dano: 1d6+9 mais drenar energia) ou corrente com cravos +1 +13 (dano: 2d4+2); ou à distância: arco curto obra-prima +9 (dano: 1d6; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m (3 m com a corrente com cravos)

Ataques Especiais: Drenar sangue, filhos da noite, cria, dominação, drenar energia

Qualidades Especiais: Alterar forma, características de morto-vivo, cura acelerada 5, forma gasosa, fraquezas vampíricas, patas de aranha, Redução de Dano 10/prata e mágica, resistência a frio 10 e eletricidade 10, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +4

Habilidades: For 22, Des 17, Con —, Int 12, Sab 16, Car 12

Perícias: Blefar +9, Cavalgar +11, Escalar +10, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +17, Ouvir +17. Procurar +9,

Talentos: Ataque Poderoso, Especialização em Arma (corrente com cravos), Esquiva^B, Foco em Arma (corrente com cravos), Iniciativa Aprimorada^B, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão^B, Reflexos de Combate^B, Reflexos Rápidos^B, Usar Arma Exótica (corrente com cravos)

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre Mau (qualquer)

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +5

Combate

Os ataques de pancada desse vampiro são considerados armas mágicas para ignorar a Redução de Dano das outras criaturas.

Os testes de resistência de Vontade contra a dominação do vampiro e os testes de Fortitude para recuperar os níveis negativos possuem CD 13.

Equipamento: Corrente com cravos +1, camisa de cota de malha obra prima, poção de velocidade.

EXEMPLO DE VAMPIRO DE ELITE

Este exemplo usa como criatura-base um monge meio-elfo de 9º nível/dançarino das sombras de 4º nível.

Vampiro de Elite, Monge/Dançarino das Sombras Meio-elfo de 13º nível

Morto-vivo (Médio — Humanoide Avançado)

Dados de Vida: 13d12 (90 PV)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 18 m (12 quadrados)

Classe de Armadura: 32 (+4 Des, +6 natural, +6 Sab, +1 inerente, braçadeiras da armadura +3, anel de proteção +2), toque 23, surpresa 32

Ataque Base/Agarrar: +9/+14

Ataque: Corpo a corpo: ataque desarmado +14 (dano: 1d10+5 mais drenar energia) ou kama de lâmina afiada +2 +16 (dano: 1d6+7); ou à distância: funda congelante +1 +14 (dano: 1d4+1 mais 1d6 por frio)

Ataque Total: Corpo a corpo: ataque desarmado +14/+14/+9 (dano: 1d10+5 mais drenar energia) ou kama de lâmina afiada +2 +16/+16/+11 (dano: 1d6+7); ou à distância: funda congelante +1 +14 (dano: 1d4+1 mais 1d6 por frio)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Drenar sangue, filhos da noite, cria, dominação, drenar energia, rajada de golpes, ataque de ki (mágico), ilusão das sombras, invocar sombras

Qualidades Especiais: Alterar forma, Redução de Dano 10/prata e mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, forma gasosa, características de meio-elfo, mimetismo, evasão aprimorada, pureza corporal, resistência a frio 10 e eletricidade 10, salto nas sombras 6 m, queda lenta 12 m, patas de aranha, mente tranquila, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA), características de morto-vivo, fraquezas vampíricas, integridade corporal

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +16, Von +13

Habilidades: For 20, Des 19, Con —, Int 12, Sab 22, Car 12

Perícias: Acrobacia +22, Atuação (instrumentos de sopro) +7, Blefar +9, Equilíbrio +22, Escalar +9, Esconder-se +28, Furtividade +28, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +9, Saltar +23, Sentir Motivação +14

Talentos: Ataque Atordoante^B, Ataque em Movimento, Lutar às Cegas, Desarmar Aprimorado^B, Desviar Objetos^B, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 15

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre Mau (qualquer)

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +8

Combate

Os ataques de pancada desse vampiro são considerados armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Os testes de resistência de Vontade contra a dominação deste vampiro e os testes de resistência de Fortitude para recuperar os níveis negativos têm CD 17.

Rajada de Golpes (Ext): Como uma ação de Ataque Total, esse vampiro pode realizar um ataque adicional por rodada usando golpes desarmados ou as armas especiais de monge. Aplique o bônus base de ataque mais elevado para essa jogada, tanto desarmado quanto com a kama de lâmina afiada +2.

Ataque Ki (Sob): Os ataques desarmados dessa criatura são considerados armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Ilusão das Sombras (SM): Cria ilusões visuais a partir de sombras. Semeilhante a magia *imagem silenciosa* e pode ser usada uma vez por dia.

Invocar Sombra (SM): Invoca uma sombra aliada incapaz de ser expulsa, fascinada ou comandada por outros personagens. Caso seja destruída ou liberada, o personagem deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou perderá 800 XP (400 XP se obtiver sucesso). Nesse caso, uma nova sombra não poderá ser invocada durante 1 ano e 1 dia.

Características de Meio-elfo (Ext): Imune a magias e efeitos de sono; +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos de feitiço; visão na penumbra (pode enxergar o dobro que um ser humano em condições de iluminação precária); +1 de bônus racial nos testes de Ouvir, Observar e Procurar (já inclusos no bloco de estatísticas); +2 de bônus racial nos testes de Diplomacia e Obter Informação.

Mimetismo (Sob): Pode usar a perícia Esconder-se mesmo quando estiver sendo observado, conquanto esteja a menos de 3 m de uma sombra.

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que o vampiro se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e apenas metade do dano se fracassar.

Pureza Corporal (Ext): Imune a todas as doenças, exceto as mágicas, como a maldição da múmia e licantrópia.

Salto das Sombras (SM): Viaja instantaneamente entre sombras, semelhante à magia *porta dimensional*, limitado a 6 m por dia.

Queda Lenta (Ext): Se estiver adjacente a uma parede ou muralha, o monge será capaz de amortecer qualquer queda, reduzindo a altura efetiva percorrida na queda em 12 m.

Mente Tranquila (Ext): +2 de bônus nos testes de resistência contra magias e efeitos de feitiço.

Integridade Corporal (Sob): Recupera até 18 PV por dia (somente pessoal).

Equipamento: Kama de lâmina afiada +2, funda congelante +1, 10 balas de funda +1, anel de proteção +2, braçadeiras da armadura +3, periapto da Sabedoria +4.

COMO CRIAR UM VAMPIRO

“Vampiro” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer humanoide ou humanoide monstruoso (daqui por diante denominado “criatura-base”).

O vampiro conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo (humanoide ou humanoide monstruoso avançado). Não modifique o bônus base de ataque, testes de resistência e pontos de perícia da criatura. O tamanho não é afetado.

Dado de Vida: Substitua todos os Dados de Vida atuais e futuros por d12.

Deslocamento: Mesmo da criatura-base. Caso a criatura-base tenha um deslocamento de natação, o vampiro conserva essa capacidade e não será vulnerável à imersão em água corrente (veja a seguir).

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura-base aumenta +6.

Ataques: Um vampiro conserva todos os ataques da criatura-base e adquire um ataque de pancada, caso ainda não tenha. Ele também saberá usar as mesmas armas que a criatura-base. A criatura conserva suas armas naturais (se houver). Quando combater desarmado, poderá usar seu ataque de pancada ou sua arma natural primária, a critério do personagem. Um vampiro empunhando uma arma pode escolher entre a pancada ou a arma.

Ataque Total: Quando combater desarmado, o vampiro poderá usar seu ataque de pancada (veja acima) ou suas armas naturais (se houver). Se empunhar uma arma manufaturada, geralmente ele a utilizará como ataque primário e o ataque de pancada ou outra arma natural como ataque secundário.

Dano: Os vampiros podem realizar ataques de pancada. Caso a criatura-base não tenha esse ataque, ela causará o dano indicado na tabela a seguir. Caso contrário, considere os valores básicos da criatura-base ou os valores abaixo, o que for maior.

Minúsculo	1
Mínimo	1d2
Miúdo	1d3
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

Ataques Especiais: O vampiro conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos a seguir. Exceto quando especificado o contrário, os testes de resistência contra os poderes do vampiro têm CD 10 + metade dos DV + modificador de Carisma.

Drenar Sangue (Ext): Um vampiro é capaz de sugar o sangue de uma criatura viva através de suas presas, mas deve realizar um teste bem-sucedido da manobra Agarrar. Caso prenda o oponente, ele drenará 1d4 pontos de Constituição da vítima a cada rodada, até a criatura se libertar. Para cada ataque bem-sucedido, o vampiro adquire 5 PV temporários.

Filhos da Noite (Sob): Os vampiros conseguem comandar as criaturas inferiores do mundo. Uma vez por dia, eles podem invocar um 1d6+1 enxames de ratos, 1d4+1 enxames de morcegos ou uma matilha de 3d6 lobos usando uma ação padrão (se a criatura-base for incomum, este poder invocará outros seres de poder similar). Os aliados chegarão em 2d6 rodadas e servirão ao vampiro durante 1 hora.

Dominação (Sob): Um vampiro é capaz de esmagar a vontade de um oponente apenas fitando seus olhos. Essa habilidade é similar a um ataque visual, mas o vampiro deve usar uma ação padrão para ativá-la e as criaturas que apenas fitarem seus olhos não serão afetadas. Qualquer criatura visada pelo olhar do vampiro deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará sob o controle do vampiro, como a magia *dominar pessoa* (12º nível de conjurador). Essa habilidade tem alcance de 9 m.

Cria (Sob): Qualquer humanoide ou humanoide monstruoso que tenha seus níveis reduzidos a 0 ou menos (por meio da habilidade Drenar Energia) se tornará uma cria vampírica 1d4 dias depois de seu sepultamento.

Qualquer criatura reduzida pelo vampiro a Constituição 0 ou inferior se tornará uma cria vampírica (caso tenha 4 DV ou menos) ou um vampiro (caso tenha 5 DV ou mais). De qualquer modo, o novo morto-vivo se erguerá sob o comando do vampiro que o gerou e permanecerá escravizado até seu mestre ser destruído. Um vampiro só poderá manter sob seu controle um total de Dados de Vida igual ou inferior ao dobro dos seus próprios DV; quando excede esse limite, os mortos-vivos gerados adquirem vontade própria. Um vampiro sob controle de outro pode gerar suas próprias crias, portanto um mestre seria capaz de sustentar laços vampíricos para aumentar sua força. É

possível libertar um morto-vivo escravizado voluntariamente e colocar uma nova cria sob custódia. Depois de libertado, o vampiro ou cria vampírica não poderá ser escravizado novamente.

Drenar Energia (Sob): As criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada (ou qualquer outra arma natural) do vampiro sofrem 2 níveis negativos. Cada nível negativo imposto concede 5 PV temporários ao vampiro responsável pelo golpe. Essa habilidade pode ser usada apenas uma vez a cada rodada.

Qualidades Especiais: O vampiro conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as qualidades a seguir.

Alterar Forma (Sob): Um vampiro é capaz de assumir a forma de um morcego, morcego atroz, lobo ou lobo atroz como uma ação padrão. Essa habilidade é similar à magia *metamorfose* conjurada por um personagem de 12º nível, mas o vampiro não recupera PV e está restrito às quatro formas indicadas. Na forma alternativa, ele perde seu ataque de pancada e sua habilidade de dominação, mas adquire as armas naturais e ataques especiais extraordinários da nova forma. Ele consegue permanecer na forma escolhida até assumir outra ou até o próximo alvorecer (se a criatura-base for incomum, ela poderá assumir outras formas de poder similar).

Redução de Dano (Sob): Um vampiro tem Redução de Dano 10/prata e mágica. Suas armas naturais são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano de outras criaturas.

Cura Acelerada (Ext): Os vampiros recuperam 5 pontos de dano por rodada enquanto tiverem pelo menos 1 ponto de vida. Caso sejam reduzidos a 0 PV ou menos durante o combate, assumirão automaticamente a forma gasosa e tentarão escapar. A criatura precisa alcançar seu caixão dentro de duas horas ou será destruída para sempre (é possível percorrer 15 km em 2 horas de voo). Qualquer dano adicional causado a um vampiro forçado a assumir a forma gasosa desse modo não surtirá efeito. Enquanto estiver em repouso em seu caixão, o vampiro estará indefeso. O morto-vivo recupera 1 ponto de vida depois de 1 hora, não estará mais indefeso e reativará a cura acelerada de 5 PV por rodada.

Forma Gasosa (Sob): Usando uma ação padrão, o vampiro é capaz de assumir a forma gasosa, sem limite de uso, como a magia *homônima* (5º nível de conjurador), mas com duração indeterminada, deslocamento de voo equivalente a 6 m e capacidade de manobra perfeita.

Resistência (Ext): Um vampiro possui resistência ao frio 10 e eletricidade 10.

Patas de aranha (Ext): Um vampiro é capaz de escalar superfícies como se estivesse sob efeito da magia *patas de aranha*.

Resistência à Expulsão (Ext): Os vampiros possuem +4 de resistência à Expulsão.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +6, Des +4, Int +2, Sab +2, Car +4. Como qualquer morto-vivo, a Constituição de um vampiro é nula.

Perícias: Os vampiros recebem +8 de bônus racial em testes de Blefar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação. Nos demais aspectos, as perícias têm valores idênticos aos da criatura-base.

Talentos: Os vampiros adquirem Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos, supondo que a criatura-base atenda aos pré-requisitos e ainda não possuam esses talentos.

Ambiente: Qualquer, geralmente o mesmo da criatura-base.

Organização: Solitário, par, gangue (3–5) ou tropa (1–2, mais 2–5 crias vampíricas).

Nível de Desafio: Igual da criatura-base +2.

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +8.

Fraquezas Vampíricas

Apesar de todo seu poder, os vampiros têm diversas fraquezas.

Como Repelir um Vampiro: Os vampiros não toleram odores fortes de alho e não entrarão numa área infestada por ele. Similarmente, recuam diante de espelhos ou símbolos sagrados empunhados com firmeza. Essas coisas



Vampiros

não ferem o vampiro — apenas o mantém afastado. Quando é afastado dessa forma, precisa ficar no mínimo a 1,5 m de distância da criatura que estivesse sustentando o espelho ou símbolo sagrado e será incapaz de tocar (e realizar ataques de toque corpo a corpo) contra o portador do item durante todo o resto do encontro. Manter um vampiro a distância exige uma ação padrão.

Os vampiros também são incapazes de atravessar água corrente, mas podem ser carregados sobre ela enquanto estiverem deitados em seus caixões ou navegando dentro de um navio. Eles são absolutamente incapazes de entrar em qualquer casa ou construção caso não sejam convidados por alguém com autoridade para fazê-lo. Eles podem caminhar livremente em lugares públicos, desde que estes sejam acessíveis a todos por definição.

Como Destruir um Vampiro: Simplesmente reduzir o PV de um vampiro a 0 ou menos não causará sua destruição, apenas o deixará incapacitado (consulte a nota sobre cura acelerada). No entanto, certos tipos de ataque conseguem destruir definitivamente um vampiro.

Expor qualquer vampiro diretamente à luz solar o desorientará: ele só poderá realizar uma única ação (de movimento ou ataque) e será destruído na rodada subsequente caso não consiga escapar. Da mesma forma, imergir um vampiro em água corrente drenará 1/3 de seus pontos de vida por rodada, até destruí-lo no final da terceira rodada.

Trespasar um estaca de madeira no coração do vampiro neutralizará o monstro instantaneamente. Entretanto, ele se erguerá novamente caso a estaca seja removida, a menos que seu corpo seja completamente destruído. Uma tática comum é decepar a cabeça da criatura e encher sua boca com hóstias sagradas (ou material sagrado equivalente).

Personagens Vampiros

Os vampiros são sempre Maus, o que ocasionaria a perda de habilidades de certas classes, conforme descrito no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*. Além disso, determinadas classes sofrem penalidades adicionais.

Clérigos: Os clérigos vampiros perdem sua capacidade de expulsar mortos-vivos, mas adquirem a habilidade de fasciná-los. Essa habilidade não afeta o controlador do vampiro ou quaisquer outros vampiros controlados por seu mestre.

Os clérigos vampiros têm acesso aos domínios Caos, Destruição, Mal e Enganação.

Feiticeiros e Magos: Esses personagens conservam suas habilidades de classe, mas caso tenham um familiar (exceto um rato ou um morcego), a ligação entre eles estará quebrada e o familiar evitará a companhia do personagem. O vampiro conserva a capacidade de invocar outro familiar, mas este deverá ser um morcego ou um rato.



Vampiro Saltador

Quando um corpo é enterrado impropriamente ou em um lugar desfavorável, ele muitas vezes retorna à atividade com um vampiro saltador, faminto por matar criaturas vivas. O corpo é animado pela alma po (a porção maligna da alma) do falecido; a alma hun (a porção boa) está morta. Sem a alma hun, o corpo não está verdadeiramente vivo, então mantém alguma rigidez da morte. O espetáculo dessas criaturas saltando e procurando por vítimas seria ridículo se não fossem oponentes tão mortais.

O retorno da morte dá ao vampiro saltador um tom esverdeado para sua pele, presas nas suas bocas e garras afiadas com navalhas. Eles normalmente estão vestidos em roupas funerárias — tanto novas quanto deterioradas.

Os vampiros saltadores nunca falam, mas entendem o Comum.

COMBATE

Os vampiros saltadores não são oponentes tão sofisticados e inteligentes quanto os vampiros padrão de D&D.

Eles se comportam como animais raivosos, atacando com suas garras e presas, pouco pensando em estratégia ou táticas.

Maldição do Vampirismo (Sob): Qualquer humanoide atingido pelo ataque de garra de um vampiro saltador deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou contrair uma maldição que o transforma num vampiro saltador. No curso de 1d4+1 dias, a vítima lentamente se transforma num vampiro, desenvolvendo presas e longas unhas e tornando-se mais bestial. Para deter a transformação, o personagem deve receber a magia *remover maldição* antes que o processo se complete. Cada hora gasta saltando ou dançando sobre arroz pegajoso puro retarda a maldição por um dia. (Como com qualquer esforço físico, um personagem somente é capaz de dançar sobre arroz pegajoso por algum tempo antes de se cansar: depois de se mover por 1 hora, cada hora adicional inflige 1 ponto de dano por contusão no personagem, cumulativo — 1 ponto na segunda hora, 2 pontos na terceira hora, 3 pontos na quarta hora e assim por diante). Uma vez que a transformação esteja completa, não poderá ser revertida por nenhum meio que não um *desejo* ou *milagre*.

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças.

Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Sentido Respiratório (Ext): Os vampiros saltadores não são capazes de enxergar criaturas vivas. Eles podem somente detectar sua presença por sua respiração. A favor do vampiro, isso significa que eles não podem ser enganados por invisibilidade ou outras magias usadas para enganar a visão. Trate essa habilidade como a qualidade especial percepção às cegas no que diz respeito a oponentes vivos e respirando; seu alcance efetivo é de 36 m. Por outro lado, uma criatura viva que não respira (incluindo um personagem segurando sua respiração) é efetivamente invisível ao vampiro. (Veja a Regra de Afogamento no Capítulo 3 do *Livro do Mestre* para regras para se segurar a respiração. Uma vez que um personagem cai inconsciente, começa a respirar. Um personagem é incapaz de se matar segurando sua respiração). Criaturas não vivas que não respiram, incluindo mortos vivos e construtos, são visíveis à visão morta-viva do vampiro saltador.

VAMPIRO SALTADOR

Morto-Vivo Médio

Dados de Vida: 7d12+3 (48 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 metros

CA: 16 (+6 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +10

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (1d4+3)

Dano: Garra 1d4+3

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Maldição do Vampirismo

Qualidades Especiais: Sentido Respiratório, morto-vivo, redução de dano 10/+1, resistência ao frio e eletricidade 10, RM 15

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +2, Vontade +4

Habilidades: For 17, Des 10, Cons —, Int 6, Sab 9, Car 12

Perícias: Escalar +13, Intimidar +11, Saltar +13

Talentos: Vitalidade

Terreno/Clima: Qualquer um

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 8–21 DV (Médio)

VARGOUILLE

Extra-Planar (Pequeno — Mal, Planar)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: Voo 9 m (bom) (6 quadrados)

Classe de Armadura: 12 (+1 tamanho, +1 Des), toque 11, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +1 /-3

Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4 mais veneno)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Silvo, beijo, veneno

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +3

Habilidades: For 10, Des 13, Con 12, Int 5, Sab 12, Car 8

Perícias: Esconder-se +9, Intimidar +3, Ouvir +5, Furtividade +5, Observar +5

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Profundezas Tártaras de Carceri

Organização: Grupo (2–5) ou enxame (6–11)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 2–3 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece uma cabeça humana horrível, distorcida e suspensa por asas de couro. No lugar dos cabelos, eles têm tentáculos ressecados e seus olhos ardem em chamas verdes e ameaçadoras.

Estes seres ignóbeis vieram ao mundo provindas dos poços mais fundos do plano do Carceri. Elas assombram cemitérios, ruínas e outros locais de morte e decadência.

Um vargouille é ligeiramente maior que uma cabeça humana, com quase 40 cm de altura e 1,2 m de envergadura, pesando cerca de 5 kg.

Eles falam o idioma Infernal.

COMBATE

Os vargouille atacam com mordidas, usando suas presas retorcidas. Seus ataques especiais os tornam ainda mais perigosos. Suas armas naturais, bem como quaisquer outras que apanhem, são consideradas armas profanas para ignorar a Redução de Dano.

Silvo (Sob): Em vez de morder, um vargouille é capaz de abrir sua mandíbula distendida e emitir um silvo terrível. Qualquer criatura num raio de 18 m (exceto outros vargouille) capaz de ouvir o silvo e ver claramente a criatura deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficará paralisada de medo durante 2d4 rodadas, até que o monstro a ataque, saia do alcance ou abandone sua linha de visão. Uma criatura paralisada está vulnerável ao beijo do vargouille (veja abaixo). Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura não poderá ser afetada pelo silvo do mesmo vargouille durante 24 horas. O silvo é um efeito de ação mental e medo. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Beijo (Sob): Um vargouille pode beijar um alvo paralisado com um ataque de toque corpo a corpo bem-sucedido, o que iniciará uma terrível transformação na vítima. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofrerá a metamorfose que a transformará num vargouille dentro das próximas 24 horas (ou muito antes; jogue 1d6 separadamente para cada fase da transformação). Durante o primeiro período de 1d6 horas, todo seu cabelo cairá.

Quando mais 1d6 horas se passarem, suas orelhas se transformarão em asas de couro, tentáculos crescerão de sua nuca e seus dentes se tornarão presas longas e pontiagudas. Durante as próximas 1d6 horas, a vítima sofrerá dano permanente de Inteligência e Carisma de 1 ponto por hora (mínimo 3). Depois de mais 1d6 horas, a transformação terminará: a cabeça se livrará do corpo (que morrerá imediatamente) e se tornará, um vargouille. Essa transformação é interrompida apenas pela luz do sol; a magia *luz do dia* é capaz de retardar o processo, mas reverter a metamorfose exige a conjuração de *remover doença*. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +4 de bônus racial.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; Fortitude (CD 12); dano primário: incapaz de recuperar o dano da mordida de forma natural ou mágica. As magias *neutralizar veneno* ou *cura completa* anulam o efeito, enquanto *retardar envenenamento* permite a cura mágica. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

VERME AMBULANTE

Aberração (Médio)
Dados de Vida: 23d18 +46 +10 (159 PV)
Iniciativa: +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 9 m
Classe de Armadura: 47 (+4 Des, +8 braçadeiras, +3 anel, +2 amuleto, +20 intuição)
Ataques: Corpo a corpo *bordão* +4 +15/+10
Dano: *Bordão* +4 1d6+4

Face/Alcance: 5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, engolfar, presença aterradoras

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 90 m, pontos de vida adicionais, RM 36, desincorporar, imunidades

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +14, Von +17

Habilidades: For 10, Des 14 (18 com luvas), Con 13 (15 com pedra iônica), Int 20 (26 com tiam), Sab 12, Car 8

Perícias: Alquimia +34, Concentração +27, Conhecimento (quaisquer dois) +34, Conhecimento (quaisquer quatro) +11, Esconder-se +24, Espionar +23, Furtividade +24, Identificar Magia +34, Ouvir +21, Senso de Direção +21

Talentos: Acelerar Magia, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate, Maximizar Magia, Preparar Poção, Reflexos Rápidos, Vitalidade.

Talentos Épicos: Capacidade Mágica Aprimorada (10°), Capacidade Mágica Aprimorada (11°)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 26

Tesouro: Conforme o personagem

Tendência: Qualquer Mau

Progressão: Conforme o personagem

Um verme ambulante é a memória corrompida de um conjurador arcano cuja vontade e personalidade sobreviveram à dissolução de seu corpo e foram transferidas para os vermes e larvas que devoraram seu cadáver.

Um verme ambulante tem um aspecto realmente horrível — uma criatura formada por centenas de vermes ou larvas que constantemente se contorcem e revolvem enquanto sustentam uma forma vagamente humanoide. Essa aberração costuma se disfarçar quando abandona seu covil, quase sempre com uma capa e capuz, algumas vezes acompanhados por uma máscara. Os aventureiros que já se depararam com uma delas invariavelmente reconhecem o cheiro de terra ou argila que acompanha os vermes ambulantes.

O processo para se tornar um verme ambulante é imprevisível, e ocorre espontaneamente quando um conjurador arcano maligno com uma imensa personalidade falece com a mente repleta de magias preparadas ou disponíveis. Sua consciência é transferida para os vermes cegos e sem mente que consomem a argila do sepulcro, permitindo que ele se levante com uma nova aparência.

Um verme ambulante raramente fala, embora conserve o conhecimento de todos os idiomas que sabia em vida, assim como quaisquer outros que tenha aprendido posteriormente. Todos os insetos das espécies que compõem sua forma obedecem aos seus comandos silenciosos sem questionar.

COMBATE

Um verme ambulante sempre entrará em combate sob os efeitos das magias *velocidade*, *reflexos*, *deslocamento*, *globo de invulnerabilidade* e *escudo arcano*. Ele prefere confrontar os oponentes usando suas magias ofensivas, mas caso seja forçado ao combate corporal, utilizará a habilidade engolfar como uma poderosa forma de dissuasão.

Magias: Um verme ambulante é capaz de conjurar quaisquer magias que o personagem conjurava em vida. Este exemplo de verme ambulante era um mago de 23° nível (magias por dia: 4/12/6/6/6/5/5/5/4/1/1). Os últimos valores do limite diário representam magias de 10° e 11° nível, respectivamente, e podem ser utilizadas para efeitos metamágicos de 0–9° nível.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *cativar animais* (insetos), *ampliar animais* (insetos), *mensageiro animal* (insetos), *forma animal* (insetos), *transe animal* (insetos), *inseto colossal* (como *inseto gigante*, mas aumenta o tamanho de uma criatura Grande para Imenso, e de Enorme para Colossal), *destruição rastejante*, *inseto gigante*, *invocar enxames* (insetos), *invocar inseto* (como *invocar aliado da natureza*, mas invocará 10 DV de vermes por nível) e *praga de vermes* (como *praga de insetos*). Nível de Conjurador 20°; teste de resistência CD 9 + nível da magia.

Engolfar (Ext): Um verme ambulante é capaz de engolfar um oponente que tenha (no máximo) uma categoria de tamanho superior à sua. Ele precisa abraçar a vítima, obtendo sucesso em um ataque de toque corpo a corpo, que será automaticamente envolvida e recoberta por uma massa de larvas e insetos, sofrendo 100 pontos de dano conforme os vermes mordem sua nova refeição. Uma vítima que gaste uma ação de rodada completa conseguirá se libertar e

percorrer metade de seu deslocamento para se afastar do verme ambulante, mas não poderá realizar nenhuma outra ação. Caso contrário, a cada rodada em que a criatura permanecer engolfada, sofrerá mais 100 pontos de dano. Os constructos são imunes a este ataque.

Presença Aterradora (Sob): Quando o verme ambulante engolfar uma vítima, as testemunhas devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV + modificador de Carisma do verme ambulante). Caso obtenham sucesso, ficarão abaladas. Se fracassarem com uma margem igual ou inferior a 5 pontos, estarão assustadas. Se fracassarem com uma margem entre 6 e 10 pontos, estarão em pânico. Se fracassarem com uma margem igual ou superior a 11 pontos, estarão aterrorizadas. Consulte o Resumo das Condições no *Livro do Mestre* para obter as descrições destas condições, que permanecem ativas durante 1d4 rodadas. Qualquer criatura que presenciou o ataque de engolfar anteriormente recebe +5 de bônus no teste de resistência. A vítima do ataque sofre -5 de penalidade no teste de resistência.

Desincorporar (Ext): Caso esteja muito ameaçado, um verme ambulante é capaz de se desincorporar como uma ação livre, simplesmente desabando em uma massa de vermes individuais, que escapam rapidamente cavando a terra, esgueirando-se por buracos e fendas e espalhando-se no ambiente. Enquanto um único verme presente sobreviver, será possível reunir novas criaturas e moldar um novo corpo para o verme ambulante, que abrigará a inteligência e a personalidade do conjurador novamente.

Essa habilidade é uma tática perigosa, porque uma vez separados, os vermes são tratados como insetos comuns. Além disso, é muito provável que a criatura perca todo o seu equipamento. Entretanto, a desincorporação assegura que pelo menos uma larva (ou dezenas) será capaz de escapar e garantir a sobrevivência do verme ambulante.

Imunidades: Um verme ambulante é imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. Ele não possui frente e retaguarda definidas e portanto é imune a sucessos decisivos ou flanquear.

Inventário: Pergaminhos de bola de fogo (10º nível de conjurador), *teletransporte exato*, *névoa ácida*, *nuvem incendiária*, *alterar forma*, *grito da banshee*, o *punho cerrado de Bigby*, *evaporação*, *labirinto*, *invocar criatura IX*; poções de *curar ferimentos graves*, *alterar-se*, *velocidade*, *voo*. Outros equipamentos mágicos: *amuleto de armadura natural* +2, *bracadeiras da armadura* +8, *anel de proteção* +3, *bordão* +4, *bastão de absorção*, *luvas da Destreza* +4, *tiara da Sabedoria* +6, *pedra iônica rosa*, *asas de voo*.

CRIANDO UM VERME AMBULANTE

“Verme ambulante” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer mago ou feiticeiro Mau (daqui por diante denominado “criatura-base”). Ele conserva todas as estatísticas, habilidades especiais e equipamento do personagem, com exceção das alterações a seguir.

Tipo: O tipo do personagem muda para “aberração” (ele é uma criatura composta por centenas de vermes rastejantes minúsculos).

Dados de Vida: Aumentam para d8.

Classe de Armadura: A massa de vermes que compõe esta criatura sempre procura se afastar do perigo, fornecendo +20 de bônus de intuição na CA.

Ataques Especiais: O verme ambulante conserva os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir o seguinte.

Engolfar (Ext): Um verme ambulante é capaz de engolfar um oponente que tenha (no máximo) uma categoria de tamanho superior à sua. Ele precisa abraçar a vítima, obtendo sucesso em um ataque de toque corpo a corpo, que será automaticamente envolvida e recoberta por uma massa de larvas e insetos, sofrendo 100 pontos de dano conforme os vermes mordem sua nova refeição. Uma vítima que gaste uma ação de rodada completa conseguirá se libertar e percorrer metade de seu deslocamento para se afastar do verme ambulante, mas não poderá realizar nenhuma outra ação. Caso contrário, a cada rodada em que a criatura permanecer engolfada, sofrerá mais 100 pontos de dano. Os constructos são imunes a este ataque.

Magias: Um verme ambulante é capaz de conjurar quaisquer magias que a criatura-base conjurava em vida.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *cativar animais* (insetos), *ampliar animais* (insetos), *mensageiro animal* (insetos), *forma animal* (insetos), *transe animal* (insetos), *inseto colossal* (como *inseto gigante*, mas aumenta o tamanho

de uma criatura Grande para Imenso, e de Enorme para Colossal), *destruição rastejante*, *inseto gigante*, *invocar enxames* (insetos), *invocar inseto* (como *invocar aliado da natureza*, mas invocará 10 DV de vermes por nível) e *praga de vermes* (como *praga de insetos*). Nível de Conjurador 20º.

Qualidades Especiais: O verme ambulante conserva todas as habilidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes.

Percepção às Cegas (Ext): Os vermes ambulantes adquirem percepção às cegas 90 m.

Pontos de Vida Adicionais (Ext): Os vermes ambulantes adquirem pontos de vida adicionais de acordo com seu tamanho: Pequeno +5 PV; Médio +10 PV; Grande +15 PV; Enorme +20 PV; Imenso +30 PV; Colossal +40 PV.

Resistência a Magia (Ext): Um verme ambulante adquire Resistência à Magia equivalente ao seu Nível de Desafio +10.

Presença Aterradora (Sob): Quando o verme ambulante engolfar uma vítima, as testemunhas devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV + modificador de Carisma do verme ambulante). Caso obtenham sucesso, ficarão abaladas. Se fracassarem com uma margem igual ou inferior a 5 pontos, estarão assustadas. Se fracassarem com uma margem entre 6 e 10 pontos, estarão em pânico. Se fracassarem com uma margem igual ou superior a 11 pontos, estarão aterrorizadas. Consulte o Resumo das Condições no *Livro do Mestre* para obter as descrições destas condições, que permanecem ativas durante 1d4 rodadas. Qualquer criatura que presenciou o ataque de engolfar anteriormente recebe +5 de bônus no teste de resistência. A vítima do ataque sofre -5 de penalidade no teste de resistência.

Desincorporar (Ext): Caso esteja muito ameaçado, um verme ambulante é capaz de se desincorporar como uma ação livre, simplesmente desabando em uma massa de vermes individuais, que escapam rapidamente cavando a terra, esgueirando-se por buracos e fendas e espalhando-se no ambiente. Enquanto um único verme presente sobreviver, será possível reunir novas criaturas e moldar um novo corpo para o verme ambulante, que abrigará a inteligência e a personalidade do conjurador novamente.

Essa habilidade é uma tática perigosa, porque uma vez separados, os vermes são tratados como insetos comuns. Além disso, é muito provável que a criatura perca todo o seu equipamento. Entretanto, a desincorporação assegura que pelo menos uma larva (ou dezenas) será capaz de escapar e garantir a sobrevivência do verme ambulante.

Imunidades: Um verme ambulante é imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. Ele não possui frente e retaguarda definidas e portanto é imune a sucessos decisivos ou flanquear.

Testes de Resistência: Idêntico à criatura-base.

Habilidades: Idêntico à criatura-base.

Perícias: Idêntico à criatura-base e o verme ambulante recebe +20 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Senso de Direção, Ouvir e Furtividade.

Talentos: Idêntico à criatura-base.

Talentos Épicos: Idêntico à criatura-base.

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, ocasionalmente com lacaios ou um mestre.

Nível de Desafio: Idêntico à criatura-base +3.

Tesouro: Idêntico à criatura-base.

Tendência: Qualquer Mau.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

PERSONAGENS VERMES AMBULANTES

O processo para se tornar um verme ambulante não é totalmente compreendido por conjuradores comuns. Caso execute algumas preparações sobrenaturais no seu futuro sepulcro, um conjurador poderoso aumentará a probabilidade de emergir como um verme ambulante.

O sepulcro deve ser preparado durante um ano e um dia antes do enterro, aspergindo sangue sobre a cova a cada lua nova e espalhando carne crua durante cada lua cheia. Depois, numa cerimônia que exige a noite inteira, o corpo é enterrado em um ritual elaborado que, o conjurador espera, atrairá uma grande massa de vermes ou larvas. O conjurador que executar o ritual deve gastar 10.000 PO em reagentes raros para a cerimônia. Além disso, a cerimônia gasta 2.000 XP do conjurador e exige as seguintes magias: *desejo*



Verme Ambulante

restrito, metamorfosear objetos, invocar enxame (elevado para 7º nível) e simpatia.

Mesmo que o ritual seja realizado corretamente, existe apenas uma pequena chance do conjurador falecido se erguer como um verme ambulante. Para cada magia arcana preparada mas não conjurada, ou níveis de magia não utilizados para um feiticeiro, que a criatura-base possuía no momento de sua morte, haverá 1% de chance cumulativa de um verme ambulante se erguer do túmulo em 1d4 dias. Portanto, um mago que tivesse quarenta magias preparadas no momento de sua morte teria 40% de chance de se tornar um verme ambulante no final da cerimônia. Os níveis das magias não influenciam esta porcentagem.

Alguns vermes ambulantes são criados espontaneamente a partir de sepulcros simples, mas este é um evento extraordinariamente raro. Existe uma magia épica capaz de criar essas aberrações, sem chance de fracassar.

ABCESSO DE LARVAS

Conjuração (Cura)

CD de Identificar Magia: 49

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 7 dias

Alvo: Criatura morta tocada

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)

Resistência a Magia: Sim (benéfica)

Desenvolvimento: 441.000 PO; 9 dias; 17.640 XP. Palavras de Poder: *vida* (CD 27), *transformar* (CD 21). Fatores: alterar tipo de criatura para aberração (+5 CD), adicionar as habilidades similares à magia, extraordinárias e sobrenaturais do verme ambulante (+40 CD). Fatores dedutivos: aumentar o tempo de execução em 10 minutos (-20 CD); aumentar o tempo de execução em 7 dias (-14 CD).

Quando esta magia é conjurada, vermes ou larvas se arrastam e invadem inexoravelmente o cadáver tocado. Durante a semana seguinte, eles consomem a carne do cadáver; quando o último pedaço do corpo for devorado, a criatura se erguerá com uma aparência vagamente humanoide e se tornará um verme ambulante.

VERME DA CARNIÇA

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 4,5 m

Classe de Armadura: 17 (-1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +2/+8

Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +3 (dano: paralisia)

Ataque Total: Corpo a corpo: 8 tentáculos +3 (dano: paralisia) e mordida -2 (dano: 1d4+1)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Paralisia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, faro

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +5

Habilidades: For 14, Des 15, Con 14, Int 1, Sab 15, Car 6

Perícias: Escalar +12, Observar +6, Ouvir +6

Talentos: Prontidão^B, Rastrear, Reflexos de Combate

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário, par ou aglomerado (3-5)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 4-6 DV (Grande); 7-9 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

O fodor de carne apodrecida envolve esta criatura dotada de várias patas e de um corpo segmentado, com 3 m de comprimento. Oito tentáculos retorcidos se projetam da cabeça, crescendo diretamente sob as mandíbulas repletas de dentes.



Verme da Carne

Os vermes da carniça são necrófagos agressivos do subterrâneo, muito temidos devido aos seus tentáculos paralisantes. Eles vagam pelo seu território em busca de carne morta ou em decomposição, mas também atacam e matam seres vivos sem hesitar.

Cada um dos tentáculos de um verme da carniça tem cerca de 60 cm de comprimento e secreta uma substância viscosa e paralisante. Como tantos outros monstros híbridos, ele pode ser o resultado de experiências arcanas. A criatura pesa cerca de 250 kg.

COMBATE

Os vermes da carniça usam seus sentidos de visão e olfato para detectar carcaças e presas em potencial. Ao atacar, o verme chicoteia a vítima com seus tentáculos, na esperança de paralisá-la; os tentáculos não infligem nenhum outro tipo de dano. Em seguida, a criatura mata a presa paralisada com sua mordida e devora sua carne. Diversos vermes não lutam em conjunto, mas cada um tentará paralisar o maior número de adversários possível. Estas criaturas irracionais continuarão a atacar até que não haja mais nenhum oponente se movendo.

Paralisia (Ext): Qualquer criatura atingida por um dos tentáculos do verme da carniça deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará paralisada por 2d4 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Os vermes da carniça recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nestes testes, mesmo se estiverem com pressa ou ameaçados.

VERME DA ROCHA

Dragão (Grande)

Dado de Vida: 8d12+24 (76 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 m, voo 15 m (desajeitado)

CA: 21 (-1 tamanho, +2 Des, +10 natural)

Ataque Base/Agarrar: +8/+17

Ataques: Corpo a corpo: mordida +13, cauda +11,2 asas +11,2 garras +11

Dano: Mordida 2d6+5, dec. 19-20, golpe com a cauda 1d8+7, asa 1d6+2, garra 1d8+2

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Raio paralisante, bote

Qualidades Especiais: Cura acelerada 1, imitação, faro, camuflagem

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +7, Von +8

Habilidades: For 20, Des 14, Con 17, Int 12, Sab 14, Car 11

Perícias: Blefar +4 (+8 para imitações), Ofícios (armadilheiro) +8, Esconder-se +13 (+17 em áreas rochosas), Saltar +16, Ouvir +13, Furtividade +13, Observar +13, Usar Instrumento Mágico +11

Talentos: Reflexos de Combate, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida)

Terreno/Clima: Colinas e montanhas/Temperado e frio

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente neutro

Progressão: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +6

Os vermes da rocha muitas vezes são confundidos com dragões. Estes répteis assemelham-se aos dragões e às wyverns, mas tendem a armar emboscadas com astúcia e furtividade, ao invés de caçarem em campo aberto. Por serem tão cuidadosos ao matar e devorar vítimas isoladas enquanto evitam grupos de criaturas, a culpa das mortes costumava recair sobre outros predadores ou saqueadores. As vezes chamados de "falsos dragões", os vermes da rocha possuem um couro grosso de coloração mesclada de cinza e marrom, asas diminutas mais apropriadas para lutar do que para voar e faces inexpressivas com mandíbulas poderosas e um grande terceiro olho no centro da testa. Suas garras dianteiras são suficientemente flexíveis para serem usadas como mãos em muitas atividades, e suas caudas são longas e fortes.

Os vermes da rocha são encontrados em áreas montanhosas e frias por toda Faerûn. Conforme os colonos penetram cada vez mais nas áreas selvagens e habitações são erguidas em muitos locais há muito desabitados, estas criaturas estão se tornando um problema cada vez maior. Existem até rumores de que estes predadores trabalham juntos, espionando e espionando, para melhor evitar os soldados e grupos armados e para atacar alvos despretegidos e isolados.

Os vermes da rocha acumulam tesouros (moedas, gemas, ferramentas e outros itens tirados de suas presas consideradas úteis para comércio posterior ou resgate pessoal) em fendas ou buracos nas rochas que podem estar escondidos e protegidos por armadilhas inteligentes, mas não costumam ter um só covil. Eles dormem da mesma forma que caçam — deitam-se imóveis, cobertos por suas asas, com seus corpos escamosos se mesclando às tonalidades dos arredores (geralmente rochas acinzentadas ou a neve branca).

Os vermes da rocha falam Comum e Dracônico e também aprendem algumas palavras úteis dos vocabulários de muitos outros idiomas — dependendo do tipo de presa que encontram.

COMBATE

Os vermes da rocha podem atacar com um bote, voar silenciosamente ou emitir seu raio paralisante, a partir de um estado de rigidez que conseguem manter por horas. Eles geralmente ficam à espreita próximos de trilhas ou seguem suas presas deliberadamente, esperando uma oportunidade para dar o bote. Muitas vezes constroem armadilhas em áreas de tráfego para depois atacarem as vítimas presas ou feridas. Estes caçadores inteligentes conseguem imitar uma grande variedade de vozes e conseguem se lembrar de frases ouvidas com perfeição, para atrair suas presas até seu alcance ou suas armadilhas.

Vermes da rocha costumam construir armadilhas (ou se escondem próximos a armadilhas criadas por outros) para se aproveitarem das presas incapacitadas. Estas armadilhas muitas vezes são fossos simples ou com lanças com 6 metros de profundidade, ocultos por folhagens. Estas criaturas também são inteligentes e habilidosas o suficiente para manipular itens mágicos. Seus favoritos são as varinhas com magias de proteção ou de ocultação.

Raio Paralisante (Sob): O terceiro olho do verme da rocha pode emitir um raio paralisante a cada 1d4 rodadas. O raio tem alcance de 22,5 m. É necessário realizar um ataque de toque à distância (+10 de bônus de ataque) contra o alvo. As vítimas atingidas pelo raio devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficarão paralisados por 1d6+2 minutos.

Bote (Ext): Caso um verme da rocha salte sobre um oponente na primeira rodada de combate, poderá utilizar a ação de ataque total mesmo se já tiver usado sua ação equivalente a movimento.

Cura Acelerada (Ext): Um verme da rocha recupera 1 Ponto de Vida a cada rodada, desde que ainda possua pelo menos 1 Ponto de Vida.

Imitação (Ext): Os vermes da rocha podem imitar a maioria das vozes perfeitamente, além de outros sons vocais variando desde tossidos e ânsia até os trinos agudos dos pássaros e o coaxar mais grave. Eles conseguem se lembrar e reproduzir perfeitamente as frases ouvidas e têm a habilidade de imitar maneirismos da fala e frases de efeito.

Perícias: Os vermes da rocha podem alterar a reflexibilidade, a cor e a textura aparente de suas escamas, o que lhes permite se misturar com os arredores, como camaleões. Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

*Em áreas rochosas, este bônus aumenta para +8.

*A habilidade de imitar do verme da rocha lhe concede +4 de bônus racial nos testes envolvendo tentativas de enganar seus inimigos ao imitar uma voz ou o chamado de algum animal.



Verme da Rocha

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, espasmos de morte, imunidade a frio, visão na penumbra, vulnerabilidade a fogo

Testes de Resistência: Fort +14, Ref +9, Von +6

Habilidades: For 26, Des 10, Con 20, Int 2, Sab 11, Car 11

Perícias: Esconder-se +3*, Ouvir +5, Observar +5

Talento: Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada,

Prontidão, Vontade de Ferro

Ambiente: Planícies frias

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 15–21 DV (Enorme); 22–42 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura longa, branco-azulada, possui mandíbulas enormes e um estranho nódulo no alto da cabeça, que emite um trinado vibrante.

O horror das regiões gélidas, o verme do gelo passa a maior parte da sua vida escavando o gelo, a neve e até mesmo a terra congelada; ele somente emerge à superfície para atacar suas presas. Os vermes do gelo comem iques, ursos polares, morsas, focas e mamutes.

Os sábios não conseguiram descobrir se este monstro horrível é aparentado ao verme púrpura ou ao remorhaz. Talvez a resposta seja: nenhum deles. É verdade que os vermes do gelo odeiam os remorhaz e os atacam sem provocação, em geral durante batalhas colossais capazes de destruir uma área enorme. Os remorhaz frequentemente saem vitoriosos desses confrontos.

O verme do gelo não consegue escavar através de rochas, mas pode fazê-lo pelo gelo e pela terra congelada. Ao deslocar-se através de materiais sólidos, ele deixa atrás de si um túnel com cerca de 1,5 m de diâmetro que pode ser utilizado por outras criaturas. Os vermes do gelo põem seus ovos de forma a parecerem simples formações ovais de gelo para os observadores. Os filhotes recém-nascidos devem subsistir por conta própria e atingem a maturidade entre 3 e 5 anos. Os nativos das terras gélidas e semi-desertas podem treinar os vermes mais jovens para que protejam suas comunidades ou sirvam como montaria utilizando selas mágicas, resistentes ao frio. Um verme do gelo tem cerca de 12 m de comprimento, 1,5 m de diâmetro e pesa em torno de 4 toneladas.

COMBATE

Os vermes do gelo espreitam sob a neve e aguardam que alguma presa se aproxime. Então, emitem seu trinado e em seguida atacam a vítima indefesa com sua mordida.

Trinado (Sob): O verme do gelo emite um barulho que imobiliza a presa. Todas as criaturas num raio de 30 m (exceto outros vermes do gelo) são afetadas por esse efeito sônico, de ação mental [compulsão]. As criaturas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficarão atordoadas enquanto o verme continuar trinando, e 1d4 rodadas depois que ele parar, mesmo se forem atacadas. Entretanto, caso sejam atacadas ou chacoalhadas violentamente (uma ação de rodada completa), terão direito a um segundo teste de resistência. Uma vez que a criatura resista ou anule o efeito, não será mais afetada pelo trinado do mesmo verme durante 24 horas. O nível de conjurador do efeito é 14. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Frio (Ext): O corpo do verme do gelo gera um frio intenso, que inflige 1d8 pontos de dano adicional por frio sempre que a criatura atinge um oponente com sua mordida. Qualquer personagem que atacar a criatura desarmada ou estiver usando armas naturais sofrerá esse dano a cada ataque bem-sucedido.

Sopro (Sob): Cone de frio de 9 m de comprimento, uma vez por hora, 15d6 pontos de dano, Reflexos (CD 22) para reduzir o dano à metade. Os oponentes imobilizados pelo trinado do verme do gelo não podem realizar um teste de resistência. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.



Verme do Gelo

VERME DO GELO

Besta Mágica (Enorme — Frio)

Dados de Vida: 14d10+70 (147 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 3 m

Classe de Armadura: 18 (–2 tamanho, +10 natural), toque 8, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +14/+30

Ataque: Corpo a corpo: mordida +21 (dano: 2d8+12/+1d8 de frio)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +21 (dano: 2d8+12/+1d8 de frio)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Trinado, frio, sopro

Espasmos de Morte (Ext): Quando é morto, um verme do gelo se transforma em gelo e se despedaça numa explosão que causa 12d6 pontos de dano de frio e 8d6 pontos de dano perfurante em qualquer criatura ou objeto num raio de 30 m (Reflexos, CD 22, para reduzir o dano à metade). A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: *Um verme do gelo, devido à sua coloração e seu hábito de enterrar-se na neve, recebe +10 de bônus racial nos testes de Esconder-se no seu habitat natural.

VERME PÚRPURA

Besta Mágica (Imenso)

Dados de Vida: 16d10+112 (200 PV)

Iniciativa: -2

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escavar 6 m, natação 3 m

Classe de Armadura: 19 (-4 tamanho, -2 Des, +15 natural), toque 4, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +16/+40

Ataque: Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d8+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d8+12) e ferrão +20 (dano: 2d6+6 mais veneno)

Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, engolir, veneno

Qualidades Especiais: Sentido sísmico 18 m

Testes de Resistência: Fort +17, Ref +8, Von +4

Habilidades: For 35, Des 6, Con 25, Int 1, Sab 8, Car 8

Perícias: Ouvir +18, Natação +20

Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (ferrão), Foco em Arma (mordida), Golpe Avassalador, Trespasar

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Nenhuma moeda, 50% dos bens (apenas rochosos), nenhum item

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 16–32 DV (Imenso); 32–48 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um verme gigante, recoberto com placas escurecidas de armadura quitinosa e cor profundamente púrpura. Sua mandíbula repleta de presas tem o mesmo tamanho de um ser humano.

Esse imenso carniceiro tenta consumir qualquer material orgânico que encontrar. Os vermes púrpuras são temidos, pois engolem suas presas de uma vez: grupos inteiros de aventureiros já desapareceram em sua garganta, um integrante após o outro.

Um verme púrpura adulto tem 1,5 m de diâmetro e 24 m de comprimento e pesa mais de 20 toneladas. Sua bocarra está repleta de dentes e ele tem um ferrão venenoso em sua cauda. Um verme púrpura consome grandes quantidades de poeira e rochas enquanto escava. Sua moela pode reter gemas e outros itens resistentes ao ácido. Em áreas ricas em minerais, os dejetos do verme púrpura podem conter minérios brutos.

COMBATE

Em batalha, o verme púrpura se enrola em um círculo de 6 m de diâmetro, mordendo e ferroando qualquer oponente ao seu alcance.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o verme púrpura precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar sua habilidade engolir na rodada subsequente.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; Fortitude (CD 25); dano inicial: 1d6 For; dano secundário: 2d6 For. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Engolir (Ext): Um verme púrpura pode tentar engolir um oponente aprisionado de uma categoria de tamanho inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+12 pontos de dano por esmagamento, mais 8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do verme. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25

pontos de dano ao sistema digestivo do verme púrpura (CA 17). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá abrir seu próprio caminho.

O estômago de um verme Imenso é capaz de comportar duas criaturas 2 criaturas Grandes, 8 Médias, 32 Pequenas, 128 Miúdas ou 512 Diminutas.

Perícias: Essa criatura recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode escolher 101 nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

VERMES TERRESTRES

Os vermes terrestres são dragões sem asas, astutos e predadores, que devastam implacavelmente seu ambiente em busca de presas. Embora alguns eruditos afirmem que eles representam uma forma primitiva e ancestral dos dragões verdadeiros, a maioria rejeita estas afirmações. A despeito de sua origem, cada variedade de verme terrestre é singularmente adaptada ao seu ambiente natural.

Nenhum verme terrestre tem asas, mas as formas de seus corpos variam conforme o tipo, desde a forma serpentina (vermes terrestres do deserto) até a escarpada (vermes terrestres da montanha). Ele tem mandíbulas grandes e potentes, membros dianteiros e traseiros providos de garras, e escamas espessas cuja coloração se assemelha à do seu ambiente natural.

Os vermes terrestres são excelentes montarias, apesar de serem voluntariosos e independentes, logo até mesmo o menos inteligente precisa ser tratado com grande respeito, caso contrário se voltará contra o cavaleiro.

COMBATE

Cada tipo de verme terrestre possui táticas de combate diferentes, mas a maioria utiliza a furtividade para surpreender seus adversários. São rastreadores capazes e não hesitam em fugir da batalha para perseguir sua vítima e atacar mais tarde.

Presença Aterradora (Ext): De forma muito semelhante aos dragões cromáticos e metálicos, os vermes terrestres são capazes de perturbar os inimigos com sua mera presença. Esta habilidade é ativada automaticamente quando o verme ataca ou investe. As criaturas na área afetada estão sujeitas ao efeito se forem pelo menos uma categoria de tamanho menores e tiverem menos DV que o monstro.

Uma criatura potencialmente afetada que obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + DV do verme terrestre + modificador Car) ficará imune à presença aterradora daquele monstro durante 24 horas. Caso fracassem, as criaturas com metade dos DV do verme ou menos ficarão apavoradas durante 2d6 rodadas; caso tenham uma quantidade igual ou superior à metade dos Dados de Vida do verme, ficarão abaladas por 2d6 rodadas. Outros dragões (vermes terrestres ou não) são imunes à presença aterradora de um verme terrestre.

VERME TERRESTRE DA COLINA

Dragão (Enorme)

Dados de Vida: 20d12+100 (230 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 15 m (10 quadrados), escavar 3 m

Classe de Armadura: 23 (-2 tamanho, +15 natural), toque 8, surpresa 23

Ataque Base/Agarrar: +20/+36

Ataque: Corpo a corpo: mordida +27 (2d8+9; dec. 19–20); ou garra +25 (2d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +27 (2d8+9; dec. 19–20) e 2 garras +25 (2d6+4)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Presença aterradora, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: —

Testes de Resistência: Fort +17, Ref +10, Von +11

Habilidades: For 29, Des 10, Con 20, Int 9, Sab 13, Car 12

Perícias: Conhecimento (local) +9, Conhecimento (natureza) +9, Esconder-se +12*, Intimidação +21, Observar +11, Ouvir +19, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +9

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Atropelar Aprimorado, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–6)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Caótico e Mau
Progressão: 21–31 DV (Enorme), 32–39 DV (Imenso), 40–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

Os vermes terrestres da colina são encenqueiros obtusos que usam a intimidação e demonstrações de poder físico para subjugar os inimigos.

A coloração de um verme terrestre da colina varia conforme o ambiente. Alguns são cinza ardósia, enquanto outros têm escamas marrons, marrons avermelhadas ou mais claras. Eles são corpulentos e musculosos, com garras compridas semelhantes a adagas.

A despeito de sua força, os vermes terrestres da colina preferem atacar os inimigos obviamente mais fracos. Embora um único gigante da colina seja um alvo tentador, um grupo de caçadores gigantes afugentará o verme terrestre da colina para um esconderijo. Alguns gigantes capturam os vermes terrestres para atuarem como vigias ou montarias, mas os dragões odeiam essa escravidão e fogem na primeira oportunidade. É possível que um indivíduo bastante intimidador consiga humilhar um verme terrestre da colina sem desferir um único golpe.

Os vermes terrestres da colina falam Dracônico, Goblin e Comum.

Combate

Um verme terrestre da colina inicia o combate com a manobra Atropelar contra o alvo de aparência mais frágil. Assim que o inimigo estiver no solo, o verme concentra seus ataques nesse indivíduo, usando Agarrar Aprimorado para neutralizar o alvo e matá-lo por esmagamento. Caso seus pontos de vida sejam reduzidos à metade ou menos, o verme terrestre da colina começará a buscar uma rota de fuga.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 30 m, 19 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o verme terrestre da colina precisa atingir um oponente do seu tamanho ou menor com a garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Perícias: *Os vermes terrestres da colina recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão nas colinas. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DO DESERTO

Dragão (Imenso)
Dados de Vida: 32d12+224 (432 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura: 33 (–4 tamanho, +27 natural), toque 6, surpresa 33
Ataque Base/Agarrar: +32/+56
Ataque: Corpo a corpo: mordida +40 (4d6+12; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +40 (4d6+12; dec. 19–20) e 2 garras +38 (2d8+6)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m
Ataques Especiais: Presença aterradora, tempestade de areia
Qualidades Especiais: Adaptação ao deserto
Testes de Resistência: Fort +25, Ref +18, Von +21
Habilidades: For 35, Des 10, Con 24, Int 21, Sab 17, Car 20
Perícias: Arte da Fuga +30, Blefar +35, Concentração +37, Conhecimento (arcano) +35, Conhecimento (local) +35, Conhecimento (natureza) +35, Diplomacia +39, Esconder-se +20*, Furtividade +31, Intimidação +7, Observar +38*, Obter Informação +7, Ouvir +34, Sentir Motivação +31, Sobrevivência +32
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Atropelar Aprimorado
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário, casal ou grupo (3–6)
Nível de Desafio: 18
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Neutro e Mau
Progressão: 33–39 DV (Imenso); 40–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

O coração de um verme terrestre do deserto arde com malevolência paciente enquanto ele aguarda suas presas.

As escamas marrons amareladas do verme terrestre do deserto se confundem perfeitamente com seu ambiente árido. Seu corpo sinuoso lembra uma enorme serpente, até que sejam percebidas as potentes garras dianteiras e traseiras, que normalmente são mantidas apertadas contra o corpo.

Os vermes terrestres do deserto muitas vezes erguem covis em antigas tumbas ou outras construções arruinadas, o que lhes concedeu o apelido de “dragões da tumba”. São perfeitamente capazes de defender suas tocas contra quaisquer dragões azuis, exceto os maiores, com os quais frequentemente lutam pelo território. Eles reagem melhor quando lhes oferecem objetos de valor.

Os vermes terrestres do deserto falam Dracônico e Comum.

Combate

Grças à sua natureza resistente, o verme terrestre do deserto é capaz de permanecer enterrado na areia durante semanas a fio, aguardando por uma presa, deixando somente sua protuberância ocular rochosa descoberta. Quando as vítimas em potencial se aproximam, o verme terrestre irrompe do solo, criando uma tempestade de areia para cegar os alvos. Ele ignora os adversários apavorados, pois sabe que mais tarde poderá rastreá-los se for preciso.

Adaptação ao Deserto (Ext): Os vermes terrestres do deserto conseguem viver sem água durante um número de dias equivalente ao seu valor de Constituição. Mesmo depois desse período, só precisam realizar um teste de Constituição uma vez a cada dia (não a cada hora, como está indicado em Inanição e Desidratação, no *Livro do Mestre*) para evitar o dano por contusão proveniente da sede. Eles não sofrem dano por contusão pela exposição ao calor (mas são normalmente vulneráveis ao fogo). Não sofrem efeitos desfavoráveis quando são apanhados em tempestades de poeira ou areia (incluindo seu próprio ataque de tempestade de areia; vide abaixo).

Presença Aterradora (Ext): Raio de 48 m, 31 DV ou menos, Vontade (CD 31) anula.

Tempestade de Areia (Ext): Como uma ação padrão, o verme terrestre do deserto pode criar uma pequena tempestade de areia, poeira e fragmentos numa área de 36 metros de raio, centralizada em seu quadrado. Qualquer criatura na área afetada precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 33), ou ficará cega durante 1d6 rodadas. Esta habilidade só funciona em desertos ou áreas com quantidades semelhantes de poeira ou areia.

Perícias: Os vermes terrestres do deserto recebem +4 de um bônus racial nos testes de Observar. *Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes de deserto temperado ou quente. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DA FLORESTA

Dragão (Grande)
Dados de Vida: 16d12+48 (152 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 18 m (12 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 10, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +16/+23
Ataque: Corpo a corpo: mordida +21 (2d6+6; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +21 (2d6+6; dec. 19–20) e 2 garras +19 (1d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Presença aterradora
Qualidades Especiais: Adaptação à floresta, *comunhão com a natureza*
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +11, Von +15
Habilidades: For 23, Des 12, Con 16, Int 13, Sab 21, Car 16
Perícias: Concentração +11, Conhecimento (local) +9, Conhecimento (natureza) +9, Diplomacia +19, Escalar +22*, Esconder-se +13*, Furtividade +17, Observar +13, Obter Informação +5, Ouvir +13, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +9
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, casal ou bando (3–6)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Leal e Neutro
Progressão: 17–19 DV (Grande); 20–31 DV (Enorme), 32–39 DV (Imenso), 40–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: +3

O verme terrestre da floresta, o mais nobre dos vermes terrestres, se considera um protetor do seu território de bosques. Ele só caça o que precisa para sobreviver e persegue implacavelmente os predadores inimigos.

O couro de um verme terrestre da floresta tem um desenho sarapintado de verde e marrom, mas no outono ele assume tonalidades de amarelo ou mesmo de vermelho, para se camuflar. Quando é ameaçado, o verme terrestre da floresta expande um rufo folhoso de escamas do pescoço, assumindo uma aparência ainda maior.

Os vermes terrestres da floresta não suportam concorrentes em seu território, perseguindo animais, insetos e mesmo os humanoides que o invadem. No entanto, estão abertos a discussões pacíficas com indivíduos capazes de convencê-los de que não representam ameaça. Em casos raros, um verme terrestre da floresta poderá tornar-se amigo de gnomos locais, servindo de protetor não-oficial de um vilarejo próximo.

Os vermes terrestres da floresta falam Dracônico, Gnomo, Silvestre e Comum.

Combate

Os vermes terrestres da floresta preferem atacar de um esconderijo, enfrentando os oponentes incautos com garras e mordidas. Esses ataques podem emergir do solo (graças à habilidade de escavar da criatura) ou de cima (pois são perfeitamente capazes de escalar árvores grandes).

Comunhão com a Natureza (SM): Uma vez por dia, o verme terrestre da floresta pode usar *comunhão com a natureza*. Nível de conjurador: 16.

Adaptação à Floresta (Ext): Os vermes terrestres da floresta ignoram qualquer camuflagem proporcionada por plantas e arbustos.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 24 m, 15 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Perícias: Os vermes terrestres da floresta recebem +4 de bônus racial nos testes de Escalar. *Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes de florestas frias ou temperadas. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DA MONTANHA

Dragão (Colossal)

Dados de Vida: 40d12+440 (700 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 3 m

Classe de Armadura: 31 (-8 tamanho, -1 Des, +30 natural), toque 1, surpresa 31

Ataque Base/Agarrar: +40/+72

Ataque: Corpo a corpo: mordida +48 (4d18+16; dec. 19-20)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +48 (4d18+16; dec. 19-20) e 2 garras +46 (4d6+8)

Espaço/Alcance: 9 m/6 m

Ataques Especiais: Presença aterradora, arrebatar, rugido trovejante

Qualidades Especiais: —

Testes de Resistência: Fort +33, Ref +21, Von +29

Habilidades: For 43, Des 8, Con 32, Int 13, Sab 25, Car 20

Perícias: Concentração +31, Conhecimento (local) +21, Conhecimento (natureza) +21, Diplomacia +45, Escalar +46, Esconder-se +23*, Intimidação +25, Observar +47, Obter Informação +7, Ouvir +27, Sentir Motivação +27, Sobrevivência +31

Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Atropelar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Furtivo, Golpe Avassalador, Iniciativa

Verme Terrestre do Deserto



Aprimorada, Lutar às Cegas, Rastrear, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespasar, Trespasar Aprimorado

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Solitário, casal ou bando (3-6)

Nível de Desafio: 22

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Leal e Mau

Progressão: 41-48 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

O verme terrestre da montanha passa a maior parte do dia cochilando, oculto em uma caverna secreta no centro de um grande pico. Quando está desperto, é uma das criaturas mais ferozes que caminham no planeta.

À primeira vista, um verme terrestre da montanha parece ser uma massa escarpada de rochas. Na verdade, é possível passar bem perto dele (a despeito do seu tamanho) sem suspeitar da sua presença. No entanto, uma vez acordado seus passos fazem o solo tremer.

Os vermes terrestres da montanha vivem primariamente de uma dieta de pedras, saindo ocasionalmente em busca de uma refeição composta de alguns ursos atroxos ou gigantes de pedra. Não têm inimigos genuínos, pois até mesmo um dragão vermelho ancião não se atreve a iniciar um confronto contra essas criaturas. Ainda assim, sabe-se que já interagiram pacificamente com criaturas que ofereceram os presentes e a reverência adequados.

Os vermes terrestres da montanha falam Dracônico, Anão, Gigante e Comum.

Combate

Um verme terrestre da montanha inicia o combate com seu rugido trovejante e sua presença aterradora, depois elimina os oponentes feridos com uma habilidade paciente. Uma vez enfurecido, um verme terrestre da montanha não descansa enquanto não destruir os inimigos, rastreando-os durante dias quando necessário.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 60 m, 39 DV ou menos, Vontade (CD 35) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o verme terrestre consiga prender uma criatura Grande ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d8+16) ou das garras (4d6+8) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Rugido Trovejante (Sob): Uma vez por dia, o verme terrestre da montanha pode emitir um rugido trovejante. Isto equivale à magia *grito aprimorado*. Nível de conjurador: 20.

Perícias: *Os vermes terrestres da montanha recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em terreno montanhoso. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DO PÂNTANO

Dragão (Imenso — Aquático)

Dados de Vida: 36d12+288 (522 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 6 m

Classe de Armadura: 30 (-4 tamanho, +24 natural), toque 6, surpresa 30

Ataque Base/Agarrar: +36/+62

Ataque: Corpo a corpo: mordida +46 (4d6+14; dec. 19-20)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +46 (4d6+14; dec. 19-20) e 2 garras +44 (2d8+7)

Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m

Ataques Especiais: Presença aterradora, olhar hipnótico, arrebatar

Qualidades Especiais: Anfíbio, resistência a ácido 30

Testes de Resistência: Fort +28, Ref +20, Von +23

Habilidades: For 39, Des 10, Con 26, Int 17, Sab 17, Car 24

Perícias: Blefar +43, Concentração +26, Conhecimento (local) +21, Conhecimento (natureza) +21, Diplomacia +50, Esconder-se +12*, Furtividade +36, Intimidação 25, Natação +14, Observar +37, Obter Informação +9, Ouvir +30, Saltar +32, Sentir Motivação +39, Sobrevivência +39

Talentos: Arrebar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Persuasivo, Prontidão, Rastrear, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespasar, Trespasar Aprimorado

Ambiente: Pântanos quentes

Organização: Solitário, casal ou bando (3–6)

Nível de Desafio: 20

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Mau

Progressão: 37–39 DV (Imenso), 40–48 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

O verme terrestre do pântano, repugnante e mortífero, tem prazer em infligir a máxima agonia às suas presas.

Seu couro manchado de marrom e verde está constantemente coberto de limo e algas. Ele tem dedos com membranas para ajudá-lo a nadar. Quando está furioso, seus olhos brilham como lanternas com um lampejo amarelo claro.

Os vermes terrestres do pântano não temem nada, nem mesmo o maior tiranossauro ou dragão negro. De tempos em tempos, alguns tolos do povo lagarto tentam negociar objetos de valor com os vermes terrestres do pântano em troca de proteção. Essas transações sempre acabam mal para as criaturas "protegidas".

Os vermes terrestres do pântano falam Dracônico e Comum.

Combate

Quando enfrenta um grupo grande de inimigos, o verme terrestre do pântano utiliza sua presença aterradora para reduzir o número de oponentes capazes de lutar com eficiência. Caso contrário, ele inicia o combate visando um único indivíduo com seu olhar hipnótico, atraindo-o mais perto para um ataque mortífero.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 54 m, 35 DV ou menos, Vontade (CD 35) anula.

Olhar Hipnótico (Sob): Um verme terrestre do pântano é capaz de hipnotizar sua presa simplesmente fitando-a. Isto é semelhante a um ataque visual, mas o verme terrestre precisa usar uma ação padrão, e apenas os alvos capazes de enxergar seus olhos são afetados. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 35), ou será hipnotizada (como a magia *hipnotismo*, mas que afeta um único alvo cujos Dados de Vida não ultrapassem os DV do verme terrestre). Se um verme terrestre utilizar esta habilidade em combate, o alvo recebe +2 de bônus no teste de resistência. O efeito tem alcance de 18 metros e permanece ativo durante 10 rodadas.

Arrebar (Ext): Caso o verme terrestre consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+14) ou das garras (2d8+7) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticos, os vermes terrestres do pântano podem sobreviver indefinidamente em terra.

Perícias: Um verme terrestre do pântano recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído



ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. *Os vermes terrestres do pântano recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambiente pantanoso. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DA PLANÍCIE

Dragão (Médio)

Dados de Vida:

8d12+16 (68 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 18 m (12 quadrados), escavar 3 m

Classe de Armadura: 18

(+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +8/+10

Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (1d8+5; dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +13 (1d8+5; dec. 19–20) e 2 garras +11 (1d6+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Explosão de velocidade, presença aterradora, veneno

Qualidades Especiais: —

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +7

Habilidades: For 15, Des 14, Con 14, Int 9, Sab 13, Car 12

Perícias: Blefar +9, Conhecimento (local) +10, Conhecimento (natureza) +10, Diplomacia +3, Esconder-se +10*, Intimidação +3, Observar +12, Obter Informação +3, Ouvir +12, Sobrevivência +7

Talentos: Ataques Múltiplos, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–6)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Neutro

Progressão: 9–11 DV (Médio), 12–19 DV (Grande), 20–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: +2

O verme terrestre da planície seria um animal desprezível se não fosse tão perigoso. A despeito de sua covardia geral, este comedor de carniça ataca esporadicamente criaturas vivas quando está faminto ou desesperado.

Um verme terrestre da planície tem escamas com listras de cor marrom clara ou verde clara, permitindo-lhe confundir-se com o ambiente. Muitas vezes é confundido com um dinossauro do tipo raptor, pois frequentemente se ergue nas pernas traseiras.

A maioria dos vermes terrestres da planície vagueia pelo seu ambiente, sem coragem o bastante para combater outras criaturas pelo território. A criatura é capaz de blefar quando está em perigo, mas raramente tem a paciência necessária para essa tática. Alguns halflings especialmente corajosos domesticam estas criaturas como montarias, porém é necessário um cavaleiro dedicado para mantê-las na linha.

Os vermes terrestres da planície falam Dracônico e Comum.

Combate

Seja espreitando no capim alto, seja escondido sob uma fina camada de terra, o verme terrestre da planície prefere um ataque rápido contra um inimigo desprevenido.

Explosão de Velocidade (Ext): Uma vez por dia, o verme terrestre da planície pode ativar uma explosão de velocidade como uma ação livre. Ela duplica seu deslocamento por 5 rodadas, mas depois estará fatigado durante 10 mi-

nutos. Ele normalmente usa esta habilidade para escapar do perigo.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 12 m, 7 DV ou menos, Vontade (CD 15) anula.

Veneno (Ext): Inoculação através de mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial 1d6 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força.

Perícias: *Os vermes terrestres da planície recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes de planície temperada ou quente. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.



Verme Terrestre do Subterrâneo

Os vermes terrestres da selva falam Draconico e Comum.

Combate

Como outros da sua espécie, o verme terrestre da selva utiliza sua camuflagem natural para surpreender os inimigos. No entanto, também está disposto a seguir suas vítimas por grandes distâncias, escolhendo as circunstâncias mais favoráveis para atacar. Se estiver diante de vários inimigos, desfere os primeiros ataques e não hesita em fugir se estiver em inferioridade, sabendo que poderá

voltar dias depois para apunhar os alvos enfraquecidos por suas garras portadoras de doenças.

Doença (Ext): Os ferimentos causados pelas garras de um verme terrestre da selva podem ficar infeccionadas com a doença da dor vermelha (CD 15; incubação 1d3 dias; dano 1d6 Força).

Presença Aterradora (Ext): Raio de 42 m, 27 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Dilacerar (Ext): Um verme terrestre que atinja um oponente com as duas garras prenderá o corpo da vítima e rasgará sua carne. Este ataque inflige 2d10+15 pontos de dano automaticamente.

Arrebaratar (Ext): Caso o verme terrestre consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+10) ou das garras (2d6+5) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Adaptação à Selva (Ext): Os vermes terrestres da selva ignoram qualquer camuflagem proporcionada por plantas e arbustos.

Perícias: *Os vermes terrestres da selva recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes de floresta quente (ou selva). Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DA SELVA

Dragão (Enorme)

Dados de Vida: 28d12+168 (350 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 15 m (10 quadrados), escavar 3 m

Classe de Armadura: 23 (-2 tamanho, +15 natural), toque 8, surpresa 23

Ataque Base/Agarrar: +28/+46

Ataque: Corpo a corpo: mordida +36 (2d8+10; dec. 19-20)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +36 (2d8+10; dec. 19-20) e 2 garras +34 (2d6+5)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Doença, presença aterradora, dilacerar, arrebaratar

Qualidades Especiais: Adaptação à selva

Testes de Resistência: Fort +22, Ref +16, Von +21

Habilidades: For 31, Des 10, Con 22, Int 17, Sab 21, Car 16

Perícias: Blefar +31, Concentração +30, Conhecimento (local) +24, Conhecimento (natureza) +24, Diplomacia +5, Escalar +38, Esconder-se +22*, Furtividade +30, Intimidação +24, Observar +19, Obter Informação +5, Ouvir +26, Sentir Motivação +35, Sobrevivência +31

Talentos: Arrebaratar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Dilacerar*, Especialização em Combate, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespasar

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário, casal ou bando (3-6)

Nível de Desafio: 16

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Neutro e Mau

Progressão: 29-31 DV (Enorme), 32-39 DV (Imenso), 40-48 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

Entre os membros de sua espécie, o verme terrestre da selva é considerado o mais sinistro e maligno. Não conhece emoções exceto pelo ódio, que nutre por todas as demais criaturas vivas.

O couro escamoso do verme terrestre da selva é verde escuro, com manchas ocasionais de vermelho vivo ou amarelo, que se confundem com seu ambiente tropical. A despeito do seu tamanho, os vermes terrestres da selva têm formas flexíveis que deslizam facilmente através da folhagem e entre as árvores. Alguns indivíduos incautos confundem o verme terrestre da selva com um enorme dinossauro, e acham que podem tratá-lo como a um mero animal. Esses tolos não vivem muito depois de cometer esse erro.

Um verme terrestre da selva devora tudo o que encontrar, mas prefere presas vivas a carniça ou plantas. Ele tem poucos rivais no topo da cadeia alimentar, mas costuma evitar os dragões verdes mais antigos. Mesmo nos raros casos em que o verme terrestre parece disposto a negociar, ele inevitavelmente engana a vítima e a ataca mais tarde.

VERME TERRESTRE DO SUBTERRÂNEO

Dragão (Grande)

Dados de Vida: 12d12+48 (126 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 18 m (12 quadrados), escavar 9 m

Classe de Armadura: 22 (-1 tamanho, +1 Des, +12 natural), toque 10, surpresa 21

Ataque Base/Agarrar: +12/+20

Ataque: Corpo a corpo: mordida +15 (2d6+4; dec. 19-20); ou garra +13 (1d8+2 mais 1 Con)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (2d6+4; dec. 19-20) e 2 garras +13 (1d8+2 mais 1 Con)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Presença aterradora, névoa obscurecente, sangramento

Qualidades Especiais: Percepção às Cegas 18 m

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +9, Von +11

Habilidades: For 19, Des 12, Con 18, Int 13, Sab 17, Car 16

Perícias: Arte da Fuga +12, Blefar +14, Conhecimento (local) +7, Conhecimento (Subterrâneo) +12, Diplomacia +5, Esconder-se +9*, Furtividade +20*, Intimidação +15, Natação +4, Obter Informação +5, Saltar +16, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +13

Talentos: Ataques Múltiplos, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)

Ambiente: Subsolo

Organização: Solitário, casal ou ninhada (3-6)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Leal e Mau

Progressão: 13–19 DV (Grande), 20–37 DV (Enorme), 31–36 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: +2

O verme terrestre do subterrâneo, ou dragão da caverna, passa toda a sua existência nas trevas, elaborando planos malignos e semeando a morte.

A pele da criatura é cinza escura para combinar com seu ambiente subterrâneo. Sua visão e audição são extraordinariamente ruins, mas ele compensa essa desvantagem com outras capacidades sensoriais.

Os vermes terrestres do subterrâneo muitas vezes constroem moradas intrincadas que tiram vantagem do ambiente natural, como abismos ou lagos. As vezes podem ser influenciados com presentes mágicos.

Os vermes terrestres do subterrâneo falam Dracônico, Subterrâneo e Comum.

Combate

O verme terrestre do subterrâneo utiliza sua percepção às cegas para detectar as vítimas nas proximidades. Assim que detectar um alvo, ele usa a *névoa obscura* para disfarçar sua aproximação silenciosa, então irrompe diante do alvo com a presença aterradora. Muitas vezes, se afasta da batalha depois de ferir os adversários, esperando que o sangramento infligido aos alvos os enfraqueça ainda mais.

Percepção às Cegas (Ext): Os extraordinários poderes de faro e ecolocalização do verme terrestre do subterrâneo lhe permitem identificar a posição exata de qualquer criatura viva num raio de 18 metros.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 18 m, 11 DV ou menos, Vontade (CD 19) anula.

Névoa Obscura (Sob): Três vezes por dia, o verme terrestre do subterrâneo pode disparar uma nuvem de *névoa obscura* (como a magia, nível de conjurador igual aos DV do verme terrestre).

Sangramento (Ext): As garras do verme terrestre do subterrâneo infligem ferimentos incisivos, semelhantes àqueles causados por uma arma de sangramento. Além do dano normal, um ataque de garra causa 1 ponto de dano temporário de Constituição quando atinge uma criatura. Um sucesso decisivo não multiplica o dano de Constituição. As criaturas imunes a sucessos decisivos são imunes a este ataque especial.

Perícias: Um verme terrestre do subterrâneo recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode escolher 10⁺ nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. *Os vermes terrestres do subterrâneo recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade e Esconder-se quando estão em ambientes rochosos no subsolo. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DA TUNDRA

Dragão (Enorme)

Dados de Vida: 24d12+144 (300 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 15 m (10 quadrados), escavar 6 m

Classe de Armadura: 26 (–2 tamanho, +18 natural), toque 8, surpresa 26

Ataque Base/Agarrar: +24/+40

Ataque: Corpo a corpo: mordida +30 (2d8+8; dec. 19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +30 (2d8+8; dec. 19–20) e 2 garras +28 (2d6+4)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Drenar sangue, presença aterradora, agarrar aprimorado, arrebatar

Qualidades Especiais: Adaptação ao frio, resistência ao frio 20, sentido sísmico 16 m

Testes de Resistência: Fort +20, Ref +14, Von +15

Habilidades: For 27, Des 10, Con 22, Int 9, Sab 13, Car 12

Perícias: Conhecimento (local) +21, Conhecimento (natureza) +21, Diplomacia +13, Esconder-se +16*, Observar +17, Obter Informação +3, Ouvir +31, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +23

Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespasar

Ambiente: Planícies frias

Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–6)

Nível de Desafio: 14

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Neutro

Progressão: 25–31 DV (Enorme), 32–29 DV (Imenso), 40–48 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

O verme terrestre da tundra se alimenta de sangue, mas passa grande parte da vida em semi-hibernação, escondido debaixo do solo gelado à espera de suas vítimas.

As escamas do verme terrestre da tundra são cor de marfim escurecido. Ele tem garras curtas e grossas que o ajudam a escavar a terra congelada. Seu rugido soa como o latido de um leão marinho enfurecido.

Um verme terrestre da tundra prefere vítimas mamíferas, como caribus ou mesmo ursos polares. Muitas vezes eles se envolvem em lutas contra dragões brancos ou vermes do gelo. Qualquer oferta de animais vivos ou recém-mortos pode afetar a opinião de um verme terrestre da tundra.

Os vermes terrestres da tundra falam Dracônico e Comum.

Combate

Um verme terrestre da tundra permanece imóvel a um metro ou mais debaixo da superfície do solo, usando seu sentido sísmico para alertá-lo da presença de vítimas. Ele dispersa os alvos com sua presença aterradora, depois agarra uma única criatura e tenta drenar seu sangue.

Drenar Sangue (Ext): Se um verme terrestre da tundra prender um inimigo vivo, será capaz de drenar seu sangue com um teste bem-sucedido da manobra Agarrar, causando 1d6 pontos de dano temporário de Constituição ao alvo a cada rodada. Um único verme terrestre é capaz de infligir uma quantidade de pontos de dano de Constituição equivalente aos seus Dados de Vida a cada dia.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 36 m, 23 DV ou menos, Vontade (CD 23) anula.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o verme terrestre da tundra precisa atingir um oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de drenar sangue.

Arrebatar (Ext): Caso o verme terrestre consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+8) ou das garras (2d6+4) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Adaptação ao Frio (Ext): Os vermes terrestres da tundra não sofrem dano por contusão por serem expostos a baixas temperaturas (mas ainda são vulneráveis a ataques mágicos de frio). Eles não sofrem efeitos desfavoráveis (como penalidades em testes de Observar) devido a neve ou granizo, e são capazes de atravessar superfícies geladas caminhando sem precisarem realizar um teste de Equilíbrio.

Perícias: *Os vermes terrestres da tundra recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes de deserto frio ou planície fria. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERMIURGO

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 42d8+546 (755 PV)

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 15 m, voo 27 m (perfeito)

Classe de Armadura: 40 (+3 Des, –1 tamanho, +24 natural)

Ataques: Corpo a corpo: ferrão +43,4 pinças +41, mordida +40

Dano: Ferrão 1d6+12, dec. 19–20 mais veneno, pinças 2d8+6, dec. 19–20, mordida 3d6+6 mais veneno

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Aura de desespero, aura de camuflagem, presença aterradora, veneno, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: RD 30/+5, visão no escuro 18 m, cura acelerada 10, imune a efeitos de ação mental, visão na penumbra, RM 34, faro

Testes de Resistência: Fort +27, Ref +21, Von +38

Habilidades: For 34, Des 25, Con 36, Int 14, Sab 40, Car 44

Perícias: Conhecimento (natureza) +24, Cura +19, Esconder-se +19, Furtividade +27, Observar +33, Ouvir +37, Saltar +32

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Foco em Arma (pinças), Foco em Arma (pinças), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (ferrão), Sucesso Decisivo Aprimorado (pinças), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Trespasar Maior

Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante, Vitalidade Épica

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 24

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Neutro

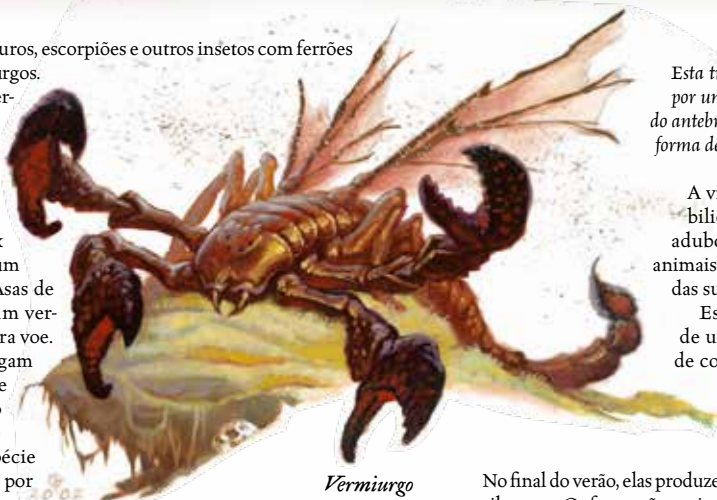
Progressão: 43–52 DV (Grande); 53–70 DV (Enorme)

Se existissem deuses para os besouros, escorpiões e outros insetos com ferrões mortíferos, eles seriam os vermiurgo.

Um vermiurgo está sempre cercado por uma aura de enxame de insetos, impedindo que a criatura central seja facilmente observada. Abaixo da aura, há um corpo de 3 m de altura que lembra um escorpião, mas com um tórax flexível e extenso que ostenta um conjunto adicional de pinças. Asas de libélula adornam as costas de um vermiurgo, permitindo que a criatura voe.

Estas criaturas geralmente vagam por locais desolados, desertos e campos gramados, em comunhão com a vastidão e os raros representantes inferiores de sua espécie que encontram. Algumas vezes, por razões desconhecidas, um vermiurgo desloca-se para locais verdejantes e populosos, espalhando pestilência e morte em seu caminho.

Os vermiurgos falam o idioma Terran.



Vermiuirgo

Esta trepadeira possui um caule fibroso coberto por uma casca marrom fibrosa, com a espessura do antebraço de um ser humano. Suas folhas têm a forma de mãos humanóides.

A vinha assassina é um vegetal com mobilidade limitada que coleta seu próprio adubo orgânico, agarrando e esmagando animais e depositando suas carcaças próximas das suas raízes.

Esta planta, quando madura, consiste de um caule principal com cerca de 6 m de comprimento. Outras vinhas menores brotam de 15 em 15 cm em diversas partes do caule principal, com cerca de 1,5 m de comprimento cada, terminando em grupos de folhas.

No final do verão, elas produzem pequenos frutos parecidos com uvas silvestres. Os frutos são muito duros e possuem um sabor acentuado, mas amargo. Eles podem ser usados para a produção de um vinho tóxico.

Uma vinha assassina consegue se mover, embora com muita lentidão, mas geralmente fica parada a menos que precise buscar alimento em outros lugares.

A versão subterrânea da vinha assassina cresce perto das fontes térmicas, chaminés vulcânicas e outras fontes naturais de energia térmica. Esta espécie possui caules finos e rijos e folhas cinzentas, marcadas por veios prateados, esbranquiçados e marrons para se confundirem com depósitos minerais. Muitas vezes, as vinhas assassinas que crescem no subterrâneo geram detritos suficientes para sustentar viçosas colônias de cogumelos e outros fungos, que crescem ao redor de toda a planta e a auxiliam a se camuflar.

Combate

O aspecto mais terrível de um vermiurgo é sua habilidade aura de desespero, que ele utiliza com efeitos letais.

Aura de Desespero (Sob): Um vermiurgo está constantemente cercado pela magia coroa de insetos (veja o Capítulo 2) lançada por um conjurador de 42º nível. Semelhante a magia, o vermiurgo é capaz de neutralizar a aura de insetos conforme desejar. A aura de desespero de um vermiurgo se regenera continuamente, recuperando 200 insetos a cada rodada (duração ilimitada). Quando os insetos são destruídos — causando dano em outras criaturas ou sofrendo ataques — a aura não será eliminada permanentemente, mesmo que todos os insetos sejam exterminados ou as 1.000 criaturas inflijam dano em uma única rodada. Assim que forem substituídos, os novos integrantes participarão normalmente do efeito de coroa de insetos.

Aura de Camuflagem (Ext): A aura de desespero fornece ao vermiurgo nove décimos de camuflagem continuamente; todos os ataques desferidos contra ele possuem 40% de chance de falha.

Presença Aterradora (Sob): Esta habilidade é ativada imediatamente quando o vermiurgo utiliza a aura de desespero. Ela afeta somente os oponentes que tenham menos Dados de Vida ou níveis que a criatura. As vítimas afetadas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 48) ou ficarão abaladas. Caso obtenha sucesso, a criatura estará imune à presença aterradora do mesmo vermiurgo durante um dia inteiro.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão ou da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 44); dano inicial: 1d6 temporários de Constituição; dano secundário: 2d6 temporários em Constituição.

VINHA ASSASSINA

Planta (Grande)

Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado)

Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +6 natural), toque 9, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +3/+12

Ataque: Corpo a corpo: pancada +7 (dano: 1d6+7)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +7 (dano: 1d6+7)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m com vinhas)

Ataques Especiais: Constrição 1d6+7, enredar, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 9 m, camuflagem, imunidade a eletricidade, visão na penumbra, características de planta, resistência a frio 10 e fogo 10

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +1, Von +2

Habilidades: For 20, Des 10, Con 16, Int—, Sab 13, Car 9

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário ou aleia (2–4)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: 1/10 de moedas; 50% de bens; 50% de itens

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 5–16 DV (Enorme); 17–32 DV (Imenso); 33+ DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

COMBATE

As vinhas assassinas utilizam uma tática simples: aguardam até que a vítima aproxime-se e então atacam. Elas usam sua habilidade de enredar para prender os adversários e impedir contra-ataques.

Constrição (Ext): Uma vinha assassina causa 1d6+7 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Enredar (Sob): Uma vinha assassina é capaz de animar as plantas num raio de 9 m como uma ação livre (Reflexos parcial, CD 13). Esse efeito permanece ativo até a vinha perecer ou decidir encerrá-lo (também como uma ação livre). A CD para o teste de resistência é baseada em Sabedoria. Em todos os demais aspectos, esta habilidade é similar à magia *constrição* (Nível de Conjurador: 4º).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, a vinha assassina precisa atingir um oponente com sua pancada. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Percepção às Cegas (Ext): As vinhas assassinas não possuem órgãos visuais, mas conseguem detectar com precisão todos os inimigos num raio de 9 m por meio de sons, vibrações e olfato.

Camuflagem (Ext): Como as vinhas assassinas se parecem muito com plantas normais quando estão em repouso, é necessário obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para detectá-las antes que ataquem. Qualquer personagem que tenha graduações nas perícias Sobrevivência ou Conhecimento (natureza) pode utilizá-las no lugar de Observar para notar a planta. Os anões podem usar sua Ligação com Pedras para detectar a versão subterrânea.

VOMITADOR ESCAMOSO

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +1 Des, +12 natural), toque 10, surpresa 21

Ataque Base/Agarrar: +6/+14

Ataque: Corpo a corpo: 1 mordida +10 (1d10+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 6 mordidas +10 (1d10+4)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, rugido

Qualidades Especiais: Amorfo, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10 e fogo 10

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +3, Von +9

Habilidades: For 19, Des 13, Con 17, Int 10, Sab 16, Car 16
Perícias: Esconder-se +12, Observar +18, Ouvir +14
Talento: Foco em Habilidade (rugido), Fortitude Maior, Reflexos de Combate
Ambiente: Subsolo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Neutro e Mau
Progressão: 9–15 DV (Enorme); 16–24 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

O vomitador escamoso é uma massa amorfa e maligna de escamas, bocas, presas e olhos répteis. Os sábios imaginam que tenha alguma conexão com o abocanhador matraqueante, mas ele é mais hediondo e mortífero que essa criatura.

Um vomitador escamoso típico — se é possível que exista algo assim — tem escamas de muitas cores e lustros diferentes, às vezes de natureza cromática e metálica em união. Não tem fidelidade aos dragões, e na verdade as duas espécies geralmente se desprezam.

Os vomitadores escamosos falam Dracônico.

COMBATE

O vomitador escamoso prefere esconder-se dos inimigos até que eles estejam ao alcance do seu rugido. Depois de dispersar os alvos mais fracos, a criatura utiliza suas armas de sopro até que os alvos se aproximem para o combate corporal (usando Reflexos de Combate caso surjam ataques de oportunidade).

Sopro (Sob): Apesar de seu grande número de bocas, o vomitador escamoso só pode usar um único sopro na mesma rodada, mas é capaz de dispará-lo de até três bocas ao mesmo tempo, para até três áreas diferentes. O tipo de energia é determinado aleatoriamente, através de 1d6, antes de cada ativação: 01–25 ácido, 26–50 frio, 51–75 eletricidade, 76–100 fogo. A área do sopro em qualquer rodada é um cone de 9 metros ou uma linha de 18 metros (50% de probabilidade para cada). Independente do tipo de energia disparada e da área afetada, o sopro inflige 3d6 pontos de dano (Reflexos CD 17 para reduzir à metade). Uma vez que o vomitador escamoso ativar o sopro, não poderá usá-lo novamente durante 1d4 rodadas.

Alguns vomitadores escamosos podem ter variedades de sopro diferentes destas opções — o Mestre pode escolher um sopro de outro tipo de dragão se desejar.

Rugido (Ext): Três vezes por dia, o vomitador escamoso pode emitir um rugido aterrador de suas muitas bocas. Todas as criaturas em um raio de 18 metros que tenham menos Dados de Vida que o vomitador ficam apavoradas se fracassarem num teste de resistência de Fortitude (CD 19). As criaturas com a mesma quantidade de DV do vomitador (ou mais) ficam abaladas caso fracassem no teste de resistência.

Amorfo (Ext): Os vomitadores escamosos não estão sujeitos a sucessos decisivos. Não têm parte dianteira ou traseira, de forma que não podem ser flanqueados.

Percepção às Cegas (Ext): Os extraordinários poderes de faro e ecolocalização do vomitador lhe permitem identificar a posição exata de qualquer criatura viva num raio de 18 metros.

Características de Dragão: A despeito de sua natureza aberrante, os vomitadores escamosos têm certas características similares aos dragões, incluindo a visão no escuro de 18 metros, a imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia e a visão na penumbra.

Perícias: Graças aos seus olhos múltiplos, o vomitador escamoso recebe +4 de bônus racial nos testes de Observar. Sua camuflagem natural lhe concede +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

VULTO NOTURNO

Os vultos noturnos são mortos-vivos poderosos, compostos igualmente de escuridão e maldade absoluta. Sua malevolência apavorante preenche o ambiente ao seu redor, junto com o cheiro de uma sepultura aberta em uma manhã de inverno.

Os vultos são capazes de ler e compreender todas as formas de comunicação; no entanto, eles se comunicam com outras criaturas por meio da telepatia.

COMBATE

Cada uma das três variedades conhecidas de vultos noturnos é uma criatura terrível, com poderes e habilidades únicos. Suas táticas variam de acordo com suas habilidades, mas todos utilizam amplamente a magia velocidade.

Habilidades de Vulto Noturno

Todos os vultos noturnos compartilham as seguintes habilidades especiais.

Aversão à Luz do Dia (Ext): Os vultos noturnos são criaturas da mais completa escuridão e abominam qualquer tipo de luz. Se forem expostos à luz natural do dia (e não meramente à magia *luz do dia*), sofrerão –4 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia.

Aura Degradante (Sob): Todos os vultos noturnos possuem uma emanção de 6 metros de degradação profunda, banhando seus arredores em energia negativa. Esta habilidade funciona como a magia *profanar*, embora a malevolência de um vulto noturno seja tão poderosa que a criatura é considerada um santuário de energia profana. Todos os mortos-vivos num raio de 6 metros do vulto noturno (inclusive ele) adquirem +2 de bônus profano nas jogadas de ataque e dano e testes de resistência, além de +2 pontos de vida por DV (as estatísticas dos Dados de Vida, ataques e testes de resistência do vulto noturno acima incluem estes bônus profanos.) Os testes de Carisma realizados para expulsar mortos-vivos nesta área sofre –6 de penalidade.

A aura degradante de um vulto noturno não pode ser dissipada, exceto pelo efeito da magia *dissipar o mal* ou similar. Caso o efeito seja dissipado, o vulto noturno conseguirá reativá-la como uma ação livre em seu próximo turno. A aura degradante é suprimida se o vulto noturno entrar em uma área *consagrada* ou *santificada*, mas a presença do vulto noturno também suprime a aura de *consagrar* ou *santificar*.

ANDARILHO NOTURNO

Morto-Vivo (Enorme — Planar)

Dados de Vida: 21d12 + 42 (178 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), voo 6 m (ruim)

Classe de Armadura: 32 (–2 tamanho, +2 Des, +22 natural), toque 10, surpresa 30

Ataque Base/Agarrar: +10/+34

Ataque: Corpo a corpo: pancada +24 (dano: 2d6+16)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +24 (dano: 2d6+16)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Esmagar item, aura degradante, olhar maligno, habilidades similares a magia, invocar morto-vivo

Qualidades Especiais: Aversão à luz do dia, Redução de Dano 15/prata e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao frio, Resistência à Magia 29, telepatia 30 m, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +11, Von +19

Habilidades: For 38, Des 14, Con —, Int 20, Sab 20, Car 18

Perícias: Concentração +28, Conhecimento (arcano) +29, Diplomacia +6, Esconder-se +18*, Furtividade +26, Identificar Magia +31, Observar +29, Ouvir +29, Procurar +29, Sentir Motivação +29, Sobrevivência +5 (+7 seguindo rastros)

Talento: Acelerar Habilidade Similar a Magia (*nuvem profana*), Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Trespasar

Ambiente: Plano das Sombras

Organização: Solitário, par ou gangue (3–4)

Nível de Desafio: 16

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 22–31 DV (Enorme); 32–42 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —



Vomitador
Escamoso

gradante, olhar maligno, habilidades similares a magia, invocar morto-vivo

Essa criatura parece um humanoide gigante, mais alto que uma casa e composto por escuridão pura. Ele não usa roupas e sua pele é lisa e sem pelos. Seu corpo é andrógino.

Os andarilhos noturnos são horrores em forma humana que caçam na escuridão.

Um andarilho noturno tem cerca de 6 metros de altura e pesa quase 6.000 kg.

Combate

Os andarilhos noturnos espreitam em áreas escuras, onde possuem mais chances de surpreender os incautos.

As armas naturais dos andarilhos noturnos, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Esmagar Itens (Sob): Um andarilho noturno destrói qualquer arma ou item de tamanho Grande ou menor (mesmo os mágicos, mas não os artefatos) caso seja capaz de segurá-los e esmagá-los entre as mãos. O andarilho noturno deve realizar uma tentativa bem-sucedida da manobra Desarmar para agarrar o item empunhado por um adversário. O item deve obter sucesso em teste de resistência de Fortitude (CD 34) para resistir à destruição. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

Olhar Maligno (Sob): Efeito de medo, alcance de 9 metros. Uma criatura que fitar os olhos de um andarilho noturno deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 24) ou ficará paralisada de medo durante 1d8 rodadas. Não importa o resultado do teste de resistência, a criatura não poderá ser afetada novamente pelo olhar do mesmo andarilho noturno durante 24 horas. Este é um efeito de medo e de ação mental. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — detectar magia, dissipar magia aprimorada, escuridão profunda, nuvem profana (CD 18), praga (CD 18), velocidade, ver o invisível; 3/dia — confusão (CD 18), imobilizar monstro (CD 19), invisibilidade; 1/dia — cone glacial (CD 19), dedo da morte (CD 21), viagem planar (CD 21). Nível de Conjurador: 21º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Morto-Vivo (Sob): Um andarilho noturno é capaz de invocar mortos-vivos uma vez por noite: 7–12 sombras, 2–5 sombras maiores ou 1–2 aparições. O morto-vivo surgirá em 1d10 rodadas e servirá o vulto durante 1 hora ou até ser libertado.

Perícias: *O andarilho noturno recebe +8 de bônus racial em testes de Esconder-se quando estiver em áreas de iluminação precária.

Táticas por Rodada

O andarilho noturno é um adversário extremamente inteligente, que utiliza suas habilidades da melhor forma possível. Ele prefere ativar as habilidades similares à magia para dividir e incapacitar seus inimigos e então se aproximar para o combate corporal contra os adversários isolados do grupo.

Antes do Combate: O andarilho noturno mantém sua invisibilidade ativa durante a maior parte do tempo. Ele conjura velocidade e invisibilidade quando se prepara para a batalha.

1ª Rodada: Avança até 9 metros dos adversários para ativar seu ataque visual e atingir o grupo com confusão ou imobilizar monstro, juntamente com nuvem profana acelerada.

2ª Rodada: Atinge um conjurador com dedo da morte ou outra nuvem profana acelerada.

3ª Rodada: Avança contra os inimigos e tenta desarmar um guerreiro.

4ª Rodada: Esmaga a arma que pegou (ou usa um ataque visual se a tentativa de desarme fracassou).

5ª Rodada: Ataque total contra o adversário desarmado (ou um conjurador próximo).

RASTEJANTE NOTURNO

Morto-Vivo (Imenso — Planar)

Dados de Vida: 25d12+50 (212 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 18 m

Classe de Armadura: 35 (-4 tamanho, +29 natural), toque 6, surpresa 35

Ataque Base/Agarrar: +12/+45

Ataque: Corpo a corpo: mordida +29 (dano: 4d6+21)

Ataque Total: corpo a corpo: mordida +29 (dano: 4d6+21; dec. 19–20) e ferrão +24 (dano: 2d8+11; dec. 19–20 mais veneno)

Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m

Ataques Especiais: Aura degradante, drenar energia, habilidades similares a magia, envenenamento, invocar morto-vivo, engolir

Qualidades Especiais: Aversão à luz do dia, Redução de Dano 15/prata e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao frio, Resistência à Magia 31, telepatia 30 m, sentido sísmico 18 m, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +10, Von +23

Habilidades: For 48, Des 10, Con —, Int 20, Sab 20, Car 18

Perícias: Concentração +32, Conhecimento (arcano) +33, Diplomacia +6, Esconder-se +16, Furtividade +28, Identificar Magia +35, Observar +33, Ouvir +33, Procurar +33, Sentir Motivação +23, Sobrevivência +5 (+7 seguindo rastros)

Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia (cone glacial), Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (ferrão), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Vontade de Ferro

Ambiente: Plano das Sombras

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 18

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 26–50 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —



Vulto Noturno

Essa criatura tem a aparência de um imenso verme recoberto com placas de uma armadura negra de quitina. Sua boca repleta de dentes é maior que um ser humano e seus dentes e sua garganta também são negros.

Um rastejante noturno é muito parecido com um verme púrpura, mas sua cor é preto muito escuro.

Um rastejante tem cerca de 2 metros de diâmetro e 30 metros de comprimento, desde sua boca dentada até a ponta de sua cauda com ferrão. Ele pesa quase 28 toneladas.

Combate

Um rastejante noturno ataca escavando o solo e emergindo para atingir a vítima.

As armas naturais do rastejante noturno são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Drenar Energia (Sob): As criaturas vivas no interior de um rastejante noturno sofrem 1 nível drenado a cada rodada. A CD do teste de Fortitude para remover o nível negativo será

26. A CD é baseada em Carisma. Para cada nível negativo imposto, o rastejante noturno adquire 5 pontos de vida temporários.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, rastejante noturno precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a habilidade engolir na rodada subsequente.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; Fortitude (CD 22); dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — detectar magia, dissipar magia aprimorada, escuridão profunda, nuvem profana (CD 18), praga (CD 18), velocidade, ver o invisível; 3/dia — cone glacial (CD 19), confusão (CD 18), imobilizar monstro (CD 19); 1/dia — dedo da morte (CD 21), imobilizar monstro em massa (CD 23), viagem planar (CD 21). Nível de Conjurador: 25º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Morto-Vivo (Sob): Um rastejante noturno é capaz de invocar mortos-vivos uma vez por noite: 9–16 sombras, 3–6 sombras maiores ou 2–4 aparições. O morto-vivo surgirá em 1d10 rodadas e servirá o vulto durante 1 hora ou até ser libertado.

Engolir (Ext): Um rastejante noturno pode tentar engolir um oponente aprisionado de tamanho Enorme ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+12 pontos de dano por esmagamento, mais 12 pontos de dano por ácido a cada rodada, além da

habilidade drenar energia. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 35 pontos de dano ao sistema digestivo do rastejador noturno (CA 21). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá abrir seu próprio caminho.

O interior do rastejante noturno é capaz de comportar 2 criaturas Enormes, 8 Grandes, 32 Médias, 128 Pequenos ou 512 Miúdas ou menores.

VULTO ALADO

Morto-Vivo (Enorme — Planar)

Dados de Vida: 17d12 + 34 (144 PV)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 15 m (bom)

Classe de Armadura: 30 (–2 tamanho, +4 Des, +18 natural), toque 12, surpresa 26

Ataque Base/Agarrar: +8/+28

Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+17; dec. 19–20 mais drenar magia)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+17; dec. 19–20 mais drenar magia)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Aura degradante, drenar magia, habilidades similares a magia, invocar morto-vivo

Qualidades Especiais: Aversão à luz do dia, Redução de Dano 15/prata e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao frio, Resistência à Magia 27, telepatia 30 m, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +11, Von +17

Habilidades: For 31, Des 18, Con —, Int 18, Sab 20, Car 18

Perícias: Concentração +24, Diplomacia +6, Esconder-se +16*, Furtividade +24, Identificar Magia +24, Observar +25, Ouvir +25, Procurar +24, Sentir Motivação +25, Sobrevivência +5 (+7 seguindo rastros)

Talentos: Esquiva, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Reflexos em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)

Ambiente: Plano das Sombras

Organização: Solitário, par ou bando (3–6)

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 18–25 DV (Enorme); 26–34 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Essa criatura parece somente uma massa de escuridão profunda, com a forma de um morcego monstruoso.

Os vultos alados são criaturas voadoras em forma de morcego que espertam o ar noturno.

A envergadura de uma dessas criaturas atinge 12 metros e elas pesam quase 2 toneladas.

Combate

Os vultos alados espertam os céus noturnos e mergulham sobre suas vítimas. Eles são quase invisíveis e somente podem ser detectados quando as estrelas são obscurecidas por sua passagem.

As armas naturais do vulto alado são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Drenar Magia (Sob): Um vulto alado é capaz de enfraquecer armas, armaduras e escudos mágicos realizando um ataque de toque bem-sucedido. O item golpeado deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou perderá 1 ponto de seus bônus de melhoria (por exemplo, uma *espada* +2 se tornaria uma *espada* +1). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. Um objeto que perder todos os seus bônus de melhoria se transformará em um item obra-prima e todas as suas habilidades especiais (como flamejante) serão neutralizadas. A magia *dissipar o mal*, conjurada sobre o item, reverterá o efeito da absorção mágica, mas o processo deve ocorrer em um período limitado de tempo, equivalente a 1 dia x nível do item; o personagem precisa obter sucesso em um teste de conjurador (CD 29) para reverter a absorção.

Habilidades Similares à Magia (Sob): Sem limite — *detectar magia*, *escuridão profunda*, *nuvem profana* (CD 18), *praga* (CD 18), *velocidade*, *ver o invisível*; 3/dia — *confusão* (CD 18), *dissipar magia aprimorada*, *imobilizar monstro* (CD 19), *invisibilidade*; 1/dia — *cone glacial* (CD 19), *dado da morte* (CD 21), *viagem planar* (CD 21). Nível de Conjurador: 17°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Morto-Vivo (Sob): Um vulto alado é capaz de invocar mortos-vivos uma vez por noite: 5–12 sombras, 2–4 sombras maiores ou 1 aparição. O morto-vivo surgirá em 1d10 rodadas e servirá o vulto durante 1 hora ou até ser libertado.

Perícias: *O vulto alado recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estiver em áreas de iluminação precária ou voando durante a noite.

VULTOS (FORGOTTEN REALMS)

Os vultos já foram humanoides, mas trocaram suas almas pela essência da matéria das sombras.

A maioria dos vultos assemelha-se a humanoides com aparência e tamanho de sua forma anterior, mas suas peles são sombrias, efe cor acinzentada ou quase preta, e seus olhos velados. Quase sempre, os vultos são mais magros que o normal para suas espécies originais. Elas preferem roupas escuras e podem usar armaduras se desejarem. Os vultos falam qualquer idioma que conheciam antes da transformação.

Os vultos desenvolveram uma afinidade com as sombras e suas capacidades estão relacionadas às condições da iluminação ao seu redor. Eles adquirem habilidades poderosas quando atuam em meio às sombras e às trevas, mas são meros mortais quando expostos a luzes intensas.

“Vulto” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (daqui por diante denominada “criatura-base”). O tipo da criatura muda para “extra-planar”. O vulto conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base. Em locais iluminados (sob a magia *luz do dia*, num ambiente externo num dia ensolarado ou numa sala bem iluminada), os vultos têm exatamente as mesmas habilidades da criatura-base; em ambientes escuros, elas adquirem os seguintes benefícios.

Dados de Vida: Mesmo da criatura-base.

Na escuridão, o vulto adquire pontos de vida adicionais em função do aumento do valor de Constituição (veja a seguir). Esses PVs não são eliminados antes, como os pontos de vida temporários.

Deslocamento: O deslocamento básico do vulto aumenta em 6 metros na escuridão.

CA: O vulto recebe +4 de bônus de deflexão na escuridão.

Ataques e Dano: O vulto recebe +2 de bônus de competência nas suas jogadas de ataque e dano na escuridão.

Qualidades Especiais: O vulto adquire as seguintes qualidades especiais na escuridão:

Controlar Luz (SM): Os vultos são capazes de reduzir os níveis de iluminação num raio de 30 metros, numa taxa equivalente a 10% por nível do personagem. Isso diminui o alcance efetivo da visão para os personagens e criaturas que dependam da luz na mesma porcentagem. Por exemplo, um humano consegue enxergar normalmente a até 6 metros de distância de uma tocha. Se um vulto de 5º nível reduzir a iluminação em 50%, o humano somente conseguiria enxergar a 3 metros de distância. Os personagens na área afetada recebem +1 de bônus em testes de Esconder-se para cada 25% de decréscimo na luz.

Cura Acelerada (Ext): O vulto recupera 2 pontos de vida a cada rodada. Ele não pode recuperar pontos de vida sob luzes intensas.

Invisibilidade (SM): Uma vez por rodada, o vulto é capaz de ativar essa habilidade similar a magia como um feiticeiro do mesmo nível do personagem. A invisibilidade afeta apenas o vulto e seu equipamento.

Visão de Vulto (SM): Um vulto possui Visão no Escuro de 18 metros. Ela é capaz de enxergar normalmente através de efeitos de escuridão, mas não consegue superar névoas, invisibilidade, obscurecimento, entre outros.

Imagem de Sombra (SM): Três vezes por dia, um vulto pode ativar essa habilidade similar a magia (idêntica à magia *reflexos*) como um feiticeiro do



Vulto

mesmo nível do personagem. A habilidade cria simulações de sombra (1d4+1 a cada três níveis).

Atravessar Sombras (SM): Uma vez a cada duas rodadas, um vulto de 8º nível ou superior é capaz de desaparecer da sua localização atual e reaparecer em uma área escura a 90 m de distância. Essa habilidade requer uma ação equivalente a movimento; portanto, a criatura poderá utilizar outra habilidade, conjurar uma magia ou atacar na mesma rodada.

Viajar Pelas Sombras (SM): Uma vez por dia, um vulto de 12º nível ou superior poderá conjurar *teletransporte exato* para alcançar um local escuro no mesmo plano ou conjurar *viagem planar* para acessar o Plano das Sombras. A criatura deve estar imersa na escuridão para ativar essa habilidade.

Resistência a Magia (Ext): Os vultos possuem RM igual a 11 + nível do personagem.

Testes de Resistência: Na escuridão, os vultos recebem +4 de bônus de sorte em todos os seus testes de resistência.

Habilidades: Na escuridão, a Constituição e o Carisma do vulto aumentam em 2 pontos.

Perícias: Os vultos recebem +4 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar na escuridão, e +8 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade. Eles não sofrem penalidades devido à escuridão. Além dessas alterações, ele conserva os mesmos valores da criatura-base.

Talentos: Mesmos da criatura-base.

EXEMPLO DE VULTO

Esse vulto utiliza um humano Mag3/Gue8 como criatura-base.

Leevoth, Capitão dos Vultos

Extra-planar (Médio)

Dados de Vida: 1d4 +6 mais 8d10+16 (71 PV); 1d4+9 mais 8d10+24 (84 PV) na escuridão

Iniciativa: +6

Deslocamento: 6 m, 12 m na escuridão

CA: 17 (+2 Des, +5 peitoral de aço); 21 na escuridão

Ataque Base/Agarrar: +9/+12

Ataques: espada larga maligna, anti-extra-planares +1 +14/+9 (+16/+11 na escuridão)

Dano: espada larga maligna, anti-extra-planares, +1 2d6+7; dec. 19–20/x2 (2d6+9; dec. 19–20/x2 na escuridão)

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: (na escuridão) Visão de Vulto 36 m, controlar luz, invisibilidade, imagem de sombra, cura acelerada 2, atravessar sombras, RM 22

Testes de Resistência: Fort +11 (+15 na escuridão), Ref +9 (+13 na escuridão), Von +10 (+14 na escuridão)

Habilidades: For 17, Des 14, Cons 14 (16 na escuridão), Int 12, Sab 13, Car 10 (12 na escuridão)

Perícias: Concentração +8 (+9 na escuridão), Conhecimento (arcano) +7, Escalar +2, Esconder-se –2 (+6 na escuridão), Furtividade –2 (+6 na escuridão), Identificar Magia +7, Intimidar +3 (+4 na escuridão), Observar +4 (+8 na escuridão), Ouvir +4 (+8 na escuridão), Procurar +4, Saltar +4, Sentir Motivação +4

Talentos: Ataque Poderoso, Conjurador Pródigo (mago), Escrever Pergaminho, Especialização em Arma (espada larga), Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Magia da Trama de Sombras, Magia Silenciosa, Reflexos Rápidos, Separar, Vontade de Ferro

Tendência: Neutro e Mau

Magias Preparadas (4/3/2; CD base = 12 + nível da magia;

25% de chance de falha arcana): 0 — abrir/fechar, detectar magia, ler magias, som fantasma*; 1º — ataque certo, escudo arcano, suportar elementos; 2º — proteção contra flechas.

Grimório: 0 — abrir/fechar, consertar, detectar magia,

detectar veneno, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, psmar*, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper morto-vivo, som fantasma*; 1º — ataque certo, escudo arcano, imagem silenciosa*, suportar elementos, toque macabro*, ventriloquismo*; 2º — invisibilidade*, máscara de sombras*, padrão hipnótico*, proteção contra flechas, rajada de sombras

*CD base = 11 + nível da magia



Pertences: espada larga maligna, anti-extra-planares, +1 ("Presa de Ferro"), manto de resistência +2, peitoral de aço.

Nível de Desafio: 13

Ajuste de Nível: +5

Treinado desde cedo como mago, Leevoth perdeu seu interesse nas artes arcanas — exceto por suas aplicações em situações táticas ou de combate. Deixando seus estudos arcanos para trás, ele começou a praticar a arte da guerra, algumas vezes aprendendo novas magias para aprimorar sua capacidade de luta.

Hoje, Leevoth é um capitão nos exércitos da Cidade Obscura. Ele atua primariamente como magistrado, comandando os demais soldados em seus esforços para manter a cidade sob controle. Ele também é convocado quando conjuradores menores geram balbúrdias e utiliza suas magias para cercar-se de proteções antes de entrar em combate com magos renegados ou criminosos. Sua espada larga, a *Presa de Ferro*, é muito temida pelos habitantes da Cidade Obscura, devido à incrível facilidade que demonstra para retalhar a pele mágica e corrompida dos vultos.

Os rumores indicam que a *Presa de Ferro* foi forjada por um dos príncipes da cidade, assassinado em seguida pelo Príncipe Hadrhune em função de um desentendimento grave. Leevoth não comenta os rumores e serve tão lealmente a Hadrhune quanto aos demais príncipes. Se um grupo de soldados sair da cidade em missão, é provável que Leevoth seja escolhido como comandante, pois já provou diversas vezes sua competência, perícia e discrição.

WANG-LIANG

Gigante (Grande — Espírito)

Dados de Vida: 6d8+12 (39 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 metros

CA: 20 (tamanho –1, +5 natural, +6 cota de talas), toque 9, surpresa 20

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +8; ou lajatang Grande +7/+7

Dano: Garra 2d4+5; lajatang Enorme 2d6+5/2d6+2

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Regeneração 2

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +3, Vontade +5

Habilidades: For 21, Des 15, Cons 15, Int 16, Sab 16, Car 17

Perícias: Blefar +12, Diplomacia +14, Intimidar +14, Observar +12, Ouvir +12

Talentos: Usar Arma Exótica (lajatang), Combater com Duas Armas, Foco em Arma (lajatang)

Terreno/Clima: Montanhas e florestas temperadas

Organização: Solitário, par, bando (3–12) ou tribo (13–50)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

Consumidos por uma fúria invejosa enquanto sua raça entra em declínio e a humanidade toma a dianteira, os wang-liangs são uma raça antiga e inteligente de gigantes, parentes dos onis comuns e ogros magos.

Um wang-liang mede aproximadamente 3 metros de altura e pesa aproximadamente 300 kg. Seu corpo é coberto com uma pele macia de pelos marrom escuro ou negro lustroso, incluindo uma trança de cabelos emaranhados na sua cabeça e, nos homens, uma barba longa e escura. Seus pés terminam em dois dedos largos com unhas negras curvas, enquanto seus dedos possuem garras retráteis. Seus olhos são largos e amplos, quase felinos, com íris negras com bordas em vermelho luminoso ígneo. Seus dentes são presas afiadas de carnívoros. Os wang-liangs usam uma variedade de roupas leves, feitas de algodão ou seda e geralmente tingidas de vermelho ou verde. Em batalha, eles preferem cota de talas e portam armas exóticas como a lajatang.

Wang-Liang

Os wang-liangs falam o idioma Gigante e o Comum.

COMBATE

Os wang-liangs menosprezam os humanos e raramente deixam passar

uma oportunidade de matá-los, feri-los, humilhá-los ou molestá-los. Apesar disso tudo, são criaturas com um profundo senso de honra, autênticos em suas palavras. Sua inteligência os torna inimigos astutos.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *alterar-se* (em qualquer forma humanoide entre 1,2 e 3,6 metros de altura), *invisibilidade*, *ligação telepática de Rary* (somente com outros wang-liangs), *ver o invisível*.

Regeneração (Ext): Os wang-liangs sofrem dano normal de fogo a ácido.

Talentos: Um wang-liang recebe o talento *Ambedestria* como um talento bônus.

WEMIC

Humanoide Monstruoso (Grande)

Dados de Vida: 5d8+5 (27 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 12 m

CA: 15 (+1 Des, -1 tamanho, +4 natural, +1 escudo madeira)

Ataque Base/Agarrar: +5/+13

Ataques: Corpo a corpo: Clava +8, 2 garras +3

Dano: Clava 1d8+4, garra 1d6+2

Face/Alcance: 3 m/1,5 m

Qualidades Especiais: visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +4

Habilidades: For 18, Des 12, Con 12, Int 11, Sab 11, Car 9

Perícias: Esconder-se +2, Saltar +16, Ouvir +5, Furtividade +6, Observar +5, Sobrevivência +4

Talentos: Prontidão, Furtivo

Terreno/Clima: Planícies/Temperado e quente

Organização: Solitário, falange (2–16) ou tribo (20–200, incluindo 2–8 subchefes de 2º a 5º nível, um adepto de 4º a 7º nível e um chefe de 5º a 8º nível)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

Os wemic são caçadores implacáveis que vagam nas planícies. Eles são os mestres das emboscadas e da estratégia.

Os wemic têm o corpo de leões e o torso de um humanoide, que se estende a partir do local onde seria o pescoço do animal. Eles atingem entre 3 m e 3,6 m do focinho à base da cauda, mas alcançam entre 1,80 m e 2,10 m de altura quando estão sobre as patas traseiras. O corpo é recoberto por uma pelagem dourada ou cor de areia e a cauda termina com um tufo de cabelo negro. Os machos adultos têm uma juba de cabelos negros e longos, que recobrem o crânio, o pescoço e os ombros. As barrigas são brancas. A face de um wemic mistura os aspectos de um ser humano e um leão, com um nariz avermelhado ou preto, olhos dourados com pupilas felinas e orelhas grandes.



Wemic

Os seis membros terminam em garras; nos braços humanoides e nas patas dianteiras, as garras são retráteis.

Os wemic falam os idiomas Comum e Silvestre.

COMBATE

Os wemic atacam usando suas patas dianteiras e uma arma, usando a mão inábil para carregar um escudo pequeno (normalmente de madeira ou couro enrijecido).

Perícias: Os wemic recebem +8 de bônus racial em testes de Saltar.

PERSONAGENS WEMIC

Com frequência, as tribos da raça possuem um druida ou adepto. A espécie não tem outros conjuradores. A classe favorecida dos wemic é bárbaro.

SOCIEDADE DOS WEMIC

Os wemic vivem e caçam em grupos chamados falanges, que incluem de 1 a 4 machos, 1 a 12 fêmeas e 1 a 6 filhotes não combatentes. Geralmente, diversas falanges se reúnem sob o comando de um único chefe de tribo, embora esta seja mais uma aliança diplomática do que uma união legítima de falanges distintas. Existem alianças maiores entre as tribos, mas elas somente estão ativas quando há uma enorme ameaça externa.

Os wemic muitas vezes são contratados como rastreadores ou guias pelos aventureiros e exploradores que atravessam seus territórios. Eles sempre exigem ferramentas ou itens mágicos (de preferência armas) como pagamentos. Eles também podem exigir uma taxa de salvaguarda dos viajantes que entrarem em suas terras.

NOS REINOS

As tribos e falanges de wemic são encontradas em diversas regiões de Faerûn, incluindo as Terras Rochosas (entre o Anauroch e os Picos da Tempestade), nas Pradarias de Pelleor (entre as Colinas das Almas Perdidas e o Pântano de Chelimber) e nas Planícies Brilhantes, a oeste de Turmish. Eles também são comuns no Shaar.

Embora atualmente seja apenas um rumor, as lendas revelam a existência de uma sub-raça dos wemic, na qual os machos não possuem juba, que habitaria as Montanhas Boca do Deserto e os Picos do Trovão. Esses "wemic das montanhas" supostamente teriam o mesmo parentesco com a raça principal que os leões teriam com os leões da montanha (ou seja, bem distante). Os rumores descrevem estas criaturas como espécimes muito menores do que os wemic padrão. Suas estatísticas de jogo sofrem as seguintes alterações: DV 3d8+3 (16 PV); Corpo a corpo: clava +5 (dano: 1d8+3), 2 patas +0 (dano: 1d6+1); Força 16, Perícias: Esconder-se +1, Saltar +15, Ouvir +4, Furtividade +5, Observar +4, Sobrevivência +4. Eles vivem e caçam sozinhos ou em casais, definitivamente confirmando sua escassez nas montanhas perigosas que habitam.

WORG



Worg

Besta Mágica (Médio)

Dados de Vida: 4d10+8 (30 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +4/+7

Ataque: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Imobilização

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 17, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 10

Perícias: Esconder-se +4, Furtividade +6, Observar +6, Ouvir +6, Sobrevivência +2*

Talentos: Prontidão, Rastrear

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário, casal ou matilha (6–11)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: 1/10 das moedas; 50% dos bens; 50% dos itens

Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 5–6 DV (Médio); 7–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +1 (parceiro)

Esta besta se parece com um lobo cinza ou negro, mas uma inteligência maligna e diabólica emana de sua face e do brilho de seus olhos.

Os worg são lobos sinistros, dotados de alguma inteligência e uma enorme disposição para o mal. Muitas vezes se aliam a outras criaturas malignas, particularmente os goblins, a quem servem como montaria e guardiões.

Em geral, os worg vivem e caçam em matilhas e suas presas favoritas são herbívoros grandes. Embora geralmente espreitem e matem os filhotes e os animais doentes ou enfraquecidos, não hesitam em caçar humanoides, principalmente quando existe pouco alimento disponível. Eles chegam a espreitar as vítimas humanoides durante horas ou mesmo dias antes de atacar e escolhem o terreno mais vantajoso e a melhor hora do dia para fazê-lo (pouco antes do amanhecer, por exemplo).

Os espécimes mais comuns têm pelos cinza ou negros, atingem 1,5 m de comprimento e cerca de 1 m sobre as quatro patas. Eles pesam 150 kg.

Como são mais inteligentes que seus primos lupinos menores, os worg criaram seu próprio idioma. Alguns indivíduos são capazes de aprender até mesmo os idiomas Comum e Goblin.

COMBATE

Os casais e matilhas caçam em conjunto para abater as presas maiores; os espécimes solitários geralmente espreitam as criaturas menores que eles. Em ambos os casos, sua tática predileta é atacar e fugir na esperança de cansar suas vítimas. Uma matilha costuma cercar os oponentes maiores: cada lobo ataca em separado, mordendo e recuando, até a criatura ficar exausta — então, a matilha inteira parte para o golpe final. Caso estejam impacientes ou em quantidade muito maior que os adversários, os worg sempre tentam imobilizar suas vítimas.

Imobilização (Ext): Um worg que atinja o oponente com sua mordida pode tentar imobilizá-lo como uma ação livre (+3 de bônus no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa fracassar, o adversário não pode reagir e tentar imobilizar o worg.

Perícias: Os worg recebem +1 de bônus racial em testes de Furtividade, Ouvir e Observar, e +2 de bônus racial em testes de Esconder-se.

*Um worg também recebe +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiver rastreando através do Faro.

WYVERN

Dragão (Grande)

Dados de Vida: 7d12+14 (59 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 18 (pobre)

Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +7/+15

Ataque: Corpo a corpo: ferrão +10 (dano: 1d6+4 mais veneno) ou garra +10 (dano: 2d6+4) ou mordida +10 (dano: 2d8+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +10 (dano: 1d6+4 mais veneno) e mordida +8 (dano: 2d8+4) e 2 asas +8 (dano: 1d8+2) e 2 garras +8 (dano: 2d6+4)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imune a sono e paralisia, visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +6

Habilidades: For 19, Des 12, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 9

Perícias: Esconder-se +7, Furtividade +11, Observar +16, Ouvir +13

Talentos: Ataques Múltiplos^B, Foco em Habilidade (veneno), Investida Aérea, Prontidão

Ambiente: Colinas quentes

Organização: Solitário, casal ou revoada (3–6)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro



Wyvern

Progressão: 8–10 DV (Enorme); 11–21 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esse lagarto bípede é maior que um ogro. Sua longa cauda termina em uma cartilagem espessa, onde emerge um ferrão muito similar ao dos escorpões. Suas asas de couro são parecidas com as asas de um morcego e sua enorme mandíbula está repleta de dentes longos e pontiagudos.

Um primo distante dos dragões, o wyvern é um imenso lagarto alado que possui um ferrão venenoso em sua cauda.

Os wyvern não emanam um odor muito forte, embora seus covis possam exalar o cheiro de morte recente.

A criatura atinge 4,5 m de comprimento e a coloração do corpo varia entre o marrom escuro e o cinza; metade desse tamanho representa a cauda. A envergadura das asas atinge 6 m e ele pesa quase 1 tonelada.

Os wyvern falam o idioma Dracônico, mas a maioria é estúpida demais para emitir qualquer ruído além de um silvo baixo e um rosnado profundo, muito parecido ao bramido de um crocodilo gigante.

COMBATE

Os wyvern são muito estúpidos, entretanto também são extremamente agressivos: eles atacarão qualquer criatura próxima que não seja obviamente mais poderosa. O wyvern mergulha através do ar, arrebatando sua vítima com as garras e depois a aferroa até a morte.

Um wyvern só consegue golpear com suas garras quando realiza uma Investida Aérea.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o wyvern precisa atingir um oponente com suas garras. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ferrão.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Os wyvern recebem +3 de bônus racial em testes de Observar.

XIII

Extra-Planar (Médio — Planar)

Dados de Vida: 5d8+10 (32 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 20 (+3 Des, +7 natural), toque 13, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +5/+7

Ataque: Corpo a corpo: espada curta +7 (dano: 1d6+2; dec. 19–20/x2) ou garra +7 (dano: 1d4+2); ou à distância: arco longo +8 (dano: 1d8; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 espadas curtas +5 (dano: 1d6+2; dec. 19–20/x2 e 1d6+1; dec. 19–20/x2) e 2 garras +5 (dano: 1d4+1); ou 4 garras +5 (dano: 1d4+2 e 1d4+1); ou à distância: 2 arcos longos +4 (dano: 1d8; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Implante, agarrar aprimorado, paralisia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, viagem planar, Resistência à Magia 21

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +5

Habilidades: For 15, Des 16, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 11

Perícias: Acrobacia +11, Arte da Fuga +11, Diplomacia +2, Equilíbrio +13, Escalar +10, Furtividade +11, Intimidar +8, Observar +9, Ouvir +9, Sentir Motivação +8, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)

Talentos: Ataques Múltiplos^B, Combater com Múltiplas Armas, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Plano Etéreo

Organização: Solitário ou gangue (2–5)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 6–8 DV (Médio); 9–15 DV (Grande)

Ajuste de Nível: +4

Esta criatura é quase réptil: ele tem quatro braços, escamas vermelhas e brilhantes e olhos sombrios e penetrantes. Ela é menor que um ser humano.

Malévolos ao extremo, os xill são conhecidos por sua brutalidade e totalitarismo. Eles combinam uma generosa dose de maldade com um aguçado amor pela crueldade.

Alguns xill são bárbaros e impetuosos, embora a maioria seja formada por criaturas mais civilizadas, que seguem brutalmente a ordem.

Sua altura varia entre 1,20 m a 1,50 m e seu peso atinge cerca de 50 quilos.

Eles falam o idioma Infernal.

COMBATE

Os xill são adversários perigosos, pois atacam com seus quatro braços. Os mais civilizados utilizam armas, geralmente duas ao mesmo tempo, mas deixam duas garras livres para a manobra Agarrar.

Em geral, os xill permanecem no Plano Etéreo e aguardam uma presa apropriada; então, tentam emboscá-la usando sua habilidade de viajar entre os planos. Eles costumam utilizar a perícia Acrobacia o máximo possível durante o combate; geralmente, um ou dois distraem os inimigos fisicamente mais fortes, atacando-os. Depois, assumem uma posição mais defensiva enquanto seus companheiros manobram para obter alguma vantagem.

Implante (Ext): Os xill implantam seus ovos dentro de criaturas paralisadas como uma ação padrão. O ovo chocará em cerca de 90 dias após a incubação; o filhote sairá literalmente devorando o hospedeiro internamente. A magia *remover doença* é capaz de extrair o óvulo, assim como um teste bem-sucedido da perícia Cura (CD 25). Caso o teste fracasse, o curandeiro

poderá tentar novamente, mas cada tentativa (bem-sucedida ou não) causa 1d4 pontos de dano ao paciente.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o xill precisa atingir um oponente com uma ou mais garras. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Ele recebe +2 de bônus no teste de Agarrar para cada garra que atinja a vítima. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar sua mordida automaticamente na rodada subsequente. A mordida não causa dano, mas injeta o veneno paralisante.

Paralisia (Ext): Qualquer criatura atingida pela mordida de um xill deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou será paralisada durante 1d4 horas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Viagem Planar (Sob): Esses viajantes planares gostam de deslizar entre as dobras do espaço para atacar seus inimigos como se aparecessem do nada. Eles são capazes de entrar no Plano Material usando uma ação de movimento, mas precisam de 2 rodadas para voltar ao Plano Etéreo — nesse período, eles não podem realizar ações. Conforme o xill viaja para outro plano, torna-se mais difícil atingi-lo: qualquer oponente sofre 20% de chance de falha na primeira rodada e 50% na segunda. Ele pode usar essa habilidade trazendo consigo um voluntário ou uma criatura indefesa.

XILL COMO PERSONAGENS

Um grupo de xill civilizados é invariavelmente liderado por um clérigo. Os clérigos da raça podem escolher dois entre os seguintes domínios: Mal, Ordem, Força e Viagem.



Xill

	Xorn Inferior Extra-Planar (Pequeno — Planar, Terra)	Xorn Extra-Planar (Médio — Planar, Terra)	Xorn Ancião Extra-Planar (Grande — Planar, Terra)
Dados de Vida:	3d8+9 (22 PV)	7d8+17 (48 PV)	15d8+6 (130 PV)
Iniciativa:	+0	+0	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escavar 6 m	6 m (4 quadrados), escavar 6 m	6 m (4 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura:	23 (+1 tamanho, +12 natural), toque 11, surpresa 23	24 (+14 natural), toque 10, surpresa 24	25 (-1 tamanho, +16 natural), toque 9, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar:	+3/+0	+7/+9	+15/+25
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d8+2)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 4d6+3)	Corpo a corpo: mordida +21 (dano: 4d8+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d8+2) e 3 garras +4 (dano: 1d3+1)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 4d6+3) e 3 garras +8 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: mordida +21 (dano: 4d8+7) e 3 garras +19 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Visão 360°, cavar, Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imune a frio e fogo, resistência à eletricidade 10, sentido sísmico 18 m	Visão 360°, cavar, Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imune a frio e fogo, resistência à eletricidade 10, sentido sísmico 18 m	Visão 360°, cavar, Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imune a frio e fogo, resistência à eletricidade 10, sentido sísmico 18 m
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +3, Von +3	Fort +7, Ref +5, Von +5	Fort +13, Ref +9, Von +9
Habilidades:	For 15, Des 10, Com 15, Int 10, Sab 11, Car 10	For 17, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10	For 25, Des 10, Con 19, Int 10, Sab 11, Car 10
Perícias:	Conhecimento (masmorras) +6, Esconder-se +10, Furtividade +3, Intimidar +3, Observar +8, Ouvir +6, Procurar +6, Sobrevivência +6 (+8 seguindo rastros ou no subterrâneo)	Conhecimento (masmorras) +10, Esconder-se +10, Furtividade +10, Intimidar +10, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Sobrevivência +10 (+12 seguindo rastros ou no subterrâneo)	Conhecimento (masmorras) +18, Esconder-se +14, Furtividade +18, Intimidar +18, Observar +22, Ouvir +18, Procurar +22, Sobrevivência +18 (+20 seguindo rastros ou no subterrâneo)
Talentos:	Ataques Múltiplos, Vitalidade	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Trespasar ^B , Vitalidade	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Trespasar Aprimorado, Trespasar ^B , Vitalidade
Ambiente:	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra
Organização:	Solitário, casal ou nicho (3–5)	Solitário, casal ou nicho (3–5)	Solitário, casal ou rastejantes (6–11)
Nível de Desafio:	3	6	8
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	4–6 DV (Pequeno)	8–14 DV (Médio)	16–21 DV (Grande); 22–45 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

XORN

O corpo desta criatura bizarra é largo e composto de um material semelhante à rochas cristalizadas. Ele tem uma bocarra grande e poderosa no topo de sua cabeça, cercada simetricamente por três longos braços, com garras afiadas nas pontas. Entre os braços, há grandes olhos de pedra lapidada que lhe permitem enxergar em todas as direções. Na parte inferior, existem três pernas curtas e grossas, cada uma paralela a um olho.

Estes seres são carneiros do Plano Elemental da Terra.

Os xorn menores têm cerca de 90 cm de altura e largura e pesam 60 kg. Os xorn médios têm quase 1,5 m de altura e largura e pesam 300 kg. Os anciões atingem 2,40 m de altura, a mesma largura e pesam quase 9 toneladas.

Eles falam os idiomas Terran e Comum.

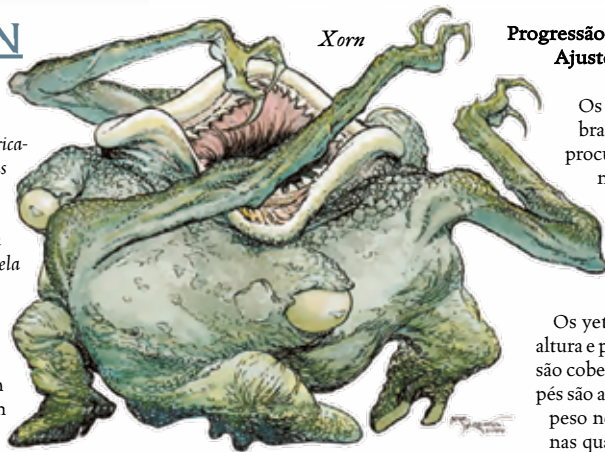
COMBATE

Os xorn não atacam as criaturas de carne, exceto para se defender ou guardar suas propriedades, pois são incapazes de digerir carne. Os xorn tratam as criaturas do Plano Material com indiferença — a menos que estejam portando uma quantia significativa de metais preciosos e minerais, dos quais eles se alimentam e conseguem farejar num raio de 6 m. Um xorn pode se tornar agressivo quando estiver faminto, especialmente no Plano Material, onde seu sustento é mais difícil de encontrar do que no seu plano de origem.

A tática de ataque predileta dos xorn é aguardar sob alguma superfície rochosa até que o oponente se aproxime, então emergir de repente. Os bandos de xorn costumam enviar um dos seus integrantes para negociar a comida enquanto o restante se posiciona para um possível ataque surpresa.

Visão 360° (Ext): Os olhos simetricamente posicionados do xorn lhe permitem enxergar em qualquer direção e concedem +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar. Um xorn não pode ser flanqueado.

Cavar: Um xorn pode deslizar através de rocha, lama ou qualquer outra superfície de terra, exceto metais, como um peixe atravessaria a água. Quando está cavando, a criatura não deixa nenhum túnel ou buraco atrás de si, nem sequer gera qualquer ondulação ou sinal de sua presença. Conjurar a magia *mover terra* sobre a área onde um xorn estiver o arremessará a 9 m de distância e deixará a criatura atordoada durante 1 rodada, exceto se ela obtiver sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15).



Xorn

Progressão: 5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3

Os yetis são humanoides grandes com pelos brancos que assombram as montanhas árticas à procura de presas. Sua habilidade de se misturar à neve, junto com seu uivo misterioso às vezes escutado ecoando através das montanhas, têm dado uma reputação de criaturas sinistras e sobrenaturais, mas eles na verdade são pouco mais do que grandes macacos carnívoros.

Os yeti medem aproximadamente 2,4 metros de altura e pesam 150 kg ou mais. Seus corpos poderosos são cobertos com longos pelos brancos. Suas mãos e pés são amplos e achatados, ajudando a dispersar seu peso nos traiçoeiros campos de neve. Eles andam nas quatro patas como os gorilas, mas lutam mais confortavelmente estando de pé. Seus olhos são de um azul gelido ou sem cor, enquanto suas garras e carne são brancas como marfim. Em vez de confiar numa grossa camada de gordura corporal para se aquecer, o yeti possui pelos grossos e quentes que absorvem o calor e mantêm a criatura aquecida. Uma pálpebra extra, transparente, permite ao yeti enxergar claramente na neve.

Os yetis falam o idioma Gigante.

COMBATE

Os yetis perseguem suas presas e preparam emboscadas para capturar suas vítimas de surpresa. Uma vez que a batalha comece, ele luta ferozmente com suas garras.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, um yeti deve acertar um ataque de garra. Se conseguir uma imobilização contra uma criatura Média ou menor, ele pode usar a constrição.

Constrição (Ext): Um yeti inflige 1d6+4 pontos de dano com um teste de Agarrar bem sucedido contra criaturas Médias ou menores, mais um adicional 2d6 pontos de dano de frio dos efeitos de absorção de calor dos pelos da criatura.

Subtipo Frio (Ext): Imune ao frio; sofre dano dobrado de fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência. Consulte o Capítulo 7: Glossário, do Livro dos Monstros.

Perícias: *Os pelos brancos do yeti concedem +15 de bônus nos testes de Esconder-se na neve.

YRTHAK

Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida: 12d10+36 (102 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 18 m (médio)

Classe de Armadura: 18 (–2 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +12/+25

Ataque: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d8+5); ou toque à distância: rajada sônica +12 (dano: 6d6)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d8+5) e 2 garras +13 (dano: 1d6+2); ou toque à distância: rajada sônica +12 (dano: 6d6)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Rajada sônica, explosão

Qualidades Especiais: Percepção às Cegas 36 m, imunidades, vulnerabilidade a som

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +10, Von +5

Habilidades: For 20, Des 14, Con 17, Int 7, Sab 13, Car 11

Perícias: Ouvir +12, Furtividade +10

Talentos: Arrebatador, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Tolerância

Ambiente: Montanhas temperadas

YETI

Humanoide (Frio) Monstruoso Grande

Dados de Vida: 4d8+4 (22 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 12 metros

CA: 14 (–1 tamanho, +1 Des, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7

Dano: Garras 1d6+4

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, constrição

Qualidades Especiais: Subtipo frio

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Vontade +5

Habilidades: For 18, Des 13, Cons 12, Int 9, Sab 12, Car 11

Perícias: Escalar +8, Esconder-se –1*, Furtividade +3, Sobrevivência +4

Talentos: Ataque Poderoso, Sorrateiro

Terreno/Clima: Colinas e Montanhas frias

Organização: Solitário ou clã (2–7)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro



Yeti

Organização: Solitário ou ninhada (2–4)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Nenhum

Tendência: Frequentemente Neutro

Progressão: 13–16 DV (Enorme); 17–36 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um réptil alado, amarelo esverdeado, sem olhos, com asas membranosas, uma cauda longa e uma grande barbatana nas costas. Ela possui uma protuberância similar a um chifre na sua cabeça, que lembra um crocodilo.

Um estranho predador das terras ermas e desoladas, o yrthak aterroriza a área que habita com a voracidade de um grande dragão.

Todos são cegos, mas percebem os sons e os movimentos por meio de um órgão especial situado em sua língua comprida. Uma única protuberância em sua cabeça, similar a um chifre, emite poderosas ondas sonoras. O corpo da criatura tem uma coloração jaspe e verde amarelada: as asas e as barbatanas são mais claras que a cabeça e o corpo. Suas presas são amarelas.

Os yrthak são peregrinos e astutos; são onívoros, mas preferem carne. Um yrthak mantém um ninho no topo de uma montanha isolada, é capaz de viajar durante dias a procura de comida e não retorna com a mesma frequência. Algumas vezes, os yrthak sobrevoam o solo a menos de 30 m, tentando sentir uma presa.

Essas bestas aladas têm 6 m de comprimento, 12 m de envergadura e pesam 5 toneladas.

Apesar de sua inteligência, os yrthak não falam.

COMBATE

Um yrthak prefere atacar a partir do céu, bombardeando o terreno com ataques sônicos ou arrebatando sua presa e largando-a no ar (em geral, eles aterrissam para devorar a presa esmagada).

Rajada Sônica (Sob): A cada 2 rodadas, um yrthak pode concentrar sua energia sônica num raio com alcance de 18 m de distância. É necessário um ataque de toque a distância para atingir um único alvo e causar 6d6 pontos de dano.

Explosão (Sob): O yrthak é capaz de disparar sua rajada sônica sobre o solo, uma pedra grande, um muro de pedra ou qualquer superfície que possa criar uma explosão de fragmentos de pedra. Este ataque causa 2d6 pontos de dano perfurante em todas as criaturas num raio de 3 m do ponto de origem da explosão.

A utilização dessa habilidade está sujeita ao limite da rajada sônica do yrthak, portanto somente é possível utilizá-la uma vez a cada 2 rodadas, mas nunca em rodadas consecutivas ou subsequentes ao disparo de uma rajada sônica.

Percepção às Cegas (Ext): Um yrthak é capaz de perceber seus inimigos num raio de 36 m. Além desse limite, ele deve ser considerado cego. Os yrthak são imunes a ataques e efeitos mágicos visuais, como ilusões e outras formas de ataque relacionadas com a visão.

Um yrthak cuja audição seja neutralizada estará efetivamente cego; todos os seus oponentes adquirem camuflagem total.

Imunidades: Eles são imunes aos ataques e efeitos visuais, ilusões e outras formas de ataque que dependem da visão.

Perícias: Os yrthak recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir.

Yrthak



COMBATE

Estes seres são talentosos e espertos e lutam dessa forma. Eles planejam armadilhas elaboradas e utilizam o ambiente de modo soberbo durante o combate; sempre escolherão emboscadas a um confronto direto. Além disso, eles preferem ataques à distância e magias ao combate corporal.

Em um grupo misto, os menos valorosos e mais poderosos atacarão primeiro. Isso significa que os puros-sangues sempre atacarão antes dos mestiços, que por sua vez atacarão antes das abominações. O líder do grupo poderá enviar determinados integrantes na dianteira para obter uma estratégia melhor.

Alterar Forma (SM): Os yuan-ti podem assumir a forma de uma víbora, desde que sua categoria de tamanho esteja entre Miúdo e Grande (veja Víbora, Capítulo 2), usando suas habilidades psíquicas. Esta habilidade é similar à magia *metamorfose* (Nível de Conjurador: 19º), mas o yuan-ti não recupera pontos de vida durante a transformação e somente formas ofídias estão disponíveis. O yuan-ti perde suas armas naturais (se houver) e adquire os tipos de ataque da víbora selecionada. Caso o yuan-ti seja capaz de envenenar suas vítimas, poderá escolher entre inocular seu veneno ou o da víbora, conforme a potência de cada um.

Detectar Veneno (SM): Todos os yuan-ti possuem a habilidade psíquica de *detectar veneno* como a magia *homônima* (Nível de Conjurador: 6º).

YUAN-TI COMO PERSONAGENS

A classe favorecida dos yuan-ti puro-sangue e mestiços é ranger. As abominações favorecerem a classe clérigo. Os clérigos yuan-ti adoram Merrshaulk e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Mal, Destruição e Plantas.

SOCIEDADE DOS YUAN-TI

Os yuan-ti são adoradores religiosos do mal. Além disso, nutrem uma estima especial por todos os répteis. O centro da vida dos yuan-ti é o templo e seus rituais geralmente envolvem sacrifícios sangrentos. Eles preferem habitar ruínas antigas e isoladas, mas existem rumores sobre vilarejos até mesmo sob as cidades dos humanos. Os yuan-ti sempre são reticentes para revelar a localização de uma cidade ou templo. Sua arquitetura é repleta de círculos, com rampas e mastros no lugar das escadas.

As abominações governam os demais yuan-ti e são os líderes dos templos, figurando entre os mais altos sacerdotes do clero. Os puros-sangues são responsáveis pela negociação com o exterior, sempre se passando por seres humanos.

A divindade maior dos yuan-ti é Merrshaulk, que impeliu e conduziu a formação da linhagem.

ABOMINAÇÃO

Humanoide Monstruoso (Grande)

Dados de Vida: 9d8+27 (67 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 6 m, natação 6 m

Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +1 Des, +10 natural, +2 escudo grande), toque 10, surpresa 21

Ataque Base/Agarrar: +9+17

Ataque: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +13 (dano: 1d8+4; dec. 18–20/x2); ou à distância: arco longo composto [bônus de For +4] (obra-prima) +10 (dano: 2d6+4; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +13/+8 (dano: 1d8+4; dec. 18–20/x2) e mordida +7 (dano: 2d6+3 mais veneno); ou à distância: arco longo composto [bônus de For +4] (obra-prima) +10/+5 (dano: 2d6+4; dec. x3)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Repugnância, constrição 1d6+6, agarrar aprimorado, veneno, *produzir ácido*, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: *Alterar Forma*, *poder do camaleão*, visão no escuro 18 m, detectar veneno, faro, Resistência à Magia 18

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +11

Habilidades: For 19, Des 13, Con 17, Int 20, Sab 20, Car 18

Perícias: Concentração +15, Esconder-se +8*, Furtividade +12, Observar +19, Ofícios ou Conhecimento (dois quaisquer) +17, Ouvir +19

Talentos: Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas*, Mobilidade, Prontidão*

Ambiente: Florestas quentes

YAUN-TI

Os yuan-ti são descendentes de seres humanos cujas linhagens foram miscigenadas com os ancestrais das cobras. Sua maldade, astúcia e crueldade são lendárias.

Os yuan-ti estão sempre elaborando planos e esquemas para cumprir seus próprios interesses sombrios. Eles são calculistas e complacentes o suficiente para formar alianças com outras criaturas malignas quando é necessário, mas em geral colocam seus interesses em primeiro lugar.

Todos os yuan-ti possuem características ofídias e o corpo de grande parte apresenta elementos de cobras.

Os yuan-ti falam seu próprio idioma, além dos idiomas Comum, Dracônico e Abissal.

Organização: Solitário, casal, gangue (3–4), tropa (2–13 puro-sangue, 2–5 mestiços e 2–4 abominações) ou tribo (20–160 puro-sangue, 10–80 mestiços e 10–40 abominações)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +7

Esta aberração parece uma serpente gigante, exceto pelos seus olhos que transmitem uma inteligência nefasta e pelos braços humanoides e musculosos.

As abominações yuan-ti são cobras monstruosas com braços humanoides. Seus traços ofídios podem refletir qualquer variedade de cobras venenosas, portanto uma abominação pode ter as escamas negras de uma anaconda ou a cabeça característica de uma víbora. Estes aspectos geralmente se repetem no mesmo grupo de abominações e marcam o status da tropa dentro da tribo.

Elas têm entre 2,4 e 3,6 m, pesando de 100 a 150 kg.

COMBATE

As abominações são os mestres da sociedade yuan-ti e incitam seus inferiores para combaterem na linha de frente. Enquanto seus subalternos lutam, as abominações assistem cuidadosamente, identificando os inimigos mais poderosos e suas habilidades mais preocupantes para depois neutralizá-los com seus vastos poderes mágicos e psíquicos.

Repugnância: O yuan-ti é capaz de gerar psiquicamente um efeito de compulsão contra um único alvo num raio de 9 m. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 22) ou sofrerá uma aversão a cobras durante 10 minutos. As vítimas afetadas devem permanecer a mais de 6 m de qualquer cobra ou yuan-ti, viva ou morta; se estiverem a 6 m de uma víbora, serão obrigadas a se afastar. Quando isso não for possível, ou a vítima nesse estado for atacada por cobras ou yuan-ti, ela será afetada pela aversão. Esse efeito causará –4 de penalidade efetiva na Destreza até que a duração termine ou a vítima esteja além de 6 m de distância de uma cobra ou yuan-ti. Para todos os demais propósitos (duração, etc.), esta habilidade é idêntica a magia *antipatia* (Nível de Conjurador: 16^o). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Construção (Ext): Uma abominação causa 1d6+6 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a abominação precisa atingir um oponente Grande ou menor com sua mordida. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar a construção.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Produzir Ácido (SM): A abominação tem o poder psíquico de segregar ácido de seu corpo e causar 3d6 pontos de dano por ácido a qualquer coisa que tocar, incluindo as criaturas atingidas pela sua mordida. O yuan-ti também utiliza esse poder enquanto agarra uma criatura, causando 5d6 pontos de dano por ácido. O ácido perde o efeito quando se afasta do corpo da criatura. Os yuan-ti são imunes a esse efeito.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *construção* (CD 15), *transe animal* (CD 16); 3/dia — *escuridão profunda*, *neutralizar veneno* (CD 18), *sugestão* (CD 17); 1/dia — *metamorfose tórrida* (CD 19; apenas formas de víbora), *medo* (CD 18). Nível de Conjurador: 10^o. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Poder do Camaleão (SM): A abominação é capaz de alterar psiquicamente a própria coloração (e de seus equipamentos) para mesclar-se ao ambiente, recebendo +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se.

Perícias: Uma abominação sempre pode 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo se estiver com pressa ou ameaçada.

Esta criatura recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10'

nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

*Os yuan-ti sob efeito do *poder do camaleão* recebem +10 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se.



Taun-Ti

à Magia 16

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +9

Habilidades: For 15, Des 13, Con 13, Int 18, Sab 18, Car 16

Perícias: Concentração +11, Esconder-se +10*, Observar +16, Ofícios ou Conhecimento (dois quaisquer) +14, Ouvir +16

Talentos: Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas^B, Prontidão^B

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário, casal, gangue (3–4), tropa (2–13 puro-sangue, 2–5 mestiços e 2–4 abominações) ou tribo (20–160 puro-sangue, 10–80 mestiços-e 10–40 abominações)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +5

Esta criatura tem o corpo ágil de um ser humano, com aspectos faciais finos e olhos fendidos. Sua pele é recoberta de escamas brilhantes e tem uma cabeça de serpente com longas presas e língua bifurcada.

Assim como os puros-sangues, esta variação apresenta muitos aspectos humanos, mas tem características óbvias de cobras. Seus traços ofídios podem refletir uma grande variedade de víboras venenosas, portanto um mestiço pode ter uma cabeça de cobra ou um padrão de escamas notório. Estas características geralmente se repetem no mesmo grupo de mestiços e marcam o status da tropa dentro da tribo.

Os mestiços têm o mesmo tamanho e peso dos seres humanos.

Combate

Os mestiços não entram em combate até que os puros-sangues que os acompanham o façam. Eles utilizam o *poder do camaleão* para se esconderem enquanto usam suas habilidades similares à magia contra seus oponentes. Se todos puros-sangues forem derrotados, os mestiços entrarão em combate no seu lugar.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Produzir Ácido (SM): O yuan-ti mestiço tem o poder psíquico de segregar ácido de seu corpo e causar 3d6 pontos de dano por ácido a qualquer coisa que tocar, incluindo as criaturas atingidas pela sua mordida. O yuan-ti também utiliza esse poder enquanto agarra uma criatura, causando 5d6 pontos de dano por ácido. O ácido perde o efeito quando se afasta do corpo da criatura. Os yuan-ti são imunes a esse efeito.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *causar medo* (CD 14), *construção* (CD 14), *transe animal* (CD 15); 1/dia — *escuridão profunda*, *neutralizar veneno* (CD 17), *sugestão* (CD 16). Nível de Conjurador: 8º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Poder do Camaleão (SM): O mestiço é capaz de alterar psiquicamente a própria coloração (e de seus equipamentos) para mesclar-se ao ambiente, recebendo +10 de circunstância nos testes de Esconder-se.

Perícias: *Os yuan-ti sob efeito do *poder do camaleão* recebem +10 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se.

Variações Para Mestiços

As estatísticas acima refletem a variação mais comum de um yuan-ti mestiço, com a cabeça e pele de serpente e todos os outros traços humanoides. Contudo, a maldição dessas criaturas produz uma vasta quantidade de variações para os mestiços, manifestando sua natureza ofidívia de diversas formas. Para criar um mestiço aleatório, jogue 1d% e consulte a tabela a seguir.

1d40	Variação de Mestiço
01–40	Como descrito acima
41–60	Cabeça humana, mas os braços são cobras (2 ataques de mordida em vez de um; dano: 1d4+2 mais veneno)
61–80	Cauda de cobra além das pernas (deslocamento de 9 m, natação 4,5 m; pode usar construção contra criaturas Pequenas ou menores causando 1d4+3 pontos de dano)
81–00	Cauda de cobra no lugar das pernas (deslocamento de 6 m, escalada 4,5 m, natação 4,5 m; pode usar construção contra criaturas Médias ou menores causando 1d6+3 pontos de dano)

Construção (Ext): Um mestiço com cauda de cobra inflige dano adicional (1d4+3 se tiver pernas, caso contrário 1d6+3) caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar contra criaturas menores.

PURO SANGUE

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 4d8 (18 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (+1 Des, +1 natural, +3 couro batido obra-prima, +2 escudo pesado obra-prima), toque 11, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +4/+4

Ataque: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +5 (dano: 1d6; dec. 18–20/x2); ou à distância: arco longo (obra-prima) +6 (dano: 1d8; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +5 (dano: 1d6; dec. 18–20/x2); ou à distância: arco longo (obra-prima) +6 (dano: 1d8; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: *Alterar forma*, visão no escuro 18 m, detectar veneno, Resistência à Magia 14

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +4

Habilidades: For 11, Des 13, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 12

Perícias: Concentração +7, Conhecimento (um qualquer) +5, Disfarces +4*, Esconder-se +3, Observar +4, Ouvir +4

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas^B, Prontidão^B

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário, casal, gangue (3–4), tropa (2–13 puro-sangue, 2–5 mestiços e 2–4 abominações) ou tribo (20–160 puro-sangue, 10–80 mestiços e 10–40 abominações)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2

Estas criaturas parecem humanos esguios e ágeis, dotados de aspectos faciais finos e olhos fendidos. Entretanto, quando observados de perto, é possível distinguir uma língua bifurcada, presas pontiagudas e sinais de escamas no pescoço e membros.

Um yuan-ti puro-sangue assemelha-se a um humano à primeira vista. Em geral, seus aspectos ofidios são mais discretos.

Eles têm o mesmo tamanho e peso de um ser humano.

Combate

Os puros-sangues são a variação menos perspicaz dos yuan-ti, embora sejam orgulhosos de possuírem mais inteligência que os humanos. São responsáveis por assumirem disfarces como humanos e trabalharem como espiões para seus mestres, as abominações.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *causar medo* (CD 12), *construção* (CD 12), *enfeitiçar pessoa* (CD 12), *escuridão*, *transe animal* (CD 13). Nível de Conjurador: 4º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Perícias: Um puro-sangue recebe +5 de bônus racial nos testes de Disfarces quando tenta se passar por um ser humano.

Yuan-ti Puro-Sangue Como Personagens

Os personagens yuan-ti puro-sangue possuem as seguintes características raciais.

— +2 Des, +2 Int, +2 Car.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento básico terrestre de um yuan-ti puro-sangue é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m.

— Dados de Vida Raciais: Um yuan-ti puro-sangue começa com quatro níveis de humanoide monstruoso, que fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanoide monstruoso de um yuan-ti lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 x (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Concentração, Conhecimento (qualquer), Disfarces, Esconder-se, Observar e Ouvir.

— Talentos Raciais: Os níveis como humanoide monstruoso de um yuan-ti puro-sangue lhe concedem 2 talentos. Eles adquirem Prontidão e Lutar às Cegas como talentos adicionais.

— +1 de bônus de armadura natural

— Ataques Especiais (veja acima): Habilidades similares a magia.

— Qualidades Especiais (veja acima): *Alterar forma*, detectar veneno, RM igual a 14 + níveis de classe.

— Idiomas Automáticos: Yuan-ti e Comum. Idiomas Adicionais: Abissal e Dracônico.

— Classe Favorecida: Ranger.

— Ajuste de Nível: +2.

YUAN-TI (FORGOTTEN REALMS)

Um dos aspectos mais traiçoeiros dos yuan-ti é a sua descendência humana. Parte dessa raça ofidívia de criaturas malignas desce de humanos que se envolveram com uma espécie sáuria ancestral. Visando perpetuar sua malevolência monstruosa, os yuan-ti continuam a misturar o sangue de humano com a raça serpente, criando dois tipos de agentes e lacaios exclusivos de Faerûn que não são totalmente humanos — nem completamente yuan-ti.

Esses lacaios são criados através do mesmo processo. Se o ritual obtiver sucesso, o resultado será um yuan-ti maculado. Essas criaturas têm a mesma aparência que possuíam antes da infecção — quase sempre são humanos (ou raramente elfos, anões, orcs e outros humanoides) musculosos e robustos entre o 3º e o 6º nível. Embora seus corpos não denunciem a presença do sangue maculado, sua personalidade e comportamento o fazem. Eles costumam lambe os lábios com frequência, emitir pequenos sibilos ou criar enormes viboras como animais de estimação. Os maculados servem aos yuan-ti como agentes capazes de se infiltrar entre as demais raças e atuar disfarçados nas regiões onde os yuan-ti puro-sangue seriam descobertos.

Se o ritual fracassar, o resultado será um protetor da ninhada (chamado histachii no idioma original). Essas abominações de inteligência limitada são criaturas sem cabelo e corpos macilentos. A pele cinzenta ou amarelo-esverdeada é rígida e tem escamas, que emanam um odor de carne apodrecida. Eles têm olhos grandes, redondos e injetados de sangue, e uma língua bifurcada que emerge e retornar para a boca constantemente. Os protetores da ninhada, conforme o nome indica, quase sempre são encontrados nas câmaras de procriação dos yuan-ti.

Os maculados e os protetores falam os idiomas que conheciam antes da metamorfose e normalmente aprendem Dracônico depois de alguns meses da infecção.

COMO CRIAR UM YUAN-TI

“Maculado” e “protetor da ninhada” são modelos que podem ser adicionados a qualquer criatura humanoide (daqui por diante denominada “criatura-base”). O tipo da criatura muda para humanoide monstruoso. O yuan-ti conserva

todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: O mesmo da criatura-base.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base.

CA: O mesmo da criatura-base. Os protetores da ninhada não usam armaduras.

Ataques e Dano: Os mesmos da criatura-base. Os maculados adquirem uma mordida venenosa, mas geralmente ela é inútil em combate (veja Ataques Especiais, a seguir).

Os protetores da ninhada adquirem garras e presas afiadas que podem utilizar em combate. Eles conservam os bônus de ataque da criatura-base; a garra causa 1d4 pontos de dano e a mordida causa 1d4 pontos de dano.

Ataques Especiais: Os maculados e protetores conservam todos os ataques especiais da criatura-base. Os maculados adquirem as habilidades especiais descritas a seguir.

Psiquismo (SM): A transformação ativa as capacidades psíquicas latentes da mente humana, fornecendo aos maculados algumas habilidades sobrenaturais, similares ao psiquismo dos yuan-ti. O maculado é capaz de gerar os seguintes efeitos, sem limite diário, como um feiticeiro de nível equivalente aos seus Dados de Vida: *envenenamento* (Fortitude CD 13 + modificador de Constituição) e *metamorfosar-se* (apenas víboras e formas répteis).

Veneno: A saliva dos maculados é venenosa quando é ingerida ou injetada no sangue, mas esta habilidade normalmente é inútil em combate. Um maculado seria capaz de inocular o veneno durante a manobra Agarrar, contra um adversário sem armadura; a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida do maculado + modificador de Constituição) ou sofrerá 1d4 pontos de dano temporário de Constituição; o dano secundário (que exige outro teste de resistência) é o mesmo. O beijo de um maculado é tóxico, mas a CD do teste de resistência será reduzida em 2 pontos.

Os protetores da ninhada não adquirem as habilidades acima, mas recebem a habilidade racial *fúria*.

Fúria (Ext): Uma vez por dia, o protetor é capaz de imergir num estado de fúria incontrolável, similar a habilidade dos bárbaros. Nesse estado, eles recebem +4 de Força, +4 de Constituição e +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade, mas sofrem -2 de penalidade na CA.

Qualidades Especiais: Os maculados e protetores conservam todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as habilidades descritas a seguir.

Imunidade a Veneno (Ext): Os maculados e protetores são imunes a venenos ofídios, inclusive de qualquer yuan-ti.

Resistência a Magia (Ext): Os maculados adquirem RM 12 +1 a cada três níveis de classe.

Resistências Psíquicas (Ext): Os protetores são imunes a efeitos de imobilizar e enfeitiçar.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Maculados — Constituição +2. Protetores da ninhada — Destreza +2, Constituição +2, Inteligência -4, Carisma -4.

Perícias: Idênticas à criatura-base. Os protetores perdem 2 graduações em cada perícia devido à redução na Inteligência.

Talentos: Os maculados e os protetores adquirem Prontidão como um talento adicional.

Terreno/Clima: Terrestre/Quente

Organização: Maculado — Solitário. Protetor da ninhada — bando (2-8) ou tribo (9-20)

Nível de Desafio: Maculado — criatura-base +1. Protetor da ninhada — mesmo da criatura-base

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Maculado — conforme a classe de personagem. Protetor da ninhada — nenhuma.

COMO CRIAR UM MACULADO

Os yuan-ti criam a maioria dos seus lacaios a partir de humanos cativos. Eles também submetem ao ritual os adoradores humanos que se oferecem para

se transformar em maculados. A criatura ingere uma solução do veneno dos yuan-ti, misturada com ervas e raízes especiais.

Qualquer humanoide que ingerir esta mistura, voluntária ou forçadamente, deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 16).

Se fracassar, deve obter sucesso em um teste de Constituição (CD 15) para se tornar um maculado, um processo doloroso que exige 1d6 dias. Se fracassar no segundo teste, a criatura lentamente se transformará num protetor da ninhada em 1d6+6 dias.

Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura imediatamente entrará em coma e morrerá 1 hora depois. As magias *neutralizar veneno* e *retardar envenenamento*, conjuradas antes da vítima falecer, reverterem o estado de coma. Os yuan-ti puro-sangue são capazes de neutralizar o veneno e costumam salvar as criaturas que fracassaram nos testes — infelizmente, não por altruísmo. Qua-

se sempre, um prisioneiro que estava em coma depois de ingerir a mistura acorda repentinamente, apenas para ingerir outro frasco de veneno para concluir o ritual de transformação.

Em geral, somente os humanos se tornam maculados. As demais raças que ingerem a mistura devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou entrarão em coma e morrerão

em 1d4+1 rodadas. Se obtiver sucesso, a vítima ficará extremamente adoecida e não poderá realizar qualquer ação durante 1d4 rodadas. O processo para afetar outros humanoides é desconhecido.

Quando um humano fracassa no teste de resistência depois de ingerir a solução venenosa, é possível impedir a metamorfose com ações desesperadas. A magia *neutralizar veneno* reverte o estado de coma ou suprime a ação da mistura. Logo depois, é preciso conjurar *dissipar magia*, *remover maldição* e *cura completa*, necessariamente nesta ordem, para reverter o processo de transformação. No entanto, a vítima perderá 1 ponto de Inteligência em definitivo. As magias *desejo restrito*, *milagre* e *desejo* reverterem a metamorfose sem a perda de Inteligência. Depois que a criatura se tornar um maculado ou protetor, somente *desejo* ou *milagre* são capazes de restaurar sua forma natural.

NOS REINOS

O processo de criação dos maculados foi desenvolvido pelos yuan-ti das Colinas das Serpentes. Atualmente, seus agentes operam nas cidades do Norte. Caso isso ainda não tenha ocorrido, os segredos do processo serão entregues aos yuan-ti de Hlondeth e Chult em pouco tempo, espalhando os maculados em todas as regiões de Faerûn.

Uma abominação yuan-ti chamada Zstulkk Ssarmin é um dos líderes do comércio de escravos na cidade subterrânea de Porto da Caveira. Há poucos meses, ela construiu um templo para a divindade Sseth abaixo de sua residência, e hoje está criando maculados para seu mercado de escravos, possivelmente com o auxílio dos yuan-ti mestiços das Colinas das Serpentes. Existem suspeitas de que os maculados são vendidos como escravos para figuras importantes — ou “infelizmente” roubados por outros escravistas — e utilizados como espões no território dos inimigos. Ninguém conhece o propósito dessa estratégia arriscada.

EXEMPLOS DE YUAN-TI

A seguir, apresentamos um exemplo de um maculado e um protetor da ninhada, que utilizam um ladino humano de 5º nível como criatura-base.

Maculado

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 5d6+5 (22 PV)

Iniciativa: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m

CA: 15 (+3 Des, +2 armadura)

Ataque Base/Agarrar: +3/+4

Ataques: Corpo a corpo: espada curta +7

Dano: Espada curta 1d6+1

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Psiquismo, ataque furtivo (+3d6), veneno



Yuan-Ti Protetor da Ninhada

Yuan-Ti Maculado

Qualidades Especiais: Evasão, esquivas sobrenaturais (bônus de Des na CA), RM 12 +1 a cada dois níveis, visão no escuro 18 m; Psiquismo: 1/dia — envenenamento; 3/dia — metamorfose

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +7, Von +1

Habilidades: For 12, Des 16, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8

Perícias: Blefar +7, Diplomacia +11, Escalar +9, Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidar +9, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Sentir Motivação +8

Talentos: Acuidade com Arma (espada curta), Foco em Arma (espada curta), Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Terreno/Clima: Terrestre/Quente

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2

Protetor da Ninhada

Humanoide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 5d6+5 (22 PV)

Iniciativa: +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m

CA: 14 (+4 Des)

Ataque Base/Agarrar: +3/+4 (neste exemplo)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garra +4, mordida -1

Dano: Garra 1d4+1, mordida 1d4

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Fúria, ataque furtivo (+3d6)

Qualidades Especiais: Evasão, esquivas sobrenaturais (bônus de Des na CA), resistências psíquicas (*imobilizar* e *enfeitiçar*), imune a veneno, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 12, Des 18, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 4

Perícias: Blefar +3, Diplomacia +7, Escalar +7, Esconder-se +9, Furtividade +9, Intimidar +5, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +3, Sentir Motivação +6

Talentos: Acuidade com Arma (espada curta), Foco em Arma (espada curta), Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Terreno/Clima: Terrestre/Quente

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

YUGOLOTE

Possivelmente, os yugolotes são as criaturas mais gananciosas e egoístas dos Planos Exteriores, e reinam supremos entre os extra-planares malignos de Geena.

Os yugolotes muitas vezes atuam como mercenários para demônios, diabos e outras entidades planares. São guarda-costas e soldados entusiastas e sentem prazer em ferir os demais, mas voltam-se contra seus mestres se o inimigo fizer uma oferta melhor. Também são ótimos torturadores, pois se deliciam com o sofrimento.

Os yugolotes são liderados por um ultrolote de imenso poder conhecido como o General da Geena, que governa com mãos de ferro — e até onde suas mãos alcançam. Não existe uma oposição disseminada ou organizada ao seu governo, mas os yugolotes além de sua esfera de influência imediata têm poucos escrúpulos em agir independentemente. O General governa na Cidade Rastejante, uma grande metrópole que perambula lentamente através da paisagem vulcânica de Geena.

Não importa sua forma, os yugolotes costumam estar en-

volto pelo cheiro de enxofre. Em sua forma natural, deixam um leve rastro de cinzas, a menos que decidam conscientemente não fazê-lo.

Os yugolotes falam os idiomas Abissal, Dracônico e Infernal.

COMBATE

Em geral, os yugolotes são lutadores disciplinados. Escolhem um oponente entre um grupo e atacam-no até sua queda, e então se dirigem ao inimigo seguinte.

Lutam em um ritmo frenético, utilizando seus melhores ataques e habilidades similares a magia imediatamente, mesmo se não tiverem certeza do que estão enfrentando.

Invocar Yugolote (SM): Os yugolotes podem invocar outros de sua espécie como a magia *invocar criaturas*, mas possuem uma chance limitada de sucesso. Realize uma jogada porcentual; em caso de falha, nenhum yugolote responde à invocação. As criaturas invocadas permanecem durante 1 hora, e depois retornam a seu plano original. Um yugolote convocado dessa forma não pode utilizar sua própria habilidade de invocação durante 1 hora.

Invocar um yugolote é um grave risco. Existe uma chance de 25% de que a criatura invocada se volte contra o invocador, atacando imediatamente (e esperando uma recompensa de quem estivesse ameaçando o primeiro yugolote).

Características de Yugolote

Imunidades (Ext): Os yugolotes são imunes a veneno e ácido.

Resistências (Ext): Os yugolotes possuem resistência 10 a frio, fogo e eletricidade.

Telepatia (Sob): Um yugolote é capaz de se comunicar por telepatia com qualquer criatura a menos de 30 metros que possua um idioma.

CANOLOTE

Os canolotes são os batedores e escaramuçadores dos exércitos de yugolotes, mas também agem como vigias e guarda-costas para seus mestres sombrios. Seus sentidos aguçados identificam os adversários sorrateiros, que em seguida são capturados por suas cruéis línguas farpadas.

Um canolote parece um buldogue do tamanho de um ser humano, vestindo armadura, com dois pares de mandíbulas: um vertical no interior de outro, horizontal. Ele não possui olhos, confiando totalmente na audição e no olfato para encontrar os intrusos. Sua característica mais proeminente é uma língua farpada com vários centímetros de comprimento, que pode ser estendida a um alvo num raio de 6 m.

COMBATE

A estratégia de combate do canolote é simples: utilizar a audição e o faro para rastrear um oponente, agarrá-lo com a língua, arrastá-lo até a boca e então mastigar até que ele se torne uma refeição, e não um oponente.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *causar medo*, *profanar*, *detectar o bem*, *detectar magia*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feitiçeiro de 5º nível (CD 11 + nível da magia).

Percepção às Cegas (Ext): Os canolotes podem identificar todos os inimigos a até 12 m como se utilizassem a visão normal. Além desse limite, todos os alvos possuem camuflagem total em relação ao monstro (consulte Camuflagem no Capítulo 8 do Livro do Jogador).

Entretanto, os canolotes são suscetíveis a ataques baseados em sons e odores, e são afetados normalmente por barulhos elevados e cheiros fortes (como *névoa fétida*, *névoa mortal* ou um ar carregado de incenso). Neutralizar a audição ou o olfato de um canolote reduz sua habilidade normal de Percepção às Cegas (assim como o talento). Se os dois sentidos forem anulados, o canolote estará efetivamente cego.

Agarrar Aprimorado

(Ext): Para utilizar essa habilidade, o canolote precisa atingir um oponente com sua língua. Caso prenda uma criatura Média ou menor, poderá puxá-la até sua boca na mesma rodada e desferir um ataque de mordida.

O canolote pode obter sucesso nesse ataque mesmo se a vítima não estiver paralisada (veja adiante).

Paralisia (Ext): As vítimas da mordida de um canolote devem obter



Yugolote Canolote

	Canolote Extra-Planar (Médio — Mau)	Mezzolote Extra-Planar (Médio — Mau)
Dados de Vida:	5d8 (22 PV)	8d8+8 (44 PV)
Iniciativa:	+4 (Iniciativa Aprimorada)	+4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15 m	12 m
CA:	20 (+10 natural)	18 (+8 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: língua +8, mordida +6	Corpo a corpo: tridente +12/7 (dano: 1d8+3) e 2 garras +6 (dano: 1d4+1); ou à distância: tridente +12 (dano: 1d8+3)
Dano:	Língua 1d4+3, mordida 2d6+1	Garra 1d4+3; tridente 1d8+3
Face/Alcance:	1,5 m/1,5 m (língua 6 m)	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, percepção às cegas, agarrar aprimorado, paralisia, invocar yugolote	Habilidades similares a magia, invocar yugolote
Qualidades Especiais:	Redução de dano 10/bem, RM 18, imunidades, características de yugolote, faro	Redução de dano 10/bem, RM 22, características de yugolote
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +7	Fort +7, Ref +6, Von +6
Habilidades:	For 17, Des 10, Con 11, Int 5, Sab 17, Car 12	For 16, Des 11, Con 13, Int 7, Sab 10, Car 14
Perícias:	Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +11, Ouvir +11, Sobrevivência +11	Conhecimento (planos) +9, Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidação +13, Observar +11, Ouvir +11
Talentos:	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Rastrear*	Sucesso Decisivo Aprimorado (tridente), Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (tridente)
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização:	Solitário ou matilha (3–7)	Solitário, esquadrão (4–8) ou pelotão (10–18 mas 1 ultrolote)
Nível de Desafio:	6	7
Tesouro:	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	6–10 DV (Médio); 11–15 DV (Grande)	9–18 DV (Médio); 19–24 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	+8	+12

	Nicalote Extra-Planar (Grande — Mau)	Ultrolote Extra-Planar (Médio — Mau)
Dados de Vida:	11d8+33 (82 PV)	13d8+13 (71 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+5 (Des)
Deslocamento:	12 m, voo 27 m (bom)	9 m
CA:	17 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural)	21 (+3 Des, +8 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +10 (dano 1d6+2); ou machado Enorme +15/+10 (dano: 2d8+5)	Corpo a corpo: espada longa +14/+9/+4; ou à distância: raio de drenar temporário +17
Dano:	Garra 1d6+5; machado Enorme 2d8+7	Espada longa 1d8+1; raio de drenar temporário idêntico à magia
Face/Alcance:	3 m/3 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, agarrar aprimorado, Rasgar 1d6+5, sangramento, invocar yugolote	Olhar hipnótico, invocar yugolote
Qualidades Especiais:	Redução de dano 10/bem, RM 24, características de yugolote	Redução de dano 15/bem, RM 25, características de yugolote
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +9, Von +7	Fort +9, Ref +11, Von +10
Habilidades:	For 20, Des 14, Con 17, Int 13, Sab 10, Car 16	For 13, Des 16, Con 13, Int 16, Sab 15, Car 19
Perícias:	Blefar +17, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (planos) +8, Diplomacia +7, Esconder-se +12, Furtividade +16, Identificar Magia +10, Intimidação +5, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +8, Sentir Motivação +14	Motivação +18, Identificar Magia +21, Observar +10
Talentos:	Esquiva, Investida Aérea, Mobilidade	Foco em Arma (raio), Foco em Habilidade (olhar hipnótico), Iniciativa Aprimorada, Precisão, Tiro Certo
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização:	Solitário ou esquadrão (4–8)	Solitário ou par
Nível de Desafio:	13	16
Tesouro:	50% de moedas; 50% de bens; dobro de itens	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	12–24 DV (Grande); 25–33 DV (Enorme)	14–30 DV (Médio); 31–39 DV (Grande)

* Talento racial bônus.

sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficarão paralisadas durante 1d6+2 minutos.

Invocar Yugolote (Ext): Uma vez por dia, um canolote pode invocar um mezzolote ou 1d3 canolotes com 40% de chance de sucesso.

Imunidades (Ext): Os canolotes são imunes a ataques e efeitos visuais, ilusões e outras formas de ataque que dependam de visão.

MEZZOLOTE

Os mezzolotes são os soldados de infantaria mais comuns nos exércitos de yugolotes. Eles compreendem poucas coisas além do combate, mas sua habilidade em batalha é temível. Quando não estão lutando, estão imaginando novas maneiras de ferir seus inimigos e praticando suas habilidades marciais.

Um mezzolote parece um inseto do tamanho de um ser humano, com uma pesada carapaça e quatro membros que terminam em garras afiadas. Seus grandes olhos brilham em vermelho quando estão furiosos (quase

todo o tempo). Quando estão equipados para o combate, mezzolotes portam tridentes e escudos.

Combate

Quando são instruídos a atacar um oponente, os mezzolotes primeiro tentam enfraquecê-lo com a *névoa mortal* e então se aproximam e atacam com seus tridentes. Se houver probabilidade de que o inimigo utilize magias de melhoria, como *força do touro* ou *pele rochosa*, alguns mezzolotes tentam *dissipar magia* na área antes do início do combate. Se a batalha estiver perdida, os mezzolotes utilizam *escuridão* e *teletransporte exato* para bater em retirada.

Suas táticas são similares em batalhas com grandes exércitos. Os esquadrões de mezzolotes com seus tridentes são a espinha dorsal de um exército de yugolotes. Eles se *teletransportam* para a batalha, conjuram *névoa mortal* sobre o inimigo e investem contra a névoa amarelada com seus tridentes.

Yugolote Nicalote

Habilidades Similares à Magia:

Sem limite — *causar medo, criar chamas, escuridão, profanar, ver o invisível*; 2/dia — *névoa mortal, dissipar magia*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD 12 + nível da magia).

Duas vezes por dia, um mezzolote pode utilizar *teletransporte exato* (pessoal mais 25 kg de objetos) como a magia conjurada por um feiticeiro de 12º nível.

Invocar Yugolote (Ext): Uma vez ao dia, um mezzolote pode invocar outro mezzolote com 40% de chance de sucesso.

NICALOTE

Os nicalotes são a cavalaria de elite de um exército de yugolotes, abatendo-se contra os flancos inimigos e destruindo as tropas surpresas. Eles se orgulham de sua habilidade de atacar inesperadamente e desaparecer antes que o inimigo possa organizar um contra-ataque.

Um nicalote parece uma gárgula imensa com asas poderosas de morcego e pele verde e grossa. Todos os seus quatro membros possuem garras afiadas como lâminas. A cabeça é vagamente canina, com pequenas orelhas membranosas e chifres. Alguns nicalotes portam machados Enormes em combate.

Combate

A tática predileta de um nicalote é utilizar *invisibilidade* para aproximar-se de um inimigo em terra, e mergulhar contra ele com as garras distendidas. Se o oponente sobreviver ao ataque, o nicalote o agarra e decola, imobilizando-o até arremessá-lo de uma grande altura.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *escuridão profunda, invisibilidade, medo, profanar, reflexos, ver o invisível*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 11º nível (CD 13 + nível da magia).

Um nicalote pode utilizar *teletransporte exato* (pessoal e até 25 kg de objetos) sem limite, como a magia conjurada por um feiticeiro de 12º nível.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o nicalote precisa atingir um oponente com ambas as garras. Caso prenda a criatura, poderá rasgá-la. O nicalote só pode usar esta habilidade se estiver voando. Se prender uma vítima incapaz de voar, de tamanho Médio ou menor, o nicalote pode ascender carregando a criatura. Ao transportar uma criatura com mais de 115 kg, sua velocidade de voo é reduzida para 9 m e ele sofre -3 de penalidade nos testes de Esconder-se e Furtividade. O nicalote não pode carregar mais de 248 kg.

Rasgar (Ext): Caso um nicalote prenda seu oponente, poderá desferir dois ataques de rasgar (corpo a corpo +15) com suas pernas, infligindo 1d6+5 pontos de dano com cada.

Sangramento (Ext): Os golpes das garras de um nicalote continuam a sangrar muito depois que o ferimento foi causado. Cada ferida inflige 1 ponto de dano a cada rodada subsequente. Ferimentos múltiplos resultam em perda de sangue cumulativa (dois ferimentos infligem 2 pontos de dano por rodada, e assim por diante). O sangramento pode ser detido obtendo sucesso em um teste de Cura (CD 15) ou pela aplicação de uma magia de curar (*curar ferimentos, cura completa, círculo da cura*, e assim por diante).

Invocar Yugolote (Ext): Uma vez ao dia, um nicalote pode invocar outro nicalote ou 1d3 mezzolotes com 30% de chance de sucesso.

ULTROLOTE

Os ultrolotes são os oficiais dos exércitos yugolotes, liderando as tropas e frustrando os planos dos inimigos. No ambiente competitivo de Geena, com frequência são inimigos entre si, e conspiram constantemente para ampliar seu poder. Os ultrolotes têm uma merecida reputação de crueldade. Geralmente ficam torturando e insultando os inimigos tombados, em vez de lhes conceder uma morte misericordiosa. Muitos utilizam os dedos amputados de suas vítimas como colares macabros. Eles raramente se envolvem nos combates diretos, deixando isso para seus lacaios.

Um ultrolote é um humanoide vestindo um manto, com uma cabeça alongada e sem qualquer característica além de dois grandes olhos de cores rodopiantes. Sua pele é malhada de cinza-escuro.

Combate

Os ultrolotes preferem trabalhar na retaguarda das fileiras de mezzolotes ou nicalotes, utilizando suas habilidades similares a magia para manter seus inimigos desequilibrados. Um capitão ultrolote geralmente ergue uma *muralha de fogo* para auxiliar as tropas de frente.

Se a vitória é incerta, ele utiliza *símbolo* para dispersar os inimigos. Um ultrolote envolvido em combate corporal acirrado quase sempre bate em retirada, acreditando que a batalha está perdida.

Teoricamente, os ultrolotes nunca lutam. Eles utilizam *invisibilidade* ou *alterar-se* para se aproximar de seus inimigos e então revelam seu olhar hipnótico. Ao caírem em transe, os oponentes tornam-se presas fáceis para as demais habilidades do ultrolote.

Habilidades Similares à Magia:

Sem limite — *alterar-se, escuridão profunda, forma gasosa, invisibilidade, medo, muralha de fogo, observação, olhos observadores, profanar, sugestão, ver o invisível*; 3/dia — *prisão, tarefa/missão, sugestionar multidões*; 1/dia — *símbolo*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 13º nível (CD 14 + nível da magia; as habilidades de encantamento têm CD 16 + nível da magia).

Um ultrolote pode utilizar *teletransporte exato* (pessoal e até 25 kg de objetos) sem limite, como a magia conjurada por um feiticeiro de 13º nível.

Olhar Hipnótico (Sob): Idêntico à magia *padrão hipnótico* conjurada por um feiticeiro de 13º nível, sem limite de DV 9 m, Vontade CD 22 anula.

Invocar Yugolote (Ext): Uma vez por dia, um ultrolote pode invocar outro 1d4 nicalotes, 1d6 mezzolotes ou outro ultrolote com 35% de chance de sucesso.

YUKI-ON-NA

Fada (Frio, Espírito) Média

Dados de Vida: 8d6 (28 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa aprimorada)

Deslocamento: 9 metros

CA: 19 (+1 Des, +4 Deflexão, +4 natural)

Ataques: toque corpo a corpo: Toque +4

Dano: Toque 1d10 de frio

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Olhar Paralisante, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Perder a direção, subtipo frio, redução de dano 5/ferro frio

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +7, Vontade +8

Habilidades: For 10, Des 13, Cons 10, Int 13, Sab 14, Car 19

Perícias: Blefar +15, Diplomacia +19, Esconder-se +16*, Intimidação +6, Observar +15, Ouvir +15, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +13

Talentos: Prontidão, Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Montanhas, colinas e florestas frias

Organização: Solitária ou família (2-3)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Caótico e Mau ou Caótico e Bom

Progressão: 9-24 DV (Médio)

Ajuste de Nível: +3

Espíritos belos dos desertos congelados, as yuki-on-nas são tanto odientas e destrutivas quanto amáveis e prestativas. Em ambos os casos, elas podem ser perigosas, uma vez que aqueles que as perseguem, sejam quais forem suas intenções, frequentemente encontram-se perdidos numa nevasca.

Uma yuki-on-na aparenta ser uma mulher humana de rara beleza. Possui cabelos negros até a cintura, olhos azuis suaves e lábios vermelhos carnudos. Sua pele é azul pálida e fria ao toque. Ela normalmente usa um robe branco nevado que continuamente ondula e espirala sobre ela, mesmo quando nenhum vento está soprando.

Alguns dizem que uma yuki-on-na é o espírito de uma vilã de coração frio, enquanto outros clamam que ela é o espírito de uma xamã ou shugenja que morreu enquanto estava perdida numa tempestade de neve. Talvez ambas as



explicações estejam corretas e a tendência de uma yuki-on-na depende da sua tendência em vida.

As yuki-on-nas falam o Idioma Espiritual e o Comum.

COMBATE

As yuki-on-nas são virtualmente nunca vistas exceto no meio de uma pesada nevasca. As yuki-on-nas malignas aproveitam essas oportunidades para atacar saindo de seu esconderijo, enquanto as boas são frequentemente vistas dançando através da neve. Elas evitam o calor do combate corpo a corpo qualquer que seja sua tendência, usando seu ataque de toque para capturar suas presas (ou se defender).

Olhar Paralisante (Sob): Uma yuki-on-na é capaz de paralisar criaturas com um olhar. Isso é similar a um ataque de olhar, exceto que a yuki-on-na deve fazer uma ação padrão e aqueles meramente olhando não são afetados. Qualquer um que a yuki-on-na alveja deve ser bem sucedido num teste de

resistência de Vontade (CD 18) ou ser afetado

como por uma magia *imobilizar monstros* conjurada por um feiticeiro de 8º nível. A habilidade possui um alcance de 9 metros.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *transformação momentânea, compreensão de linguagens, detectar pensamentos*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD do teste de resistência 14 + nível da magia).

Perder a Direção (Sob): Uma vez por dia, uma yuki-on-na é capaz de tocar uma vítima e fazê-la ficar completamente incapaz de encontrar seu caminho para qualquer lugar pelas próximas 3d6 horas. O personagem não é capaz de usar a perícia Intuir Direção e perde seu sentido inato de norte se ele tiver 5 ou mais graduações em Sobrevivência. O personagem nem consegue sair de um armário sem ajuda, embora seja perfeitamente capaz de seguir outros personagens.

Subtipo Frio (Ext): Imunidade ao frio, dobro do dano de fogo exceto num teste de resistência bem sucedido. Consulte o Capítulo 7: Glossário, do *Livro dos Monstros*.

Perícias: * Uma yuki-on-na ganha +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em áreas de neve e gelo, seu bônus aumenta para +12.

ZUMBI

Os zumbis são cadáveres reanimados através de mágicas sombrias e sinistras. Esses autômatos irracionais cambaleiam e cumprem as ordens de seu criador, sem medo ou hesitação.

Os zumbis não são agradáveis de se ver. Retirados de suas covas, muito decompostos e parcialmente consumidos pelos vermes, eles vestem os farrapos que restam de suas roupas de sepultamento. Um enorme e pesado cheiro de morte paira no ar ao seu redor.

Em função de sua absoluta falta de inteligência, as instruções fornecidas para um zumbi recém-criado devem ser muito simples, como "mate qualquer criatura que entrar nesta sala."

COMO CRIAR UM ZUMBI

"Zumbi" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (exceto mortos-vivos) que tenha um esqueleto (daqui por diante denominada "criatura-base").

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para "morto-vivo". Ela conserva todos seus subtipos que não sejam relacionados com tendência como Bem, Caos ou Mal, por exemplo) ou com um subgrupo (como goblinóide, orc ou réptil). Ela não adquire o subtipo Avançado. O zumbi apresentará todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: Elimine todos os DV provenientes de classes de personagem (até 1, no mínimo) e substitua os Dados de Vida remanescentes por d12. Se a criatura-base tiver mais de 10 DV (sem considerar os DV recebidos por experiência), ela não pode ser transformada num zumbi através da magia *criar mortos-vivos menores*.

Deslocamento: Os zumbis de criaturas aladas serão capazes de voar, mas sua capacidade de manobra é reduzida para (desajeitado).

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura-base aumenta conforme o tamanho do zumbi.

Miúdo ou menor	+0
Pequeno	+1
Médio	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Imenso	+7
Colossal	+11

Base de Ataque: O bônus base de ataque de um zumbi equivale a metade da sua quantidade de Dados de Vida.

Ataques: Um zumbi conserva todos os ataques com armas naturais e manufaturadas da criatura-base. Ele também saberá usar as mesmas armas que a criatura-base. Um zumbi também adquire um ataque de pancada.

Dano: As armas naturais e manufaturadas causam o dano normal. O dano causado pela pancada depende do tamanho do zumbi (caso a criatura-base possua ataques de pancada, ela só causará o dano indicado na tabela a seguir caso seja superior ao dano original).

Minúsculo	1
Mínimo	1d2
Miúdo	1d3
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

Ataques Especiais: O zumbi conserva todos os ataques especiais da criatura-base.

Qualidades Especiais: O zumbi perderá quase todas as qualidades especiais da criatura-base.

Ele conserva todas as qualidades especiais extraordinárias que aprimoram seus ataques corpo a corpo ou à distância. Eles também adquirem as seguintes qualidades especiais:

Somente Ações Parciais (Ext): Os zumbis têm péssimos reflexos e são capazes de realizar apenas uma ação (de movimento ou ataque) a cada rodada. Desta maneira, eles podem se mover ou atacar, mas somente conseguirão realizar ambos na mesma rodada se executarem uma Investida.

Testes de Resistência: Os bônus base de resistência dos zumbis são Fort +1/3 DV Ref +1/3 DV e Von +1/3 DV +2.

Habilidades: A Força do zumbi aumenta +2, sua Destreza diminui -2 e eles não possuem valores de Constituição e Inteligência. A Sabedoria muda para 10 e seu Carisma será sempre 1.

Perícias: Estas criaturas não possuem perícias.

Talentos: Um zumbi perde todos os talentos da criatura-base e adquire Vitalidade.

Ambiente: Qualquer terrestre ou subterrâneo.

Organização: Qualquer.

Nível de Desafio: Depende da quantidade de DV veja a seguir:

Dados de Vida	Nível de Desafio
1/2	1/8
1	1/4
2	1/2
4	1
6	2
8-10	3
12-14	4
15-16	5
18-20	6

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: Mesma da criatura-base, mas duplique os DV (:DV), ou "—" se ela progredir conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: —

	Zumbi de Kobold Morto-vivo (Pequeno)	Zumbi de Plebeu Humano Morto-vivo (Médio)	Zumbi de Troglodita Morto-vivo (Médio)
Dados de Vida:	2d12+3 (16 PV)	2d12+3 (16 PV)	4d12+3 (29 PV)
Iniciativa:	+0	-1	-2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)
Classe de Armadura:	13 (+1 tamanho, +2 natural), toque 11, surpresa 13	11 (-1 Des, +2 natural), toque 8, surpresa 11	16 (-2 Des, +8 natural), toque 8, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+1/-4	+11+2	+2/+3
Ataque:	Corpo a corpo: lança +1 (dano: 1d6-1; dec. x3) ou pancada +1 (dano: 1d4-1); ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d6; dec. 19-20)	Corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d6+1) ou clava +2 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: clava grande +3 (dano: 1d10+1) ou mordida +3 (dano: 1d4+1) ou pancada +3 (dano: 1d6+1); ou à distância: azagaia +0 (dano: 1d6+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: lança +0 (dano: 1d6-1; dec. x3) ou pancada +0 (dano: 1d4-1); ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d6; dec. 19-20)	Corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d6+1) ou clava +2 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: clava grande +3 (dano: 1d10+1) ou mordida +3 (dano: 1d4+1) ou pancada +3 (dano: 1d6+1); ou à distância: azagaia +0 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +0, Von +3	Fort +0, Ref -1, Von +3	Fort +1, Ref -1, Von +4
Habilidades:	For 8, Des 11, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 12, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 12, Des 7, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias:	—	—	—
Talentos:	Vitalidade	Vitalidade	Vitalidade
Ambiente:	Florestas temperadas	Qualquer	Subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1/2	1/2	1
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Zumbi de Bugbear Morto-vivo (Médio)	Zumbi de Ogro Morto-vivo (Grande)	Zumbi de Minotauro Morto-vivo (Grande)
Dados de Vida:	6d12+3 (42 PV)	8d12+3 (55 PV)	12d12+3 (81 PV)
Iniciativa:	+0	-2	-1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)	12 m (8 quadrados; incapaz de correr)	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)
Classe de Armadura:	16 (+5 natural, +1 escudo leve de madeira), toque 10, surpresa 16	15 (-1 tamanho, -2 Des, +8 natural), toque 7, surpresa 15	16 (-1 tamanho, -1 Des, +8 natural), toque 8, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+3/+6	+4/+14	+6/+15
Ataque:	Corpo a corpo: maça estrela +6 (dano: 1d8+3) ou pancada +6 (dano: 1d6+3); ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d6+2)	Corpo a corpo: clava grande +9 (dano: 2d8+9) ou pancada +9 (dano: 1d8+9); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d8+6)	Corpo a corpo: machado grande +10 (dano: 3d6+7; dec. x3) ou chifrada +10 (dano: 1d8+5) ou pancada +10 (dano: 1d8+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: maça estrela +6 (dano: 1d8+3) ou pancada +6 (dano: 1d6+3); ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d6+2)	Corpo a corpo: clava grande +9 (dano: 2d8+9) ou pancada +9 (dano: 1d8+9); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d8+6)	Corpo a corpo: machado grande +10 (dano: 3d6+7; dec. x3) ou chifrada +10 (dano: 1d8+5) ou pancada +10 (dano: 1d8+5)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +5	Fort +2, Ref +0, Von +6	Fort +4, Ref +3, Von +8
Habilidades:	For 17, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 23, Des 6, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 21, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias:	—	—	—
Talentos:	Vitalidade	Vitalidade	Vitalidade
Ambiente:	Montanhas temperadas	Colinas temperadas	Subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	2	3	4
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Zumbi de Wyvern Morto-vivo (Grande)	Zumbi de Tríbulo Brutal Morto-vivo (Grande)	Zumbi de Dilacerador Cinzento Morto-vivo (Grande)
Dados de Vida:	14d12+3 (94 PV)	16d12+3 (107 PV)	20d12+3 (133 PV)
Iniciativa:	+0	+0	-1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados; incapaz de correr), voo 18 m (pobre)	6 m (4 quadrados; incapaz de correr), escavar 6 m	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)
Classe de Armadura:	21 (-1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpresa 21	19 (-1 tamanho, +10 natural), toque 10, surpresa 19	16 (-1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 8, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+7/+16	+8/+19	+10/+21
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d6+7) ou garra +12 (dano: 2d6+5)	Corpo a corpo: garra +14 (dano: 2d4+7) ou mordida +14 (dano: 2d8+3)	Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 2d6+7) ou pancada +16 (dano: 1d8+10)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d6+7) ou garra +12 (dano: 2d6+5)	Corpo a corpo: garra +14 (dano: 2d4+7) ou mordida +14 (dano: 2d8+3)	Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 2d6+7) ou pancada +16 (dano: 1d8+10)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +9	Fort +5, Ref +5, Von +10	Fort +6, Ref +5, Von +12
Habilidades:	For 21, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 25, Des 11, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 25, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias:	—	—	—
Talentos:	Vitalidade	Vitalidade	Vitalidade
Ambiente:	Colinas quentes	Subterrâneo	Pântanos temperados
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	4	5	6
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	16–20 DV (Enorme)	18–20 DV (Grande)	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

Zumbi



CAPÍTULO 2: ANIMAIS

Este capítulo fornece todas as estatísticas e informações básicas para muitos tipos de animais comuns. Estas criaturas geralmente agem por instinto, levados pela simples necessidade de alimento e reprodução. A maior parte dos animais, inclusive os predadores, não ataca a menos que seus filhotes sejam ameaçados.

Os animais são incapazes de raciocinar, mas a perícia Adestrar Animais permite domá-los, ensinando-os a executar determinados truques.

Alguns herbívoros não usam suas armas naturais para atacar. Nesse caso, elas serão consideradas ataques secundários e as estatísticas de ataque e dano desses animais terá uma nota explicativa.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um animal terá as características a seguir.

— Inteligência 1 ou 2 (nenhuma criatura com Inteligência 3 ou mais pode ser um animal).

— Visão na penumbra.

— Tendência: Sempre Neutro. Os animais ignoram o senso de moralidade dos humanos.

— Tesouro: Nenhum. Eles nunca acumulam riquezas.

ÁGUA

Animal (Pequeno)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 24 m (médio)

CA: 14 (+1 tamanho, +2 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/–4

Ataque: Corpo a corpo: garra +3 (dano: 1d4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +3 (dano: 1d4) e bicada +2 (dano: 1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +2

Habilidades: For 10, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6

Perícias: Ouvir +2, Observar +14

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 1/2

Progressão: 2–3 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Essas aves de rapina habitam qualquer terreno e clima, mas preferem locais altos e isolados para seus ninhos.

Uma águia tem 1,5 de comprimento e a envergadura de suas asas atinge 2,1 m. Os valores do bloco de estatísticas representam qualquer ave de rapina de tamanho similar e de hábitos diurnos.

Combate

As águias mergulham, rasgando com suas poderosas garras.

Perícias: As águias recebem +8 de bônus racial em testes de Observar.

ALCE

Animal (Grande)

Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 15 m

CA: 13 (–1 tamanho, +1 Des)

Ataque Base/Agarrar: +2/+8

Ataque: Corpo a corpo: 2 cascos +4

Dano: Casco 1d4+2

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Faro

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 14, Des 12, Con 13, Int 2, Sab 13, Car 6

Perícias: Esconder-se +2, Ouvir +5, Observar +4

Talentos: Prontidão, Tolerância

Ambiente: Florestas, colinas e montanhas/Frio

Organização: Solitário ou manada (3–12)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Os maiores membros da família dos cervos, os alces também são apreciados pelos predadores do Norte. Estas criaturas costumam fugir de encontros, mas muitos podem até atacar predadores ou caçadores menores que eles.

Perícia: Os alces recebem +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

ARMINHO

Animal (Miúdo)

Dados de Vida: 1/2 d8 (2 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalada 6 m

CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/–12

Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3–4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3–4)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: Adesão

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 5

Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder-se +11, Furtividade +8, Ob-servar +3

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 1/4

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Esses pequenos mamíferos são agressivos, mas geralmente se contentam com presas menores que eles. Os valores do bloco de estatísticas também podem ser utilizados para furões e doninhas.

Combate

Adesão (Ext): Caso o arminho atinja o oponente com sua mordida, poderá cravar sua poderosa mandíbula na vítima, causando o dano da mordida automaticamente a cada rodada, até a vítima se libertar. Um arminho nessa situação perde seu bônus de Destreza na CA, que será reduzida para CA 12.

Um arminho preso a uma vítima pode ser agarrado ou atingido com uma arma. Para removê-lo através da manobra Agarrar, o oponente deve obter sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Perícias: Os arminhos recebem +4 de bônus racial em testes de Furtividade e +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar. Eles aplicam seu modificador de Destreza (no lugar da Força) em testes de Escalar. Um arminho sempre pode 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

ARRAIA

Animal (Grande — Aquático)

Dados de Vida: 4d8 (18 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: Natação 9 m (6 quadrados)

CA: 12 (–1 tamanho, +3 natural), toque 9, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +3/+9

Ataque: Corpo a corpo*: encontrão –1 (dano: 1d6+1)

Ataque Total: Corpo a corpo*: encontrão –1 (dano: 1d6+1)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +2

Habilidades: For 15, Des 11, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Ouvir +7, Observar +6, Natação +10

Talentos: Prontidão, Tolerância

Ambiente: Águas quentes

Organização: Solitário ou cardume (2–5)

Nível de Desafio: 1

Progressão: 5–6 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Estes peixes são pacíficos e geralmente evitam o contato com outras criaturas. Eles filtram o plâncton e outros organismos similares da água usando suas mandíbulas desdentadas.

Combate

* Quando é ameaçada, uma arraia pode usar o peso de seu corpo para ferir os oponentes. Isso é considerado um ataque secundário.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

BABUÍNO**Animal (Médio)**

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalada 9 m

CA: 13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +0/+2

Ataque: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 15, Des 14, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 4

Perícias: Escalar +10, Ouvir +5, Observar +5

Talentos: Prontidão

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Solitário ou tropa (10–40)

Nível de Desafio: 1/2

Progressão: 2–3 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Os babuínos são macacos poderosos e agressivos, adaptados à vida no solo. Eles preferem espaços abertos, mas escalam as árvores para encontrar locais seguros para dormir.

Um babuíno comum tem o tamanho de um cachorro grande. Os machos medem de 60 cm a 1,2 m de comprimento e pesam até 45 kg.

Combate

Os babuínos geralmente atacam em grupos.

Perícias: Estes animais recebem +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

BALEIA

Alguns espécimes destes mamíferos aquáticos estão entre os maiores animais conhecidos. As baleias relativamente menores (como a orca apresentada aqui) podem ser predadores hostis, atacando literalmente qualquer coisa que encontrarem.

Percepção às Cegas (Ext): As baleias podem "ver" emitindo sons em alta frequência, inaudíveis para a maioria das criaturas, o que lhes permite *localizar objetos* e criaturas num raio de 36 metros. A magia silêncio anula essa habilidade e obriga a baleia a utilizar sua visão, muito parecida com a visão humana.

Prender a Respiração (Ext): Uma baleia pode prender sua respiração durante um número de rodadas equivalente a 8 x seu valor de Constituição sem risco de se afogar.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

* As baleias recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. Esses bônus serão perdidos caso a Percepção às Cegas seja anulada.

Baleia Azul**Animal (Imenso)**

Dados de Vida: 12d8+78 (132 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: Natação 12 m (8 quadrados)

CA: 16 (–4 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 7, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +9/+33

Ataque: Corpo a corpo: cauda +17 (dano: 1d8+18)

Ataque Total: Corpo a corpo: cauda +17 (dano: 1d8+18)

Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 36 m, prender a respiração, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +14, Ref +9, Von +5

Habilidades: For 35, Des 13, Con 22, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Ouvir +15*, Observar +14*, Natação +20

Talentos: Prontidão, Duro de Matar, Tolerância, Vitalidade (2)

Ambiente: Águas quentes

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Progressão: 13–18 DV (Imenso); 19–36 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam as baleias que se alimentam de plâncton e têm entre 9 m e 18 m de comprimento, como a baleia cinza, a baleia azul e as baleias brancas.

Essas criaturas enormes são muito gentis. Caso sejam provocadas ou atacadas, é mais provável que fujam em vez de reagirem.

Baleia Cachalote**Animal (Imenso)**

Dados de Vida: 12d8+87 (141 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: Natação 12 m (8 quadrados)

CA: 16 (–4 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 7, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +9/+33

Ataque: Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 4d6+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 4d6+12) e cauda +12 (dano: 1d8+6)

Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 36 m, prender a respiração, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +15, Ref +9, Von +6

Habilidades: For 35, Des 13, Con 24, Int 2, Sab 14, Car 6

Perícias: Ouvir +15*, Observar +14*, Natação +20

Talentos: Prontidão, Duro de Matar, Tolerância, Arma Natural Aprimorada (mordida), Vitalidade

Ambiente: Águas temperadas

Organização: Solitário ou grupo (6–11)

Nível de Desafio: 7

Progressão: 13–18 DV (Imenso); 19–36 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: —

Também chamadas de baleias corcundas, essas criaturas atingem 18 m de comprimento. Elas se alimentam de lulas gigantes.

Baleia Orca**Animal (Enorme)**

Dados de Vida: 9d8+48 (88 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: Natação 15 m (10 quadrados)

CA: 16 (–2 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +6/+22

Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+12)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 36 m, prender a respiração, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +8, Von +5

Habilidades: For 27, Des 15, Con 21, Int 2, Sab 14, Car 6

Perícias: Ouvir +14*, Observar +14*, Natação +16

Talentos: Prontidão, Tolerância, Corrida, Vitalidade

Ambiente: Águas frias

Organização: Solitário ou grupo (6–11)

Nível de Desafio: 5

Progressão: 10–13 DV (Enorme); 14–27 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Essas criaturas atingem 9 m de comprimento e devoram peixes, lulas, focas e outras baleias.

Bisão**Animal (Grande)****Dados de Vida:** 5d8+15 (37 PV)**Iniciativa:** +0**Deslocamento:** 12 m (8 quadrados)**CA:** 13 (-1 tamanho, +4 natural), toque 9, surpresa 13**Ataque Base/Agarrar:** +3/+13**Ataque:** Corpo a corpo: chifrada +8 (dano: 1d8+9)**Ataque Total:** Corpo a corpo: chifrada +8 (dano: 1d8+9)**Espaço/Alcance:** 3 m/1,5 m**Ataques Especiais:** Estouro da manada**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, fardo**Testes de Resistência:** Fort +7, Ref +4, Von +1**Habilidades:** For 22, Des 10, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 4**Perícias:** Ouvir +7, Observar +5**Talentos:** Prontidão, Tolerância**Ambiente:** Planícies temperadas**Organização:** Solitário ou rebanho (6–30)**Nível de Desafio:** 2**Progressão:** 6–7 DV (Grande)**Ajuste de Nível:** —

Esses animais ruminantes podem ser muito agressivos quando tentam proteger seus filhotes ou durante a época de acasalamento, mas geralmente preferem fugir a lutar.

Os bisões atingem quase 2 metros de altura quando estão nas quatro patas e têm entre 2,7 m e 3,3 m de comprimento. Seu peso varia entre 900 kg e 1,2 t. As estatísticas do bisão podem ser utilizadas para qualquer animal ruminante grande.

Combate

Estouro da Manada (Ext): Um rebanho de bisões apavorado foge como um grupo numa direção aleatória (mas sempre se afasta da fonte de perigo). Eles literalmente atropelam qualquer coisa de tamanho Grande ou menor que estiver em seu caminho, causando 1d12 pontos de dano para cada cinco animais do rebanho. Um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 16) reduz o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

CACHORRO**Animal (Pequeno)****Dados de Vida:** 1d8+2 (6 PV)**Iniciativa:** +3**Deslocamento:** 12 m (8 quadrados)**CA:** 15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 12**Ataque Base/Agarrar:** +0/-3**Ataque:** Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4+1)**Ataque Total:** Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4+1)**Espaço/Alcance:** 1,5 m/1,5 m**Ataques Especiais:** —**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, fardo**Testes de Resistência:** Fort +4, Ref +5, Von +1**Habilidades:** For 13, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6**Perícias:** Saltar +7, Ouvir +5, Observar +5, Sobrevivência +1***Talentos:** Prontidão, Rastrear B**Ambiente:** Planícies temperadas**Organização:** Solitário ou matilha (5–12)**Nível de Desafio:** 1/3**Progressão:** —**Ajuste de Nível:** —

Os valores do bloco de estatísticas representam um cachorro pequeno, pesando entre 10 e 25 kg. Esses valores também podem ser usados para cães pequenos como coiotes, chacais e cachorros selvagens.

Combate

Os cães costumam caçar em matilhas, perseguindo e cansando sua vítima antes de subjugar-lá.

Perícias: * Um cachorro recebe +4 de bônus nos seus testes de Saltar. * Eles também recebem +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do Fardo.

CACHORRO DE MONTARIA**Animal (Médio)****Dados de Vida:** 2d8+4 (13 PV)**Iniciativa:** +2**Deslocamento:** 12 m (8 quadrados)**CA:** 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14**Ataque Base/Agarrar:** +1/+3**Ataque:** Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)**Ataque Total:** Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)**Espaço/Alcance:** 1,5 m/1,5 m**Ataques Especiais:** —**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, fardo**Testes de Resistência:** Fort +5, Ref +5, Von +1**Habilidades:** For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6**Perícias:** Saltar +8, Ouvir +5, Observar +5, Natação +3, Sobrevivência +1***Talentos:** Prontidão, Rastrear^B**Ambiente:** Planícies temperadas**Organização:** Solitário ou matilha (5–12)**Nível de Desafio:** 1**Progressão:** —**Ajuste de Nível:** —

Essa categoria abrangente inclui as raças collie, huskie, fila e são bernardo.

Capacidade de Carga: A carga leve para um cachorro de montaria é 50 kg; a carga média varia entre 51–100 kg; a carga pesada varia entre 101–150 kg. Um cachorro de montaria consegue arrastar 750 kg.

Combate

Caso sejam treinados para o combate, esses animais são capazes de executar a manobra Imobilização contra seus adversários de modo similar aos lobos (veja Lobos). Um cachorro de montaria é capaz de combater enquanto carrega um cavaleiro, mas este não conseguirá atacar, a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Perícias: * Os cachorros de montaria recebem +4 de bônus nos seus testes de Saltar.

* Eles também recebem +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do Fardo.

CAMELO**Animal (Grande)****Dados de Vida:** 3d8+6 (19 PV)**Iniciativa:** +3**Deslocamento:** 15 m (10 quadrados)**CA:** 13 (-1 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 10**Ataque Base/Agarrar:** +2/+10**Ataque:** Corpo a corpo: mordida +0 (dano: 1d4+2*)**Ataque Total:** Corpo a corpo: mordida +0 (dano: 1d4+2*)**Espaço/Alcance:** 3 m/1,5 m**Ataques Especiais:** —**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, fardo**Testes de Resistência:** Fort +5, Ref +6, Von +1**Habilidades:** For 18, Des 16, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 4**Perícias:** Ouvir +5, Observar +5**Talentos:** Tolerância**Ambiente:** Desertos quentes**Organização:** Domesticado ou cáfila (6–30)**Nível de Desafio:** 1**Progressão:** —**Ajuste de Nível:** —

Os camelos são conhecidos por sua capacidade de cruzar longas distâncias sem água ou comida.

Os valores apresentados no bloco de estatísticas representam um dromedário, um animal com apenas uma corcova, que sobrevive nos desertos. Os dromedários atingem 2,7 m na altura dos ombros e têm uma corcunda de 30 cm.

O camelo, que tem duas corcovas, é mais adaptado a um clima ameno e às regiões rochosas. Ele é mais robusto, mais lento (deslocamento 12 m) e tem um valor de Constituição maior (16).

Capacidade de Carga: A carga leve para um camelo é de 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg. Um camelo consegue arrastar 2.250 kg.

Combate

* A mordida do camelo é considerada um ataque secundário e recebe somente metade do bônus de Força no dano.

CARCAJÚ

Animal (Médio)**Dados de Vida:** 3d8+15 (28 PV)**Iniciativa:** +2**Deslocamento:** 9 m (6 quadrados), escavar 3 m, escalada 3 m**CA:** 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12**Ataque Base/Agarrar:** +2/+4**Ataque:** Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d4+2)**Ataque Total:** Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d4+2) e mordida -1 (dano: 1d6+1)**Espaço/Alcance:** 1,5 m/1,5 m**Ataques Especiais:** Fúria**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, faro**Testes de Resistência:** Fort +7, Ref +5, Von +2**Habilidades:** For 14, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10**Perícias:** Escalar +10, Ouvir +6, Observar +6**Talentos:** Prontidão, Vitalidade, Rastrear^B**Ambiente:** Florestas frias**Organização:** Solitário**Nível de Desafio:** 2**Progressão:** 4-5 DV (Grande)**Ajuste de Nível:** —

Essas criaturas são parentes dos texugos, mas são maiores, mais fortes e muito mais ferozes.

Combate

Fúria (Ext): Se um carcajú sofrer dano em combate, entrará imediatamente em um estado de fúria destruidora, com efeitos no seu turno subsequente, golpeando e mordendo sem controle até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +4 de Força, +4 de Constituição e -2 na CA. A criatura é incapaz de interromper sua fúria voluntariamente.

Perícias: Um carcajú recebe +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

CAVALO

Os cavalos são amplamente domesticados para servirem como montaria ou animais de carga.

Combate

Um cavalo sem treinamento para a guerra não costuma usar seus cascos para atacar. Seus cascos são considerados ataques secundários e recebem apenas metade do bônus de Força no dano (estes ataques estão indicados com um asterisco nos blocos de estatística dos cavalos pesado e leve).

Cavalo Pesado

Animal (Grande)**Dados de Vida:** 3d8+6 (19 PV)**Iniciativa:** +1**Deslocamento:** 15 m (10 quadrados)**CA:** 13 (-1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 12**Ataque Base/Agarrar:** +2/+9**Ataque:** Corpo a corpo: casco -1 (dano: 1d6+1*)**Ataque Total:** Corpo a corpo: 2 cascos -1 (dano: 1d6+1*)**Espaço/Alcance:** 3 m/1,5 m**Ataques Especiais:** —**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, faro**Testes de Resistência:** Fort +5, Ref +4, Von +2**Habilidades:** For 16, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6**Perícias:** Ouvir +4, Observar +4**Talentos:** Tolerância, Corrida**Ambiente:** Planícies temperadas**Organização:** Domesticado**Nível de Desafio:** 1**Progressão:** —**Ajuste de Nível:** —

Os valores do bloco de estatísticas representam animais de grande porte, como os Clydesdales. Em geral, esses cavalos estão aptos ao trabalho pesado com três anos de idade. Um cavalo pesado é incapaz de lutar enquanto transporta um cavaleiro.

Capacidade de Carga: A carga leve para um cavalo pesado é de 100 kg; a carga média varia entre 101-200 kg; a carga pesada varia entre 201-300 kg. Um cavalo pesado consegue arrastar 1.500 kg.

Cavalo Leve

Animal (Grande)**Dados de Vida:** 3d8+6 (19 PV)**Iniciativa:** +1**Deslocamento:** 18 m (12 quadrados)**CA:** 13 (-1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 12**Ataque Base/Agarrar:** +2/+8**Ataque:** Corpo a corpo: casco -2 (dano: 1d4+1*)**Ataque Total:** Corpo a corpo: 2 cascos -2 (dano: 1d4+1*)**Espaço/Alcance:** 3 m/1,5 m**Ataques Especiais:** —**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, faro**Testes de Resistência:** Fort +5, Ref +4, Von +2**Habilidades:** For 14, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6**Perícias:** Ouvir +4, Observar +4**Talentos:** Tolerância, Corrida**Ambiente:** Planícies temperadas**Organização:** Domesticado ou cavallhada (6-30)**Nível de Desafio:** 1**Progressão:** —**Ajuste de Nível:** —

Os valores do bloco de estatísticas representam animais de pequeno porte, como os pangarés, cavalos árabes e selvagens. Em geral, esses cavalos estão aptos ao trabalho pesado com dois anos de idade. Um cavalo leve é incapaz de lutar enquanto transporta um cavaleiro.

Capacidade de Carga: A carga leve para um cavalo leve é de 75 kg; a carga média varia entre 76-150 kg; a carga pesada varia entre 151-225 kg. Um cavalo leve consegue arrastar 1.125 kg.

Cavalo de Guerra Pesado

Animal (Grande)**Dados de Vida:** 4d8+12 (30 PV)**Iniciativa:** +1**Deslocamento:** 15 m (10 quadrados)**CA:** 14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13**Ataque Base/Agarrar:** +3/+11**Ataque:** Corpo a corpo: casco +6 (dano: 1d6+4)**Ataque Total:** Corpo a corpo: 2 cascos +6 (dano: 1d6+4) e mordida +1 (dano: 1d4+2)**Espaço/Alcance:** 3 m/1,5 m**Ataques Especiais:** —**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, faro**Testes de Resistência:** Fort +7, Ref +5, Von +2**Habilidades:** For 18, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6**Perícias:** Ouvir +5, Observar +4**Talentos:** Tolerância, Corrida**Ambiente:** Planícies temperadas**Organização:** Domesticado**Nível de Desafio:** 2**Progressão:** —**Ajuste de Nível:** —

Esses animais são similares aos cavalos pesados, mas foram treinados para desenvolver a agressividade. Um cavalo pesado é capaz de atacar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não conseguirá atacar, a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Capacidade de Carga: A carga leve para um cavalo de guerra pesado é de 150 kg; a carga média varia entre 151-300 kg; a carga pesada varia entre 301-450 kg. Um cavalo pesado consegue arrastar 2.250 kg.

Cavalo de Guerra Leve

Animal (Grande)**Dados de Vida:** 3d8+9 (22 PV)**Iniciativa:** +1**Deslocamento:** 18 m (12 quadrados)**CA:** 14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13**Ataque Base/Agarrar:** +2/+9**Ataque:** Corpo a corpo: casco +4 (dano: 1d4+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +4 (dano: 1d4+3) e mordida -1 (dano: 1d3+1)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +2

Habilidades: For 16, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6

Perícias: Ouvir +4, Observar +4

Talentos: Tolerância, Corrida

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Domesticado

Nível de Desafio: 1

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Esses animais são similares aos cavalos leves, mas foram treinados para desenvolver a agressividade. Em geral, não estão preparados para o combate até seu terceiro aniversário. Um cavalo de guerra leve é capaz de atacar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não conseguirá atacar, a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Capacidade de Carga: A carga leve para um cavalo de guerra leve é de 115 kg; a carga média varia entre 116–230 kg; a carga pesada varia entre 231–345 kg. Um cavalo de guerra leve consegue arrastar 1.725 kg.

CERVO

Animal (Médio)

Dados de Vida: 2d8–2 (7 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 18 m

CA: 14 (+2 Des, +2 natural)

Ataque Base/Agarrar: +1/+1

Ataque: Corpo a corpo: chifres +1 ou 2 cascos +1

Danos: Chifres 1d4, casco 1d2

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Faro, visão na penumbra, qualidades especiais

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +1

Habilidades: For 11, Des 14, Con 9, Int 2, Sab 13, Car 6

Perícias: Esconder-se +6, Ouvir +5, Observar +4

Talentos: Prontidão

Ambiente: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário ou manada (6–24)

Nível de Desafio: 1/6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Dado o número de monstros e predadores mágicos rondando o Norte, os cervos representam uma parte importante da ecologia das Fronteiras Prateadas. As fêmeas também são conhecidas por corças, enquanto os machos também são chamados de corços ou veados. Estas criaturas costumam fugir de encontros e lutam somente quando encurraladas ou presas.

Perícias: Os cervos recebem +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

COBRA

Em geral, as cobras não são agressivas e fogem quando são confrontadas.

Perícias: As cobras recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir e Observar e +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar. Elas sempre podem 'escolher 10' nos testes desta última perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça e podem aplicar seu modificador de Destreza ou Força para os testes de Escalar (o que for maior).

Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

Constritora (Cobra)

Animal (Médio)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m

CA: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +2/+5

Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3+4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Constrição 1d3+4, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Faro

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +2

Habilidades: For 17, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +14, Esconder-se +10, Ouvir +7, Observar +7, Natação +11

Talentos: Prontidão, Vitalidade

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Progressão: 4–5 DV (Médio); 6–10 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

As cobras constritoras (como a jiboia) geralmente não são agressivas e fogem sob ameaça. Elas caçam para se alimentar, mas não tentarão se alimentar de presas grandes demais para usar a constrição.

Combate

Estas cobras caçam agarrando suas vítimas com as mandíbulas e então enrolam seus corpos musculosos para matá-la.

Constrição (Ext): Uma cobra causa 1d3+4 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a cobra precisa atingir um oponente com sua mordida. Ela poderá tentar iniciar uma manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a criatura e pode usar a constrição.

Constritora Gigante (Cobra)

Animal (Enorme)

Dados de Vida: 11d8+14 (63 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m

CA: 15 (–2 tamanho, +3 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +8/+23

Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+10)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+10)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Constrição 1d8+10, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Faro

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +10, Von +4

Habilidades: For 25, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +17, Esconder-se +10, Ouvir +9, Observar +9, Natação +16

Talentos: Prontidão, Tolerância, Foco em Perícia (Esconder-se) Vitalidade

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Progressão: 12–16 DV (Enorme); 17–33 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Essas criaturas são mais agressivas que suas primas menores, principalmente por necessitarem de uma quantidade maior de comida para sobreviver.

Víbora (Cobra)

O tamanho destas serpentes varia bastante. Elas não são particularmente agressivas, mas podem morder antes de fugir.

Combate

Essas criaturas utilizam suas mordidas venenosas para matar suas presas e se defender.

Veneno (Ext): As víboras tem uma picada venenosa que causa dano inicial e secundário de 1d6 Con. A CD do testes de resistência varia conforme o tamanho da serpente, conforme indicado na tabela a seguir. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

	Víbora Miúda Animal (Miúdo)	Víbora Pequena Animal (Pequeno)
Dados de Vida:	1/4d8 (1 PV)	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+3	+3
Deslocamento:	4,5 m (3 quadrados), escalada 4,5 m, natação 4,5 m	6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m
CA:	17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 15, surpresa 14	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+0/-11	+0/-6
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d2-2 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d2-2 mais veneno)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Faro	Faro
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +1	Fort +2, Ref +5, Von +1
Habilidades:	For 4, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2	For 6, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias:	Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +15, Ouvir +6, Observar +6, Natação +5	Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +11, Ouvir +7, Observar +7, Natação +6
Talentos:	Acuidade com Arma	Acuidade com Arma
Ambiente:	Pântanos temperados	Pântanos temperados
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1/3	1/2
Progressão:	—	—
Ajuste de Nível:	—	—

	Víbora Média Animal (Médio)	Víbora Grande Animal (Grande)	Víbora Enorme Animal (Enorme)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	3d8 (13 PV)	6d8+6 (33 PV)
Iniciativa:	+3	+7	+6
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m	6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m	6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m
CA:	16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13	15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12	15 (-2 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+1/+0	+2/+6	+5/+15
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4-1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+4 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4-1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+4 mais veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Faro	Faro	Faro
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +6, Von +1	Fort +3, Ref +6, Von +2	Fort +6, Ref +7, Von +3
Habilidades:	For 8, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2	For 10, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2	For 16, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias:	Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +12, Ouvir +5, Observar +5, Natação +7	Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +8, Ouvir +5, Observar +6, Natação +8	Equilíbrio +10, Escalar +11, Esconder-se +3, Ouvir +7, Observar +7, Natação +11
Talentos:	Acuidade com Arma	Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma	Iniciativa Aprimorada, Corrida, Foco em Arma (mordida)
Ambiente:	Pântanos temperados	Pântanos temperados	Pântanos temperados
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	2	3
Progressão:	—	—	7-18 (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Tamanho	CD Fort
Miúdo	10
Pequeno	10
Médio	11
Grande	11
Enorme	14

Víbora de Duas Cabeças (Cobra)

Animal (Pequeno)

Dado de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 6 m, escalar 6 m, natação 6 m

CA: 17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural)

Ataque Base/Agarrar: +0/-6

Ataque: Corpo, a corpo: 2 mordidas +4

Dano: Mordida 1d2-2 e veneno

Espaço/Alcance: 1,5 (enrolada)/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno

Qualidades Especiais: Faro

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +1

Habilidades: For 6, Des 17, Cons 11, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Equilíbrio +14, Escalar +11, Arte da Fuga +5, Esconder-se +12, Ouvir +6, Observar +6, Natação +6

Talentos: Ágil, Acuidade com Arma^B

Ambiente: Colinas e subterrâneo/Temperado

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

As Colinas das Serpentes abrigam uma estranha variedade de cobras, a maioria criada pelos yuan-ti em experimentos mágicos obscuros. A víbora de duas cabeças é uma serpente pequena que desfere dois ataques de mordida por rodada.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 10); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Perícias: Uma víbora de duas cabeças recebe +4 de bônus racial em Esconder-se, Ouvir e Observar, além de +8 de bônus racial nos testes de Equilíbrio e

Escalar. Ela sempre pode escolher 10' em um teste de Escalar, mesmo se estiver fugindo ou ameaçada. Uma víbora de duas cabeças utiliza seu modificador de Força ou Destreza nos testes de Escalar, o que for maior.

Uma víbora de duas cabeças recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer ação especial ou evitar um obstáculo. Ela sempre pode escolher 10' em um teste de Natação, mesmo se estiver distraída ou ameaçada. Ela é capaz de usar a Corrida enquanto estiver nadando, mas precisa se deslocar em linha reta.

Víbora Alada (Cobra)

Animal (Grande)
Dado de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m, voo 15 m (bom)
CA: 15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural)
Ataque Base/Agarrar: +2/+6
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4
Dano: Mordida 1d4 mais veneno
Espaço/Alcance: 1,5 m (enrolada)/3 m
Ataques Especiais: Veneno
Qualidades Especiais: Faro
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +2
Habilidades: For 10, Des 17, Cons 11, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Equilíbrio +12, Escalar +6, Esconder-se +5, Ouvir +7, Observar +7
Talentos: Prontidão, Acuidade em Arma^B
Ambiente: Floresta e subterrâneo/Quente ou temperado
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Encontrada nas florestas de todas as Terras Centrais, as víboras aladas raramente atacam os seres humanos, exceto quando provocadas.

Perícias: Uma víbora alada recebe +4 de bônus racial em Esconder-se, Ouvir e Observar, além de +8 de bônus racial nos testes de Equilíbrio. Uma víbora alada utiliza seu modificador de Força ou Destreza nos testes de Escalar, o que for maior.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

CORUJA

Animal (Miúdo)
Dados de Vida: 1d8 (4 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 12 m (médio)
CA: 17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 15, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +0/-11
Ataque: Corpo a corpo: garras +5 (dano: 1d4-3)
Ataque Total: Corpo a corpo: garras +5 (dano: 1d4-3)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 4, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4
Perícias: Ouvir +14, Furtividade +17, Observar +6*
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1/4
Progressão: 2 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam aves de rapina noturnas entre 30 cm e 60 cm de comprimento. Elas utilizam as duas garras num único ataque.

Combate

As corujas mergulham silenciosamente sobre suas vítimas, atacando com suas garras poderosas.

Perícias: As corujas recebem +8 de bônus racial em testes de Ouvir e +14 de bônus racial em testes de Furtividade. *Elas recebem +8 de bônus racial em testes de Observar sob a penumbra e a escuridão.

CORVO

Animal (Miúdo)
Dados de Vida: 1/4d8 (1 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 12 m (médio)
CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/-13
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d2-5)
Ataque Total: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d2-5)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 1, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 6
Perícias: Ouvir +3, Observar +5
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1/6
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esses pássaros negros e robustos têm 60 cm de comprimento e a envergadura de suas asas atinge 1,2 m. Eles utilizam as duas garras num único ataque.

Os valores do bloco de estatísticas representam qualquer pássaro (exceto os de rapina) de tamanho similar.

CROCODILO

Animal (Médio)
Dados de Vida: 3d8+9 (22 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 9 m
CA: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +2/+6
Ataque: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d8+6) ou cauda +6 (1d12+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d8+6) ou cauda +6 (1d12+6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Prender a respiração, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Esconder-se +7*, Ouvir +4, Observar +4, Natação +12
Talentos: Prontidão, Foco em Perícia (Esconder-se)
Ambiente: Pântanos quentes
Organização: Solitário ou colônia (6-11)
Nível de Desafio: 2
Progressão: 4-5 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Esses predadores aquáticos são agressivos e têm entre 3 m e 3,5 m. Eles espertam parcialmente submersos em rios e pântanos, com apenas seus olhos e narinas visíveis, e esperam suas vítimas se aproximarem.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o crocodilo precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá tentar iniciar uma manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, prenderá a vítima em sua mandíbula e poderá tentar submergi-la e afogá-la.

Prender a Respiração (Ext): Um crocodilo pode prender sua respiração durante um número de rodadas equivalente a 4 x seu valor de Constituição sem risco de se afogar.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial, em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

* Um crocodilo recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se quando está na água. Além disso, ele é capaz de permanecer submerso, deixando somente seus olhos e narinas para fora d'água. Isso concede +10 de bônus de cobertura nos testes de Esconder-se.

CROCODILO GIGANTE

Animal (Enorme)

Dados de Vida: 7d8+28 (59 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 9 m

CA: 16 (-2 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 9, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +5/+21

Ataque: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+12) ou cauda +11 (1d12+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+12) ou cauda +11 (1d12+12)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Prender a respiração, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 27, Des 12, Con 19, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Esconder-se +1*, Ouvir +5, Observar +5, Natação +16

Talentos: Prontidão, Tolerância, Foco em Perícia (Esconder-se)

Ambiente: Pântanos quentes

Organização: Solitário ou colônia (6–11)

Nível de Desafio: 4

Progressão: 8–14 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Essas criaturas enormes vivem na água salgada e podem atingir mais de 6 m de comprimento.

Os crocodilos gigantes lutam e se comportam como o crocodilo descrito acima.

ELEFANTE

Animal (Enorme)

Dados de Vida: 11d8+55 (104 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

CA: 15 (-2 tamanho, +7 natural), toque 8, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +8/+26

Ataque: Corpo a corpo: presas +16 (dano: 2d8+15)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +16 (dano: 2d6+10) 2 patadas +11 (dano: 2d6+5); ou presas +16 (dano: 2d8+15)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: Atropelar 2d8+15

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, fardo

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +7, Von +6

Habilidades: For 30, Des 10, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 7

Perícias: Ouvir +12, Observar +10

Talentos: Prontidão, Tolerância, Vontade de Ferro, Foco em Perícia (Ouvir)

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Solitário ou manada (6–30)

Nível de Desafio: 7

Progressão: 12–22 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Os elefantes são herbívoros tropicais enormes e imprevisíveis, mas algumas vezes são usados como montaria ou animais de carga.

Os valores do bloco de estatísticas representam um elefante africano. Os elefantes indianos são menores e mais fracos (Força 28), mas aceitam o treinamento com mais facilidade (Sabedoria 15). Essas estatísticas podem ser usadas para elefantes pré-históricos, como mamutes e mastodontes.

Combate

Os elefantes inventem contra as criaturas ameaçadoras.

Atropelar (Ext): Teste de resistência de Reflexos (CD 25) reduz o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

FALCÃO

Animal (Miúdo)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 18 m (médio)

CA: 17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 15, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +0/-10

Ataque: Corpo a corpo: garra +5 (dano: 1d4–2)

Ataque Total: Corpo a corpo: garra +5 (dano: 1d4–2)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +2

Habilidades: For 6, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 6

Perícias: Ouvir +2, Observar +14

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 1/3

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Os falcões são parecidos com as águias, embora um pouco menores: entre 40 e 60 cm e envergadura das asas de 60 cm ou menos.

Combate

Os falcões utilizam as duas garras num único ataque.

Perícias: Os falcões recebem +8 de bônus racial em testes de Observar.

GATO

Animal (Miúdo)

Dados de Vida: 1d/2d8 (2 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/-12

Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d2–4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d2–4) e mordida –1 (dano: 1d3–4)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, fardo

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 7

Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +6, Esconder-se +14*, Saltar +10, Ouvir +3, Furtividade +6, Observar +3

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Domesticado ou solitário

Nível de Desafio: 1/4

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam um gato doméstico.

Combate

Os gatos preferem espreitar e surpreender suas presas.

Perícias: Os gatos recebem +4 de bônus racial em testes de Escalar, Esconder-se e Furtividade e +8 de bônus racial em testes de Saltar e Equilíbrio. Eles aplicam seu modificador de Destreza em testes de Escalar e Saltar.

* Em áreas de grama alta ou relva espessa, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

GOLFINHO

Animal (Médio)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: Natação 24 m (16 quadrados)

CA: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +1/+1

Ataque: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 2d4)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 2d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 36 m, prender a respiração visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +1

Habilidades: For 11, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Ouvir +8*, Observar +7*, Natação +8

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Águas temperadas

Organização: Solitário, casal ou cardume (3–20)

Nível de Desafio: 1/2

Progressão: 3–4 DV (Médio); 6–5 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Os golfinhos são mamíferos aquáticos brincalhões, amigáveis e cordiais.

Um golfinho tem entre 1,2 m e 1,8 m de comprimento e pesa entre 55 kg e 80 kg. Os valores do bloco de estatísticas representam qualquer baleia pequena de forma e tamanho similar.

Combate

Percepção às Cegas (Ext): Os golfinhos podem "ver" emitindo sons em alta frequência, inaudíveis para a maioria das criaturas, o que lhes permite *localizar objetos* e criaturas num raio de 36 metros. A magia silêncio anula essa habilidade e obriga o golfinho a utilizar sua visão, muito parecida com a visão humana.

Prender a Respiração (Ext): Um golfinho pode prender sua respiração durante um número de rodadas equivalente a 6 x seu valor de Constituição sem risco de se afogar.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

* Os golfinhos recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. Esses bônus serão perdidos caso a Percepção às Cegas seja anulada.

GORILA

Animal (Grande)

Dados de Vida: 4d8+11 (29 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalada 9 m

CA: 11 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +3/+12

Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d6+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d6+5) e mordida +2 (dano: 1d6+2)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +2

Habilidades: For 21, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7

Perícias: Escalar +14, Ouvir +6, Observar +6

Talentos: Prontidão, Vitalidade

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário, casal ou companhia (3–5)

Nível de Desafio: 2

Progressão: 5–8 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esses onívoros poderosos lembram macacos africanos, mas são muito mais agressivos. Eles matam e devoram qualquer coisa que encontram. Um gorila macho e adulto mede de 1,5 a 1,8 m de altura e pesa de 150 a 200 kg.

Combate

Um gorila quase sempre ataca usando demonstrações de agressividade, na esperança de intimidar os adversários em potencial.

Perícias: Os gorilas recebem +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

GUEPARDO

Animal (Médio)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

CA: 15 (+4 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +2/+5

Ataque: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3) e 2 garras +1 (dano: 1d2+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Imobilização

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro, impulso

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 16, Des 19, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Esconder-se +6, Ouvir +4, Furtividade +6, Observar +4

Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Solitário, casal ou família (3–5)

Nível de Desafio: 2

Progressão: 4–5 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Os guepardos são predadores ágeis que habitam as planícies. Eles têm entre 90 cm e 1,5 m e pesam entre 55 kg e 65 kg.

Combate

Os guepardos investem repentinamente para derrubar sua presa.

Imobilização (Ext): Um guepardo que atinja um oponente com suas garras ou mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+3 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o guepardo.

Impulso (Ext): Uma vez por hora, um guepardo pode percorrer dez vezes seu deslocamento normal (150 m) durante a manobra Investida.

HIENA

Animal (Médio)

Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +1 /+3

Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Imobilização

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +1

Habilidades: For 14, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 6

Perícias: Esconder-se +3*, Ouvir +6, Observar +4

Talentos: Prontidão

Ambiente: Desertos quentes

Organização: Solitário, casal ou matilha (7–16)

Nível de Desafio: 1

Progressão: 3 DV (Médio); 4–5 (Grande)

Ajuste de Nível: —

As hienas são animais que caçam em grupo, infames pela sua astúcia e pelos ruídos irritantes que emitem. As estatísticas acima representam uma hiena listrada, que mede quase 1 m de comprimento e pesa cerca de 60 kg.

Combate

A tática preferida das hienas é enviar alguns indivíduos para o combate frontal, enquanto o restante da matilha cerca e flanqueia o inimigo.

Imobilização (Ext): Uma hiena que atinja um oponente com sua ou mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+2 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar a hiena.

Perícias: * As hienas recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em áreas de grama alta ou relva espessa.

JAVALI

Animal (Médio)

Dados de Vida: 3d8+12 (25 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

CA: 16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +2/+4

Ataque: Corpo a corpo: chifrada +4 (dano: 1d8+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: chifrada +4 (dano: 1d8+3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ferocidade

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +3, Von +2

Habilidades: For 15, Des 10, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 4

Perícias: Ouvir +7, Observar +5

Talentos: Prontidão, Vitalidade

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário ou manada (5–8)

Nível de Desafio: 2

Progressão: 4–5 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Embora não sejam carnívoros, esses suínos são muito mal humorados e geralmente investem contra qualquer criatura que perturbe sua paz.

Um javali é recoberto por pelos espessos e acinzentados. Os machos têm 1,20 m de comprimento e atingem 90 cm de altura.

Combate

Ferocidade (Ext): Um javali é um combatente tenaz que continua a lutar sem penalidades mesmo que esteja incapacitado ou morrendo.

JUMENTO

Animal (Médio)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +1/+1

Ataque: Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 1d2)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 1d2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, fardo

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +0

Habilidades: For 10, Des 13, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 4

Perícias: Equilíbrio +3, Ouvir +3, Observar +2

Talentos: Tolerância

Ambiente: Desertos temperados

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 1/6

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Esses equinos de orelhas longas são estáveis e robustos. Os valores do bloco de estatísticas também podem ser usados para burros.

Capacidade de Carga: A carga leve para um jumento é de 25 kg; a carga média varia entre 26–50 kg; a carga pesada varia entre 51–75 kg. Um jumento consegue arrastar 375 kg.

Combate

Um jumento só usa a mordida quando não há nenhuma outra maneira de escapar.

Perícias: Os jumentos recebem +2 de bônus racial em testes de Equilíbrio.

LAGARTO

Animal (Miúdo)

Dados de Vida: 1/2d8 (2 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalada 6 m

CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/–12

Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–4)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 3, Des 15, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +12, Esconder-se +10, Ouvir +3, Observar +3

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 1/6

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam animais pequenos, sem veneno, com 30 cm a 60 cm de comprimento, como as iguanas.

Combate

Os lagartos preferem fugir do combate, mas podem usar suas mordidas caso não haja outra opção.

Perícias: Os lagartos recebem +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar e sempre pode 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça. Eles aplicam seu modificador de Destreza (no lugar da Força) para os testes de Escalar.

LAGARTO GIGANTE

Animal (Médio)

Dados de Vida: 3d8+9 (22 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 9 m

CA: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +2/+5

Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +5, Von +2

Habilidades: For 17, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Escalar +7, Esconder-se +6*, Ouvir +4, Furtividade +6, Observar +4, Natação +11

Talentos: Prontidão, Grande Fortitude

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Progressão: 4–5 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Essa categoria inclui animais grandes, carnívoros, que atingem entre 90 cm a 1,5 m de comprimento, como os dragões de Komodo e os lagartos monitores.

Combate

Os lagartos gigantes podem se tornar agressivos, usando suas mandíbulas poderosas para dilacerar sua caça e seus inimigos.

Perícias: Os lagartos gigantes recebem +8 de bônus racial em testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Eles sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídos ou ameaçados. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

Os lagartos gigantes recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de floresta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

LAGARTO DE CARGA

Animal (Grande)

Dados de Vida: 8d8+40 (76 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m, escalar 9 m

CA: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural)

Ataque Base/Agarrar: +6/+17

Ataque: Corpo a corpo: mordida +13

Dano: Mordida 2d6+10

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: —

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 27, Des 11, Cons 21, Int 2, Sab 12, Car 2

Perícias: Escalar +18, Esconder-se +3*, Ouvir +6, Furtividade +5, Observar +6

Talentos: Prontidão, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida)

Ambiente: Subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Parente dos lagartos gigantes encontrados na superfície de algumas regiões, essa criatura atinge quase 4,5 m de comprimento (sem a cauda) e 1,7 m de largura. Suas patas pegajosas lhe permitem caminhar livremente sobre a maioria dos terrenos, paredes ou tetos dos túneis do Subterrâneo. Com frequência, os drows e outras raças inteligentes desse local utilizam os lagartos de carga para transportar objetos. A carga para um lagarto é 400 kg; a carga média varia entre 401–800 kg; a carga pesada varia entre 801–1.200 kg. Em superfícies

com ângulos entre 47 e 90 graus, o lagarto é capaz de suportar até sua carga média. Nas superfícies com inclinação vertical ou maior (quando o lagarto fica de cabeça para baixo), ele consegue suportar sua carga leve sem despençar.

Perícias: Os lagartos de carga recebem +4 de bônus racial em Esconder-se e Furtividade. *Em áreas rochosas ou cavernas naturais, seu bônus em Esconder-se aumenta para +8.

LAGARTO DE MONTARIA

Animal (Grande)

Dados de Vida: 4d8+12 (10 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m, escalar 12 m

CA: 14 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural)

Ataque Base/Agarrar: +3/+11

Ataque: Corpo a corpo: mordida +6; 2 garras +1

Dano: Mordida 2d4+4, garra 1d3+2

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Faro

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +2

Habilidades: For 19, Des 15, Cons 17, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Escalar +14, Esconder-se +0, Saltar +11, Ouvir +3, Observar +3

Talentos: Prontidão, Tolerância

Ambiente: Subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

O lagarto de montaria caminha em duas patas, de forma semelhante a um deinonychus ou velociraptor. Ele ataca com sua poderosa mordida e duas garras frontais, mas não é capaz de saltar ou rasgar seus inimigos. Similar ao lagarto de carga, ele é capaz de andar nas paredes ou no teto e geralmente serve de montaria para várias raças inteligentes do Subterrâneo. A carga leve para um lagarto de montaria é 58 kg; a carga média varia entre 59–117 kg; a carga pesada varia entre 118–175 kg.

LAGARTO, RASTEJADOR IRRITANTE

Animal (Miúdo)

Dados de Vida: 1/2d8 (2 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 6 m, escalar 6 m (utiliza o modificador de Destreza nos testes de Escalar)

CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des)

Ataque Base/Agarrar: +0/-12

Ataque: Corpo a corpo: mordida +4

Dano: Mordida 1d4-4

Espaço/Alcance: 75 cm/0 m

Ataques Especiais: Cuspir Ácido

Qualidades Especiais: —

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 1, Des 15, Cons 10, Int 2, Sab 12, Car 2

Perícias: Equilíbrio +6, Escalar +10, Arte da Fuga +4, Esconder-se +12

Talentos: Ágil, Acuidade com Arma^B

Ambiente: Subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 1/3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Esse lagarto com 60 cm de comprimento é um familiar entre os drow e outros magos do Subterrâneo. O rastejador pode cuspir um jato de ácido três vezes por dia. Caso atinja um alvo — um ataque de toque à distância, alcance de 6 metros — o ácido causará 1d4 pontos de dano durante duas rodadas.

LEÃO

Animal (Grande)

Dados de Vida: 5d8+10 (32 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

CA: 15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +3/+12

Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d4+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d4+5) e mordida +2 (dano: 1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, agarrar aprimorado, rasgar 1d4+2

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 21, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Equilíbrio +7, Esconder +3*, Ouvir +5, Furtividade +11, Observar +5

Talentos: Prontidão, Corrida

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Solitário, casal ou manada (6–10)

Nível de Desafio: 3

Progressão: 6–8 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam um leão africano, que tem entre 1,5 m e 2,10 m de comprimento e pesa entre 115 kg e 225 kg. As leoas são um pouco menores, mas usam as mesmas estatísticas.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leão precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá tentar iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Se um leão usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +7, dano 1d4+2.

Perícias: Os leões recebem +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. * Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +12.

LEOPARDO

Animal (Médio)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalada 6 m

CA: 15 (+4 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +2/+5

Ataque: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3) e 2 garras +1 (dano: 1d3+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d3+1

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 16, Des 18, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder +8*, Saltar +11, Ouvir +6, Furtividade +8, Observar +6

Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 2

Progressão: 4–5 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Esses felinos selvagens atingem 1,2 m de comprimento e pesam 60 kg. Em geral, caçam durante a noite.

Os valores do bloco de estatísticas representam qualquer felino de tamanho similar, como os jaguares, panteras e leões da montanha.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leopardo precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá tentar iniciar uma manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Caso um leopardo use a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +6, dano 1d3+1.

Perícias: Os leopardos recebem +8 de bônus racial em testes de Saltar e +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade.

Estes animais recebem +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar e sempre pode 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

LOBO

Animal (Médio)

Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +1 /+2

Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Imobilização

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +1

Habilidades: For 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Esconder-se +2, Ouvir +3, Furtividade +3, Observar +3, Sobre-vivência +1*

Talentos: Rastrear^B, Foco em Arma (mordida)

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário, casal ou matilha (7–16)

Nível de Desafio: 1

Progressão: 3 DV (Médio); 4–6 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Os lobos caçam em matilhas e são famosos por suas persistência e astúcia.

Combate

A tática preferida dos lobos é enviar alguns indivíduos para o combate frontal, enquanto o restante da matilha cerca e flanqueia o inimigo.

Imobilização (Ext): Um lobo que atinja o oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+1 de modificação no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobo.

Perícias: *Os lobos recebem +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiver rastreando através do Faro.

LULA

Animal (Médio — Aquático)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: Natação 18 m (12 quadrados)

CA: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +2/+8*

Ataque: Corpo a corpo: tentáculos +4 (dano: 0)

Ataque Total: Corpo a corpo: tentáculos +4 (dano: 0) e mordida –1 (dano: 1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Nuvem de tinta, propulsão, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +2

Habilidades: For 14, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Ouvir +7, Observar +7, Natação +10

Talentos: Prontidão, Tolerância

Ambiente: Águas temperadas

Organização: Solitário ou cardume (6–11)

Nível de Desafio: 1

Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–11 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esses moluscos são capazes de nadar rapidamente e são muito agressivos. Em alguns locais, eles são mais temidos que os tubarões.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a lula precisa atingir um oponente de qualquer tamanho com seus tentáculos. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e causa o dano da mordida automaticamente.

Nuvem de Tinta (Ext): Uma lula pode expelir uma nuvem de tinta preta com 3 m de diâmetro e 3 m de comprimento, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem concede camuflagem total, que a lula normalmente usa para escapar de uma batalha perdida. As criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total.

Propulsão (Ext): Uma lula pode se arremessar para trás como uma ação de rodada completa, com deslocamento de 72 m. Ela precisa se deslocar em linha reta, mas não provoca ataques de oportunidade quando usa a propulsão.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

LULA GIGANTE

Animal (Enorme — Aquático)

Dados de Vida: 12d8+18 (72 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: Natação 24 m (16 quadrados)

CA: 17 (–2 tamanho, +3 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +9/+29

Ataque: Corpo a corpo: tentáculos +15 (dano: 1d6+8)

Ataque Total: Corpo a corpo: 10 tentáculos +15 (dano: 1d6+8) e mordida +10 (dano: 2d8+4)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m (9 m c/ tentáculo)

Ataques Especiais: Constrição 1d6+8, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Nuvem de tinta, propulsão, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +11, Von +5

Habilidades: For 26, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Ouvir +10, Observar +11, Natação +16

Talentos: Prontidão, Duro de Matar, Tolerância, Vitalidade (2)

Ambiente: Águas temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 9

Progressão: 13–18 DV (Enorme); 19–36 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Os corpos dessas criaturas vorazes atingem mais de 6 m de comprimento; elas atacam qualquer criatura que encontram.

Combate

Um oponente pode atacar os tentáculos de uma lula gigante usando a manobra Separar como se eles fossem armas. Cada um dos tentáculos tem 10 PV se a lula gigante estiver agarrando uma vítima quando o tentáculo for golpeado, ela geralmente utiliza outro tentáculo para desferir um ataque de oportunidade contra o adversário que realizou a manobra Separar. Decepar um dos tentáculos causa 5 pontos de dano à criatura. Estes animais geralmente fogem do combate se perderem cinco ou mais tentáculos e regeneram seus membros perdidos em 1d10+10 dias.

Constrição (Ext): Uma lula gigante causa 1d6+8 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a lula gigante precisa atingir um oponente de qualquer tamanho com um dos seus tentáculos. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a criatura e pode usar a constrição.

* A lula gigante recebe +4 de bônus racial nos testes de Agarrar.

Nuvem de Tinta (Ext): Uma lula gigante pode expelir uma nuvem de tinta preta com 6 m de diâmetro e 6 m de comprimento, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem concede camuflagem total, que a lula gigante normalmente usa para escapar de uma batalha perdida. As criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total.

Propulsão (Ext): Uma lula gigante pode se arremessar para trás como uma ação de rodada completa, com deslocamento de 96 m. Ela precisa se deslocar em linha reta, mas não provoca ataques de oportunidade quando usa a propulsão.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas

ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

MACACO

Animal (Miúdo)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalada 9 m

CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/-12

Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-4)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 5

Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder-se +10, Ouvir +3, Observar +3

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário ou bando (10-40)

Nível de Desafio: 1/6

Progressão: 2-3 DV (Pequeno)

Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam macacos do tamanho de um gato doméstico, como os micos.

Combate

Estes animais sempre preferem fugir para a segurança das árvores, mas caso sejam encurralados lutarão com ferocidade.

Perícias: Os macacos recebem +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar. Eles sempre podem 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo que estejam distraídos ou ameaçados e aplicam seu modificador de Destreza (no lugar da Força) em testes de Escalar.

MORCEGO

Animal (Mínimo)

Dados de Vida: 1/4d8 (1 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 1,5 m (1 quadrados), voo 12 m (bom)

CA: 16 (+4 tamanho, +2 Des), toque 16, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +0/-17

Ataque: —

Ataque Total: —

Espaço/Alcance: 0,3 m/0 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Sentido Cego, Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +2

Habilidades: For 1, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4

Perícias: Esconder-se +14, Ouvir +8*, Furtividade +6, Observar +8*

Talentos: Prontidão

Ambiente: Desertos temperados

Organização: Colônia (10-40) ou turba (10-50)

Nível de Desafio: 1/10

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Os morcegos são mamíferos alados e notívagos. Os valores do bloco de estatísticas representam um pequeno insetívoro.

Combate

Sentido Cego (Ext): Os morcegos podem localizar todas as criaturas num raio de 6 metros. Os adversários ainda recebem camuflagem total contra as criaturas com sentido cego.

Perícias: *Os morcegos recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. Esses bônus serão perdidos caso o Sentido Cego seja anulado.

MULA

Animal (Grande)

Dados de Vida: 3d8+9 (22 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

CA: 13 (-1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +2/+9

Ataque: Corpo a corpo: casco +4 (dano: 1d4+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +4 (dano: 1d4+3)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 16, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 11, Car 6

Perícias: Ouvir +6, Observar +6

Talentos: Prontidão, Tolerância

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Domesticado

Nível de Desafio: 1

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

As mulas são o cruzamento estéril entre cavalos e jumentos. Uma mula é similar a um cavalo leve, porém é mais estável e forte.

Combate

O coice da mula pode ser perigoso.

Capacidade de Carga: A carga leve para uma mula é 115 kg; a carga média varia entre 116-230 kg; a carga pesada varia entre 231-345 kg. Uma mula consegue arrastar 1.725 kg.

Perícias: As mulas recebem +2 de bônus racial em testes de Destreza para não escorregar ou cair.

POLVO

Animal (Pequeno — Aquático)

Dados de Vida: 2d8 (9 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 9 m

CA: 16 (+1 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 14, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +1/+2

Ataque: Corpo a corpo: tentáculos +5 (dano: 0)

Ataque Total: Corpo a corpo: tentáculos +5 (dano: 0) e mordida +0 (dano: 1d3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Nuvem de tinta, propulsão, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +1

Habilidades: For 12, Des 17, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 3

Perícias: Arte da Fuga +13, Esconder-se +11, Ouvir +2, Observar +5, Natação +9

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Águas quentes

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 1

Progressão: 3-6 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Essas criaturas submarinas são perigosas apenas para suas presas. Caso sejam perturbadas, sempre tentarão fugir.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o polvo precisa atingir um oponente com seus tentáculos. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e causará o dano da mordida automaticamente a cada rodada.

Nuvem de Tinta (Ext): Um polvo pode expelir uma nuvem de tinta preta com 3 m de diâmetro e 3 m de comprimento, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem concede camuflagem total, que o polvo normalmente usa para escapar de uma batalha perdida. As criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total.

Propulsão (Ext): Um polvo pode se arremessar para trás como uma ação de rodada completa, com deslocamento de 60 m. Ele precisa se deslocar em linha reta, mas não provoca ataques de oportunidade quando usa a propulsão.

Perícias: Os polvos podem alterar suas cores e recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se.

Um polvo é capaz de contorcer e espremer seu corpo e recebe +10 de bônus racial em testes de Arte da Fuga.

Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas

ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

POLVO GIGANTE

Animal (Grande — Aquático)

Dados de Vida: 8d8+11 (47 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 9 m

CA: 18 (-1 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +6/+15

Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +10 (dano: 1d4+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 8 tentáculos +10 (dano: 1d4+5) e mordida +5 (dano: 1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m c/ tentáculo)

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição

Qualidades Especiais: Nuvem de tinta, propulsão, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +8, Von +3

Habilidades: For 20, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 3

Perícias: Arte da Fuga +12, Esconder-se +12, Ouvir +4, Observar +6, Natação +13

Talentos: Prontidão, Foco em Perícia (Esconder-se), Vitalidade

Ambiente: Águas quentes

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 8

Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Essas criaturas são caçadores agressivos e territoriais; seus tentáculos atingem 3 metros de comprimento ou mais, e são recobertos por ventosas e farpas afiadas.

Combate

Um oponente pode atacar os tentáculos de um polvo gigante usando a manobra Separar como se eles fossem armas. Cada um dos tentáculos tem 10 PV. Se o polvo gigante estiver agarrando uma vítima quando o tentáculo for atacado, ele geralmente usa outro tentáculo para desferir um ataque de oportunidade contra o adversário que realizou a manobra Separar. Decepar um dos tentáculos causa 5 pontos de dano à criatura. Estes animais geralmente fogem do combate se perderem quatro ou mais tentáculos e regeneram seus membros perdidos em 1d10+10 dias.

Constrição (Ext): Um polvo gigante causa 2d8+6 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o polvo gigante precisa atingir um oponente de qualquer tamanho com um dos seus tentáculos. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e pode usar a constrição.

Nuvem de Tinta (Ext): Um polvo gigante pode expelir uma nuvem de tinta preta com 6 m de diâmetro e 6 m de comprimento, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem concede camuflagem total, que o polvo gigante normalmente usa para escapar de uma batalha perdida. As criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total.

Propulsão (Ext): Um polvo gigante pode se arremessar para trás como uma ação de rodada completa, com deslocamento de 60 m. Ele precisa se deslocar em linha reta, mas não provoca ataques de oportunidade quando usa a propulsão.

Perícias: Os polvos gigantes podem alterar as cores de seu corpo e recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se.

Um polvo gigante é capaz de contorcer e espremer seu corpo e recebe +10 de bônus racial em testes de Arte da Fuga.

Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

PÔNEI

Animal (Médio)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +1/+2

Ataque: Corpo a corpo: casco -3 (dano: 1d3*)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos -3 (dano: 1d3*)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +0

Habilidades: For 13, Des 13, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 4

Perícias: Ouvir +5, Observar +5

Talentos: Tolerância

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 1/4

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam cavalos pequenos, com 1,5 m na altura dos ombros. Em todos os demais aspectos, os pôneis são semelhantes aos cavalos leves e não podem lutar enquanto transportam um cavaleiro.

Combate

Um pônei sem treinamento para a guerra não costuma usar seus cascos para atacar. Seus cascos são considerados ataques secundários e recebem apenas metade do bônus de Força no dano.

Capacidade de Carga: A carga leve para um pônei é 37,5 kg; a carga média varia entre 38–75 kg; a carga pesada varia entre 76–112 kg. Um pônei consegue arrastar 562 kg.

PÔNEI DE GUERRA

Animal (Médio)

Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +1/+3

Ataque: Corpo a corpo: casco +3 (dano: 1d3+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +3 (dano: 1d3+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +0

Habilidades: For 15, Des 13, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 4

Perícias: Ouvir +5, Observar +5

Talentos: Tolerância

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Domesticado

Nível de Desafio: 1/2

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Esses animais foram treinados para desenvolver a agressividade e são semelhantes aos cavalos de guerra leves.

Combate

Um pônei de guerra é capaz de atacar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não conseguirá atacar, a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Capacidade de Carga: A carga leve para um pônei de guerra é 50 kg; a carga média varia entre 51–100 kg; a carga pesada varia entre 101–150 kg. Um pônei de guerra consegue arrastar 750 kg.

RATO

Animal (Miúdo)

Dados de Vida: 1/4d8 (1 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados), escalar 4,5 m, natação 4,5

CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/-12

Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-4)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 2, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 2

Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +12, Esconder-se +14, Furtividade +10, Natação +10

Talentos: Acuidade com Arma

Ambiente: Qualquer

Organização: Praga (10–100)

Nível de Desafio: 1/8

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Esses roedores onívoros vivem em quase todos os lugares.

Combate

Os ratos quase sempre fogem. Eles só mordem como último recurso.

Perícias: Os ratos recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade, +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Escalar e Natação.

Eles sempre podem 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça. Os ratos aplicam seu modificador de Destreza (no lugar da Força) nos testes de Escalar e Natação.

Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

RINOCERONTE

Animal (Grande)

Dados de Vida: 8d8+40 (76 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

CA: 16 (-1 tamanho, +7 natural), toque 9, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +6/+18

Ataque: Corpo a corpo: chifrada +13 (dano: 2d6+12)

Ataque Total: Corpo a corpo: chifrada +13 (dano: 2d6+12)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Investida poderosa

Qualidades Especiais: Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 26, Des 10, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 2

Perícias: Ouvir +14, Observar +3

Talentos: Prontidão, Tolerância, Arma Natural Aprimorada (chifrada)

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Solitário ou manada (2–12)

Nível de Desafio: 4

Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

O rinoceronte é famoso por seu péssimo temperamento e sua disposição para investir contra invasores.

Os valores do bloco de estatísticas representam o rinoceronte negro africano, que tem entre 1,80 m e 4,20 m de comprimento, entre 90 cm e 1,80 m na altura dos ombros e pesam quase 6 toneladas. Elas podem descrever qualquer herbívoro de tamanho similar e com armas naturais parecidas (chifres, cornos, presas, etc.).

Combate

Quando é molestado ou se irrita, um rinoceronte abaixa sua cabeça e usa a Investida.

Investida Poderosa (Ext): Um rinoceronte causa 4d6+24 pontos de dano quando usa a manobra Investida.

SAPO

Animal (Mínimo)

Dados de Vida: 1/4d8 (1 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado)

CA: 15 (+4 tamanho, +1 Des), toque 15, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +0/-17

Ataque: —

Ataque Total: —

Espaço/Alcance: 0,3 m/0 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Anfíbio, Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +3, Von +2

Habilidades: For 1, Des 12, Con 11, Int 1, Sab 14, Car 4

Perícias: Esconder-se +21, Ouvir +4, Observar +4

Talentos: Prontidão

Ambiente: Pântanos temperados

Organização: Brejo (10–100)

Nível de Desafio: 1/10

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Esses pequeninos anfíbios são inofensivos e benéficos, já que se alimentam de insetos.

Perícias: A coloração do sapo lhe concede +4 de bônus racial em testes de Esconder-se.

TEXUGO

Animal (Pequeno)

Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 3 m

CA: 15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/-5

Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d2-1)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d2-1) e mordida -1 (dano: 1d3-1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Fúria

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +1

Habilidades: For 8, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 2, Car 6

Perícias: Arte da Fuga +7, Ouvir +3, Observar +3

Talentos: Rastrear^B, Acuidade com Arma

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário, casal ou conjunto (3–5)

Nível de Desafio: 1/2

Progressão: 2 DV (Pequeno)

Ajuste de Nível: —

Os texugos são roedores que têm corpos redondos e poderosos. Suas patas dianteiras são dotadas de garras, usadas principalmente para cavar.

Um texugo adulto mede de 60 a 90 cm de comprimento e pesa de 12 a 14 kg.

Combate

Os texugos atacam com suas garras e presas afiadas.

Fúria (Ext): Se um texugo sofrer dano em combate, entrará imediatamente em um estado de fúria destruidora, com efeitos no seu turno subsequente, golpeando e mordendo sem controle até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +4 de Força, +4 de Constituição e -2 na CA. A criatura é incapaz de interromper sua fúria voluntariamente.

Perícias: Um texugo recebe +4 de bônus racial nos seus testes de Arte da Fuga.

TIGRE

Animal (Grande)

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

CA: 14 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +4/+14

Ataque: Corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d8+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d8+6) e mordida +4 (dano: 2d6+3)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d8+3

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 23, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Equilíbrio +6, Esconder-se +3*, Ouvir +3, Furtividade +9, Observar +3, Natação +11

Talentos: Prontidão, Arma Natural Aprimorada (mordida e garra)

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Progressão: 7–12 DV (Grande); 13–18 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esses grandes felinos atingem 90 cm na altura dos ombros e têm 2,7 m de comprimento. Eles pesam entre 200 kg e 300 kg.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tigre precisa atingir um oponente com sua garra ou mordida. Ele poderá iniciar a manobra

Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Caso um tigre use a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo à corpo: bônus de ataque +9, dano 1d8+3.

Perícias: Os tigres recebem +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

TIGRE VERMELHO

Animal (Grande)

Dados de Vida: 8d8+32 (68 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 12 m, escalar 6 m

CA: 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural)

Ataque Base/Agarrar: +6/+16

Ataque: Corpo a corpo: 2 garras +11, mordida +6

Dano: Garras 1d8+6, mordida 2d6+3

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, agarrar aprimorado, rasgar 1d8+3

Qualidades Especiais: Visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +8, Von +3

Habilidades: For 23, Des 15, Con 18, Int 2, Sab 13, Car 6

Perícias: Equilíbrio +6, Esconder-se +6 (+10 no outono/inverno), Ouvir +4, Furtividade +10, Observar +4, Natação +7

Talentos: Prontidão, Ataque Natural Aprimorado (mordida), Ataque Natural Aprimorado (garra)

Ambiente: Florestas, colinas e montanhas/Frio

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 9-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Uma variedade de tigre comum do Norte, o tigre vermelho é também conhecido como gato da neve. A pelagem do animal se altera com as estações: vermelho ferrugem no outono, branco malhado no inverno e marrom dourado na primavera e verão. Este animal é um pouco mais resistente e agressivo do que os tigres comuns em outras regiões.

Combate

Bote (Ext): Caso um tigre vermelho salte sobre um oponente na primeira rodada de combate, poderá utilizar a ação de ataque total mesmo se já tiver usado sua ação equivalente a movimento.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tigre vermelho precisa atingir um oponente com sua mordida ou garras. Caso prenda a criatura, poderá usar seu ataque de rasgar.

Rasgar (Ext): O tigre vermelho pode realizar dois ataques de rasgar (corpo a corpo +11) contra uma criatura imobilizada, usando suas patas traseiras; cada ataque causa 1d8+3 pontos de dano. Quando um tigre vermelho dá um bote sobre um oponente, também é capaz de rasgar.

Perícias: Os tigres vermelhos recebem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Durante o outono ou o inverno, o bônus de Esconder-se aumenta em +4.

TRESSYM

Besta Mágica (Miúdo)

Dados de Vida: 1/2d8 (2 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m, voo 15 m (bom)

CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des)

Ataque Base/Agarrar: 0/-12

Ataque: Corpo a corpo: 2 garras +4, mordida -1

Dano: Garras 1d2-4, mordida 1d3-4

Espaço/Alcance: 75 cm/0 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Faro, imunidade a veneno, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 3, Des 15, Cons 10, Int 12, Sab 12, Car 13

Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +4, Esconder-se +18*, Ouvir +3, Furtividade +10, Observar +2

Talentos: Acuidade com Arma^B, Furtivo

Ambiente: Terrestre/Quente ou temperado

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 1/4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Caótico e Bom

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Os tressym são gatos alados, com o mesmo tamanho de um gato doméstico (60 cm de comprimento), dotados de um par de asas de couro emplumadas com 1 m de envergadura. Essas criaturas são bastante inteligentes, embora não conheçam os idiomas humanos. Os magos bons costumam procurar por familiares tressyms.

Perícias: Um tressym recebe +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e +4 de bônus racial em Esconder-se e Furtividade. Ele usa seu modificador de Destreza para Escalar. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

Qualidades Especiais: Imunidade a Veneno: Os tressym não são afetados por qualquer tipo de veneno.

TUBARÃO

Esses peixes carnívoros são agressivos e capazes de atacar sem provocação qualquer criatura que se aproxime.

Os tubarões menores têm entre 1,5 m e 2,40 m de comprimento e não representam ameaça, exceto para suas presas normais. Os tubarões maiores atingem 4,5 m de comprimento e são uma ameaça considerável. Os espécimes enormes são verdadeiros monstros (como o grande tubarão branco) e atingem mais de 6 m de comprimento.

Combate

O tubarão cerca e observa a presa em potencial, então se aproxima e morde com suas mandíbulas poderosas.

Sentido Cego (Ext): Os tubarões podem localizar todas as criaturas submersas num raio de 9 metros. Essa habilidade só funciona enquanto o tubarão está dentro d'água.

Faro Aprimorado (Ext): Um tubarão é capaz de identificar criaturas através do olfato num raio de 60 m e detectar o odor de sangue na água num raio de 1,5 km.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

URSO MARROM

Animal (Grande)

Dados de Vida: 6d8+24 (51 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

CA: 15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +4/+16

Ataque: Corpo a corpo: garra +11 (dano: 1d8+8)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 1d8+8) e mordida +8 (dano: 2d6+4)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 27, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 3

Perícias: Ouvir +4, Observar +7, Natação +12

Talentos: Tolerância, Corrida, Rastrear

Ambiente: Florestas frias

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 4

Progressão: 7-10 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esse carnívoro musculoso pesa mais de 600 kg e atinge mais de 3 m de altura quando fica sobre as patas traseiras. Eles são mal humorados e territoriais. As estatísticas do urso marrom podem ser usadas para qualquer urso grande, incluindo o urso cinza.

	Tubarão Médio Animal (Médio — Aquático)	Tubarão Grande Animal (Grande — Aquático)	Tubarão Enorme Animal (Enorme — Aquático)
Dados de Vida:	3d8+3 (16 PV)	7d8+7 (38 PV)	10d8+20 (65 PV)
Iniciativa:	+2	+6	+6
Deslocamento:	Natação 18 m (12 quadrados)	Natação 18 m (12 quadrados)	Natação 18 m (12 quadrados)
CA:	15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 13	15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13	15 (-2 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+2/+3	+5/+12	+7/+20
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d6+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d6+7)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Sentido cego, faro aprimorado	Sentido cego, faro aprimorado	Sentido cego, faro aprimorado
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Von +2	Fort +8, Ref +7, Von +3	Fort +11, Ref +9, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2	For 17, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2	For 21, Des 15, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias:	Ouvir +6, Observar +6, Natação +9	Ouvir +8, Observar +7, Natação +11	Ouvir +10, Observar +10, Natação +13
Talentos:	Prontidão, Acuidade com Arma	Prontidão, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada	Prontidão, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro
Ambiente:	Águas frias	Águas frias	Águas frias
Organização:	Solitário, cardume (2–5) ou grupo (6–11)	Solitário, cardume (2–5) ou grupo (6–11)	Solitário, cardume (2–5) ou grupo (6–11)
Nível de Desafio:	1	2	4
Progressão:	4–6 DV (Médio)	8–9 DV (Grande)	11–17 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Combate

Um urso marrom ataca e dilacera seus oponentes com suas garras.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o urso precisa atingir o oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Perícias: Um urso recebe +4 de bônus racial nos seus testes de Natação.

URSO NEGRO

Animal (Médio)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +2/+6

Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d4+4) e mordida +1 (dano: 1d6+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +2

Habilidades: For 19, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Escalar +4, Ouvir +4, Observar +4, Natação +8

Talentos: Tolerância, Corrida

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 2

Progressão: 4–5 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

O urso negro é um onívoro que habita as florestas e, em geral, não é perigoso até que seus filhotes ou sua fonte de alimento sejam ameaçados.

Os ursos negros podem ter os pelos pretos, castanhos ou canela e raramente medem mais de 1,5 m de comprimento.

Combate

Os ursos rasgam suas vítimas usando as garras e presas.

Perícias: Um urso recebe +4 de bônus racial nos seus testes de Natação.

URSO POLAR

Animal (Grande)

Dados de Vida: 8d8+32 (68 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), natação 9 m

CA: 15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +6/+18

Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d8+8)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d8+8) e mordida +8 (dano: 2d6+4)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 27, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Esconder-se -2*, Ouvir +5, Observar +7, Natação +16

Talentos: Tolerância, Corrida, Rastrear

Ambiente: Planícies frias

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 4

Progressão: 9–12 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Esses carnívoros grandes e lentos são um pouco maiores que os ursos marrons.

Combate

Os ursos polares lutam de forma idêntica aos ursos marrons.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o urso precisa atingir o oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

*Um urso polar recebe +12 de bônus racial em testes de Esconder-se quando está em áreas nevadas, devido a sua pelagem branca.

CAPÍTULO 3: INSETOS

Este capítulo fornece todas as estatísticas e informações básicas para diversos tipos de insetos e vermes monstruosos. Estas criaturas geralmente agem por instinto, guiados pela simples necessidade de alimento e reprodução.

Exceto se especificado o contrário, os insetos atacam quando estão famintos ou são ameaçados.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um inseto terá as características a seguir.

— Irracional: Não apresenta valor de Inteligência e é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).

— Visão no escuro: 18 m.

— **Tendência:** Sempre Neutro. Os insetos ignoram o senso de moralidade dos humanos.

— **Tesouro:** Nenhum. Eles quase nunca acumulam riquezas. Quando apresentam tesouros, significa que suas vítimas anteriores carregavam esses valores.

ABELHA GIGANTE

Inseto (Médio)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 24 m (bom)

CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +2/+2

Ataque: Corpo a corpo: ferrão +2 (dano: 1d4 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +2 (dano: 1d4 mais veneno)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +2

Habilidades: For 11, Des 14, Con 11, Int —, Sab 12, Car 9

Perícias: Observar +5, Sobrevivência +1*

Talentos: —

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário, enxame (2–5) e colmeia (11–20)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhuma moeda; 1/4 bens (apenas mel); Nenhum item

Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Embora existam versões maiores, com até 1,5 m de comprimento, as abelhas gigantes se comportam exatamente como suas primas menores.

Em geral, as abelhas gigantes não são agressivas, exceto para se defenderem ou defender sua colmeia.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Uma abelha que aferroe com sucesso outra criatura fugirá, largando seu ferrão no corpo do oponente, e morrerá logo em seguida.

Perícias: As abelhas gigantes recebem +4 de bônus racial nos seus testes de Observar. * Elas também adquirem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência para se orientar.

ARANHA MONSTRUOSA

Todas as aranhas monstruosas são predadoras agressivas que usam suas picadas venenosas para subjugar suas presas.

Existem dois tipos de aranhas monstruosas: caçadoras e tecelãs. As caçadoras vagam pelo solo, enquanto as tecelãs aprisionam suas vítimas em teias. As caçadoras fabricam teias para usarem como abrigo ou em seus covis, mas não são capazes de usar sua teia como armas, da forma que as tecelãs fazem. Uma aranha caçadora apresenta um deslocamento 3 m mais elevado do que o valor indicado no bloco de estatísticas.

Veneno (Ext): Uma aranha monstruosa tem uma picada venenosa. Os detalhes variam de acordo com o tamanho do inseto, conforme indicado na tabela a seguir. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

O dano indicado é inicial e secundário.

Tamanho	CD Fort	Dano	Tamanho	CD Fort	Dano
Miúdo	10	1d2 For	Enorme	16	1d8 For
Pequeno	10	1d3 For	Imenso	20	2d6 For
Médio	12	1d4 For	Colossal	28	2d8 For
Grande	13	1d6 For			

Teia (Ext): Em geral, os dois tipos de aranhas esperam a presa em suas teias ou sobre as árvores. Então, aproximam-se silenciosamente por fios de seda e saltam sobre a vítima desatenta. Um único fio é forte o suficiente para aguentar o peso da aranha e de outra criatura da mesma categoria de tamanho.

As aranhas tecelãs são capazes de lançar sua teia oito vezes por dia. Isso equivale a um ataque com uma rede, mas o alcance máximo será 15 m e o incremento de distância será de 3 m. A teia somente é eficaz contra alvos de uma categoria de tamanho menor que a aranha.

Uma criatura enredada conseguirá escapar se obtiver sucesso num teste de Arte da Fuga ou quebrar a teia com um teste de Força. Em ambos os casos, é preciso usar uma ação padrão; as Classes de Dificuldade estão descritas na tabela a seguir. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +4 de bônus racial.

	Aranha Miúda Inseto (Miúda)	Aranha Pequena Inseto (Pequeno)	Aranha Média Inseto (Médio)
Dados de Vida:	1/2d8 (2 PV)	1d8 (4 PV)	2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+3	+3	+3
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalada 3 m	9 m (6 quadrados), escalada 6 m	9 m (6 quadrados), escalada 6 m
CA:	15 (+2 tamanho, +3 Des), toque 15, surpresa 12	14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11	14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+0/–12	+0/–6	+1/+1
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3–4 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–2 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3–4 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–2 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6 mais veneno)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno, teia	Veneno, teia	Veneno, teia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +3, Von +0	Fort +2, Ref +3, Von +0	Fort +4, Ref +3, Von +0
Habilidades:	For 3, Des 17, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 7, Des 17, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 11, Des 17, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +11, Esconder-se +15*, Saltar –4*, Observar +4*	Escalar +11, Esconder-se +11*, Saltar –2*, Observar +4*	Escalar +11, Esconder-se +7*, Saltar +0*, Observar +4*
Talentos:	Acuidade com Arma ^B	Acuidade com Arma ^B	Acuidade com Arma ^B
Ambiente:	Florestas temperadas	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Colônia (8–16)	Colônia (2–5) ou enxame (6–11)	Solitário ou colônia (2–5)
Nível de Desafio:	1/4	1/2	1
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	—	—	3 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Aranha Grande Inseto (Grande)	Aranha Enorme Inseto (Enorme)
Dados de Vida:	4d8+4 (22 PV)	8d8+16 (52 PV)
Iniciativa:	+3	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), escalada 6 m	8 m (6 quadrados), escalada 6 m
CA:	14 (-1 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 11	16 (-2 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+3/+9	+6/+18
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d8+3 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 2d6+6 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d8+3 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 2d6+6 mais veneno)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Veneno, teia	Veneno, teia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +4, Von +1	Fort +8, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 15, Des 17, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2	For 19, Des 17, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +11, Esconder-se +3*, Saltar +2*, Observar +4*	Escalar +12, Esconder-se -1*, Saltar +4*, Observar +4*
Talentos:	—	—
Ambiente:	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Solitário ou colônia (2-5)	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio:	2	5
Tesouro:	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	5-7 DV (Grande)	9-15 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—

	Aranha Imensa Inseto (Imenso)	Aranha Colossal Inseto (Colossal)
Dados de Vida:	16d8+32 (104 PV)	32d8+64 (208 PV)
Iniciativa:	+3	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), escalada 6 m	9 m (6 quadrados), escalada 6 m
CA:	19 (-4 tamanho, +3 Des, +10 natural), toque 9, surpresa 16	22 (-8 tamanho, +2 Des, +18 natural), toque 4, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+15/+31	+24/+50
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d8+10 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +26 (dano: 4d6+15 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d8+10 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +26 (dano: 4d6+15 mais veneno)
Espaço/Alcance:	6 m/4,5 m	12 m/9 m
Ataques Especiais:	Veneno, teia	Veneno, teia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +8, Von +5	Fort +20, Ref +12, Von +10
Habilidades:	For 25, Des 17, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2	For 31, Des 15, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +14, Esconder-se -5*, Saltar +7*, Observar +4*	Escalar +16, Esconder-se -10*, Saltar +10*, Observar +7*
Talentos:	—	—
Ambiente:	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	8	11
Tesouro:	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	17-31 DV (Imenso)	33-60 DV (Colossal)
Ajuste de Nível:	—	—

As aranhas tecelãs criam círculos de teia, entre 1,5 m e 18 m, conforme o tamanho da aranha. Geralmente, essas teias são posicionadas de forma a capturar criaturas voadoras, mas é possível tecê-las sobre o solo. As criaturas que se aproximarem da teia precisam obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para percebê-la. Caso fracassem, esbarrarão no círculo e estarão enredadas, conforme descrito no ataque de teia, acima. As tentativas de escapar ou rasgar a teia recebem +5 de bônus caso a criatura aprisionada tenha onde pisar ou agarrar enquanto se liberta. Cada espaço de 1,5 m de teia possui os pontos de vida indicados na tabela; os fios de seda têm redução de dano 5/—.

Uma aranha monstruosa é capaz de caminhar em sua própria teia, usando seu deslocamento de escalada, e consegue determinar a posição exata de qualquer criatura enredada.

Sentido Sísmico (Ext): As aranhas conseguem sentir automaticamente a localização de qualquer criatura que estiver em contato com o solo num raio de 18 m ou em contato com sua teia a qualquer distância.

Tamanho	CD de Arte da Fuga	CD para Quebrar	PV
Miúdo	10	14	2
Pequeno	10	14	4
Médio	12	16	6
Grande	13	17	12
Enorme	16	20	14
Imenso	20	24	16
Colossal	28	32	18

Perícias: As aranhas monstruosas recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Observar e +8 de bônus racial para Escalar. Elas sempre podem 'escolher 10' nos testes desta última perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça e podem utilizar seu modificador de Destreza ou de Força (o que for maior) para Escalar.

*As aranhas caçadoras recebem +10 de bônus racial em testes de Saltar e +8 de bônus racial em testes de Observar. Elas recebem +8 de bônus de competência em testes de Esconder-se e Furtividade quando estiverem usando suas teias.

BESOURO GIGANTE

Inseto (Médio)

Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

CA: 16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +1/+2

Ataque: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Espirrar ácido

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +0, Von +0

Habilidades: For 13, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 9

Perícias: —

Talentos: —

	Centopeia Miúda Inseto (Miúdo)	Centopeia Pequena Inseto (Pequeno)	Centopeia Média Inseto (Médio)
Dados de Vida:	1/4 d8 (1 PV)	1/2d8 (2 PV)	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+2	+2	+2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalada 6 m	9 m (6 quadrados), escalada 9 m	12 m (8 quadrados), escalada 12 m
CA:	14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12	14 (+1 tamanho, +2 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 12	14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+0/-13	+0/-7	+0/-1
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-5 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4-3 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6-1 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-5 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4-3 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6-1 mais veneno)
Espaço/Alcance:	0, 75 m/0 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +0	Fort +2, Ref +2, Von +0	Fort +2, Ref +2, Von +0
Habilidades:	For 1, Des 15, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 5, Des 15, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 9, Des 15, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +10, Esconder-se +18, Observar +4	Escalar +10, Esconder-se +14, Observar +4	Escalar +10, Esconder-se +10, Observar +4
Talentos:	Acuidade com Arma ^B	Acuidade com Arma ^B	Acuidade com Arma ^B
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Colônia (8-16)	Colônia (2-5) ou enxame (6-11)	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio:	1/8	1/4	1/2
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Centopeia Grande Inseto (Grande)	Centopeia Enorme Inseto (Enorme)
Dados de Vida:	3d8 (13 PV)	6d8 (33 PV)
Iniciativa:	+2	+2
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalada 12 m	12 m (8 quadrados), escalada 12 m
CA:	14 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12	16 (-2 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+2/+7	+4/+15
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d8+1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d8+1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4 mais veneno)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +3, Von +1	Fort +6, Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 13, Des 15, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 17, Des 15, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +10, Esconder-se +6, Observar +4	Escalar +11, Esconder-se +2, Observar +4
Talentos:	Acuidade com Arma ^B	—
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário ou colônia (2-5)	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio	1	2
Progressão:	4-5 DV (Grande)	7-11 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—

Ambiente: Florestas quentes

Organização: Grupo (2-5) ou enxame (6-11)

Nível de Desafio: 2

Progressão: 3-4 DV (Médio); 5-6 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

Essas criaturas se alimentam principalmente de carniça e estrume, reunindo montes desses materiais para construir ninhos e depositar seus ovos. Um besouro gigante tem quase 2 m de comprimento.

Estes insetos atacam somente para se defender ou defender seus ninhos e ovos.

Espirrar Ácido (Ext): Quando é atacado ou perturbado, o besouro é capaz de expelir um cone de vapor ácido com 3 m de comprimento, uma vez por rodada. Qualquer criatura na área afetada deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou sofrerá 1d4+2 pontos de dano por ácido. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

CENOTOPEIA MONSTRUOSA

As centopeias monstruosas costumam atacar qualquer coisa semelhante a alimento, mordendo com suas peçonhas e injetando seu veneno.

Veneno (Ext): Uma centopeia monstruosa tem uma picada venenosa. Os detalhes variam de acordo com o tamanho do inseto, conforme indicado na

tabela acima. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. O dano indicado é inicial e secundário.

Tamanho	CD Fort	Dano	Tamanho	CD Fort	Dano
Miúdo	10	1 Des	Enorme	14	1d6 Des
Pequeno	10	1d2 Des	Imenso	17	1d8 Des
Médio	10	1d3 Des	Colossal	23	2d6 Des
Grande	11	1d4 Des			

Perícias: As centopeias monstruosas recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e +8 de bônus racial nos testes de Escalar e Esconder-se. Elas podem utilizar seu modificador de Destreza ou de Força para Escalar (o que for maior). Estes insetos sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

ESCORPIÃO MONSTRUOSO

Os escorpiões monstruosos tendem a atacar qualquer criatura que se aproxime e costumam investir quando estão atacando uma presa.

Construção (Ext): Um escorpião gigante causa o dano da tenaz automaticamente caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o escorpião precisa atingir um oponente com sua tenaz. Eles podem utilizar seu modificador de Destreza ou de Força nos testes de Agarrar (o que for maior).

	Centopeia Imensa Inseto (Imensa)	Centopeia Colossal Inseto (Colossal)
Dados de Vida:	12d8+12 (66 PV)	24d8+24 (132 PV)
Iniciativa:	+2	+1
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalada 12 m	12 m (8 quadrados), escalada 12 m
CA:	18 (-4 tamanho, +2 Des, +10 natural), toque 8, surpresa 16	20 (-8 tamanho, +2 Des, +16 natural), toque 4, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+9/+27	+18/+42
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+9 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 4d6+12 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+9 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 4d6+12 mais veneno)
Espaço/Alcance:	6 m/4,5 m	9 m/6 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +6, Von +4	Fort +15, Ref +9, Von +8
Habilidades:	For 23, Des 15, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2	For 27, Des 13, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +14, Esconder-se -2, Observar +4	Escalar +16, Esconder-se -7, Observar +4
Talentos:	—	—
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	6	9
Progressão:	17–23 DV (Imenso)	25–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível:	—	—

Veneno (Ext): Um escorpião monstruoso tem um ferrão venenoso. Os detalhes variam de acordo com o tamanho do inseto, conforme indicado na tabela a seguir. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. O dano indicado é inicial e secundário.

Tamanho	CD Fort	Dano	Tamanho	CD Fort	Dano
Miúdo	12	1 Con	Enorme	18	1d6 Con
Pequeno	12	1d2 Con	Imenso	23	1d8 Con
Médio	13	1d3 Con	Colossal	33	2d6 Con
Grande	14	1d4 Con			

Perícias: Os escorpiões monstruosos recebem +4 de bônus racial em testes de Escalar, Esconder-se e Observar.

FORMIGA GIGANTE

As formigas gigantes talvez sejam os insetos mais resistentes e adaptáveis que existem. Os soldados e as operárias têm quase 2 m de comprimento, enquanto as rainhas alcançam 3 m de comprimento.

Ferroada Ácida (Ext): O soldado formiga possui um ferrão e uma glândula produtora de ácido em seu abdome. Caso agarre um oponente, poderá

tentar ferroá-lo a cada rodada subsequente (+3 de bônus de ataque). Um golpe com o ferrão causa 1d4+1 pontos de dano mais 1d4 pontos de dano de ácido.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a formiga precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso um soldado obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e pode usar a ferroada.

Perícias: * As formigas gigantes recebem +4 de bônus racial enquanto estiverem rastreando através do Faro e +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar; elas sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

GAFANHOTO GIGANTE

Inseto (Grande)

Dados de Vida: 7d8+21 (58 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

CA: 19 (-1 tamanho, +10 natural), toque 9, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +5/+15

Ataque: Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 4d6+9)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 4d6+9)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Atropelar 2d8+3

	Escorpião Miúdo Inseto (Miúdo)	Escorpião Pequeno Inseto (Pequeno)	Escorpião Médio Inseto (Médio)
Dados de Vida:	1/2d8+2 (4 PV)	1d8+2 (6 PV)	2d8+2 (13 PV)
Iniciativa:	+0	+0	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)
CA:	14 (+2 tamanho, +2 natural), toque 12, surpresa 14	14 (+1 tamanho, +3 natural), toque 11, surpresa 14	14 (+4 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+0/-8	+0/-4	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: tenaz +2 (dano: 1d2-4)	Corpo a corpo: tenaz +1 (dano: 1d3-1)	Corpo a corpo: tenaz +2 (dano: 1d4+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 tenazes +2 (dano: 1d2-4) e ferrão -3 (dano: 1d2-4 mais veneno)	Corpo a corpo: 2 tenazes +1 (dano: 1d3-1) e ferrão -4 (dano: 1d3-1 mais veneno)	Corpo a corpo: 2 tenazes +2 (dano: 1d4-1) e ferrão -3 (dano: 1d4 mais veneno)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Construção 1d2-4, agarrar aprimorado, veneno	Construção 1d3-1, agarrar aprimorado, veneno	Construção 1d4+1, agarrar aprimorado, veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +0, Von +0	Fort +4, Ref +0, Von +0	Fort +5, Ref +0, Von +0
Habilidades:	For 3, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2	For 9, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2	For 13, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +0, Esconder-se +12, Observar +14	Escalar +3, Esconder-se +8, Observar +4	Escalar +5, Esconder-se +4, Observar +4
Talentos:	Acuidade com Arma ^B	Acuidade com Arma ^B	—
Ambiente:	Desertos quentes	Desertos quentes	Desertos quentes
Organização:	Colônia (8-16)	Colônia (2-5) ou enxame (6-11)	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio:	1/4	1/2	1
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	—	3-4 (Médio)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Escorpião Grande Inseto (Grande)	Escorpião Enorme Inseto (Enorme)
Dados de Vida:	5d8+10 (32 PV)	10d8+30 (75 PV)
Iniciativa:	+0	+0
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)
CA:	16 (–1 tamanho, +7 natural), toque 9, surpresa 16	20 (–2 tamanho, +12 natural), toque 8, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+3/+11	+7/+21
Ataque:	Corpo a corpo: tenaz +6 (dano: 1d6+4)	Corpo a corpo: tenaz +11 (dano: 1d8+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 tenazes +6 (dano: 1d6+4) e ferrão +1 (dano: 1d6+2 mais veneno)	Corpo a corpo: 2 tenazes +11 (dano: 1d8+6) e ferrão +6 (dano: 2d4+3 mais veneno)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Construção 1d6+4, agarrar aprimorado, veneno	Construção 1d8+6, agarrar aprimorado, veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +1, Von +1	Fort +10, Ref +3, Von +3
Habilidades:	For 19, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2	For 23, Des 10, Con 16, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +8, Esconder-se –0, Observar +4	Escalar +10, Esconder-se –4, Observar +4
Talentos:	—	—
Ambiente:	Desertos quentes	Desertos quentes
Organização:	Solitário ou colônia (2–5)	Solitário ou colônia (2–5)
Nível de Desafio:	3	7
Tesouro:	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	6–9 (Grande)	11–19 (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—

	Escorpião Imenso Inseto (Imenso)	Escorpião Colossal Inseto (Colossal)
Dados de Vida:	20d8+60 (150 PV)	40d8+120 (300 PV)
Iniciativa:	+0	+1
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)
CA:	24 (–4 tamanho, +18 natural), toque 6, surpresa 24	26 (–8 tamanho, –1 Des, +25 natural), toque 1, surpresa 26
Ataque Base/Agarrar:	+35/+37	+30/+58
Ataque:	Corpo a corpo: tenaz +21 (dano: 2d6+10)	Corpo a corpo: tenaz +34 (dano: 2d8+12)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 tenazes +21 (dano: 2d6+10) e ferrão +16 (dano: 2d6+5 mais veneno)	Corpo a corpo: 2 tenazes +34 (dano: 2d8+12) e ferrão +29 (dano: 2d8+6 mais veneno)
Espaço/Alcance:	6 m/4,5 m	12 m/9 m
Ataques Especiais:	Construção 2d6+10, agarrar aprimorado, veneno	Construção 2d8+12, agarrar aprimorado, veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +6, Von +6	Fort +25, Ref +12, Von +13
Habilidades:	For 31, Des 10, Con 16, Int —, Sab 10, Car 2	For 35, Des 8, Con 16, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +14, Esconder-se –8, Observar +4	Escalar +16, Esconder-se –12, Observar +4
Talentos:	—	—
Ambiente:	Desertos quentes	Desertos quentes
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	10	12
Tesouro:	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	21–39 (Imenso)	41–60 (Colossal)
Ajuste de Nível:	—	—

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +2, Von +2

Habilidades: For 23, Des 10, Con 17, Int —, Sab 10, Car 9

Perícias: —

Talentos: —

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Nuvem (2–5) ou praga (6–11)

Nível de Desafio: 4

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Essas criaturas são uma séria praga que consomem vorazmente as plantações: um único gafanhoto poderia consumir uma fazenda inteira com facilidade. Um inseto adulto tem quase 3 m de comprimento.

Atropelar (Ext): Teste de resistência de Reflexos (CD 19). A CD do teste de resistência é baseada em Força.

CA: 14 (–1 tamanho, –1 Des, +6 natural), toque 8, surpresa 14 Ataque Base/Agarrar: +3/+11

Ataque: Corpo a corpo: garras +6 (dano: 1d8+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: garras +6 (dano: 1d8+4) e mordida +1 (dano: 1d6+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +0, Von +3

Habilidades: For 19, Des 8, Con 15, Int —, Sab 14, Car 11

Perícias: Esconder-se –1*, Observar +6

Talentos: —

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 3

Progressão: 5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esse carnívoro paciente permanece imóvel enquanto aguarda a aproximação de sua presa.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o louva-a-deus precisa atingir um oponente com seus ataques de garra. Caso obtenha sucesso

LOUVA-A-DEUS GIGANTE

Inseto (Grande)

Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)

Iniciativa: –1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 12 m (pobre)

	Formiga Gigante — Operária Inseto (Médio)	Formiga Gigante — Soldado Inseto (Médio)	Formiga Gigante — Rainha Inseto (Grande)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	2d8+2 (11 PV)	4d8+4 (22 PV)
Iniciativa:	+0	+0	-1
Deslocamento:	15 m (10 quadrados), escalada 6 m	15 m (10 quadrados), escalada 6 m	12 m (8 quadrados)
CA:	17 (+7 natural), toque 10, surpresa 17	17 (+7 natural), toque 10, surpresa 17	17 (-1 tamanho, -1 Des, +9 natural), toque 8, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+1/+1	+1/+3	+3/+10
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 1d6)	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 2d4+3)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 1d6)	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 2d4+3)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado	Agarrar aprimorado, ferroadá ácida	Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais:	Faro, características de inseto	Faro, características de inseto	Faro, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +0, Von +0	Fort +4, Ref +0, Von +1	Fort +5, Ref +0, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 10, Con 10, Int —, Sab 11, Car 9	For 14, Des 10, Con 13, Int —, Sab 13, Caril	For 16, Des 9, Con 13, Int —, Sab 13, Caril
Perícias:	Escalar +8	Escalar +10	—
Talentos:	Rastrear B	Rastrear B	Rastrear B
Ambiente:	Planícies temperadas	Planícies temperadas	Planícies temperadas
Organização:	Cordão (2-6) ou destacamento (6-11 mais 1 soldado)	Solitário ou cordão (2-4)	Formigueiro (1 mais 10-100 operárias e 5-20 soldados)
Nível de Desafio:	1	2	2
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	1 /10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	3-4 DV (Médio); 5-6 DV (Grande)	3-4 DV (Médio); 5-6 DV (Grande)	5-6 DV (Grande); 7-8 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e morde usando seu bônus de ataque primário (+6 de bônus de ataque).

Perícias: O louva-a-deus gigante recebe +4 de bônus racial em seus testes de Esconder-se e Observar. * Em função de sua camuflagem, o bônus de Esconder-se de um louva-a-deus cercado de folhagem aumenta para +12.

VAGA-LUME GIGANTE

Inseto (Pequeno)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

CA: 16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +0/-4

Ataque: Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 2d4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 2d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +0, Von +0

Habilidades: For 10, Des 11, Con 11, Int —, Sab 10, Car 7

Perícias: —

Talentos: —

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Grupo (2-5) ou colônia (6-11)

Nível de Desafio: 1/3

Progressão: 2-3 DV (Pequeno)

Ajuste de Nível: —

Esses insetos noturnos e brilhantes são muito valorizados pelos mineiros e aventureiros. Eles possuem duas glândulas, uma sobre cada olho, que produzem um brilho avermelhado. A luminosidade da glândula persiste durante 1d6 dias depois de sua remoção; elas são capazes de iluminar uma área quase circular de 3 m de raio. Os vaga-lumes gigantes têm pouco mais de 0,5 metro.

VESPA GIGANTE

Inseto (Grande)

Dados de Vida: 5d8+10 (32 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 18 m (bom)

CA: 14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13 Ataque Base/Agarrar: +3/+11

Ataque: Corpo a corpo: ferrão +6 (dano: 1d3+6 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +6 (dano: 1d3+6 mais veneno)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +2, Von +2

Habilidades: For 18, Des 12, Con 14, Int —, Sab 13, Car 11

Perícias: Observar +9, Sobrevivência +1*

Talentos: —

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário, enxame (2-5) ou ninho (11-20)

Nível de Desafio: 3

Progressão: 6-8 DV (Grande); 9-15 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

As vespas gigantes atacam quando estão famintas ou são ameaçadas, picando seus adversários até matá-los. Elas carregam os mortos (ou incapacitados) para suas tocas para servir de comida aos filhotes que estão para nascer.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Destruição. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: As vespas gigantes recebem +8 de bônus racial nos seus testes de Observar. * Elas também adquirem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência para se orientar.

CAPÍTULO 4: MONSTROS COM PROGRESSÃO

Todos os monstros apresentados nos Capítulos de 1 a 3 são os espécimes mais fracos e comuns de cada tipo de criatura. No entanto, existem diversos métodos para criar monstros extraordinários ou únicos usando as criaturas típicas como base: atribuir níveis de classe de personagem, aumentar os Dados de Vida do monstro ou adicionar um modelo à criatura. Estes procedimentos não são mutuamente exclusivos — é possível criar um monstro com um modelo (um meio-dragão lammasu, por exemplo) com mais Dados de Vida e alguns níveis de classe.

Níveis de Classe: Normalmente, as criaturas inteligentes e que apresentam formas razoavelmente humanoides avançam adquirindo níveis de classe. Os seres que se encaixam nessa categoria possuem a referência “Conforme a classe de personagem” na sua linha de Progressão. Quando um monstro obtém um nível de classe, isso geralmente significa um acréscimo de experiência e o aprendizado de perícias e habilidades.

Aumento de Dados de Vida: As criaturas inteligentes que não possuem forma humanoide e os monstros que não sejam muito inteligentes avançam aumentando seus Dados de Vida. Em geral, as criaturas com DV aprimorados representam espécimes superiores de sua raça, maiores e mais poderosos que o restante dos membros comuns.

Modelos: Tanto as criaturas inteligentes quanto as irracionais que tenham uma herança incomum (pertencem a uma linhagem dracônica ou abissal) ou sofreram uma mudança na sua essência natural (mortos-vivos ou licanthropos) podem ser modificadas através de um modelo. Na sua maioria, os modelos geram monstros mais resistentes, com capacidades que os separam dos outros seres da sua espécie.

Esses três métodos para o aprimoramento dos monstros são discutidos com mais detalhes a seguir.

VALORES DE HABILIDADE PADRÃO

Assume-se que os monstros possuem valores de habilidade totalmente regulares (ou padrão) — um 10 ou 11 em cada habilidade, modificados pelos seus ajustes raciais. Entretanto, as criaturas aprimoradas são especiais e muitas vezes possuem valores de habilidade acima do normal. Elas costumam usar os valores de habilidade de elite ou apresentam os valores ordinários.

Os monstros aprimorados através de um modelo ou pelo aumento da quantidade de Dados de Vida podem usar qualquer um desses três conjuntos de valores de habilidade (padrão, ordinário ou de elite). Qualquer monstro singular a ponto de ser aprimorado pode ser facilmente considerado uma criatura de elite.

Valores de Elite: Este conjunto de valores é formado por 15, 14, 13, 12, 10 e 8. Estes números resultam da modificação dos valores padrão com bônus +4, +4, +2, +2, +0 e -2. Embora apresente uma fraqueza quando comparada a um membro típico de sua raça, a criatura será globalmente muito superior. Os valores de elite são mais adequados para as criaturas que recebem níveis

nas classes de personagem. Um jogador que deseje utilizar um monstro deste livro como seu personagem e não queira jogar dados para determinar suas habilidades deve usar os valores de elite.

Valores Ordinários: Os valores ordinários são 13, 12, 11, 10, 9 e 8. Em relação ao conjunto padrão de habilidades, as modificações atribuídas a estes números são +2, +2, +0, +0, -2 e -2. Os valores ordinários não criam um monstro necessariamente superior ao normal, mas personalizam a criatura, individualizando suas vantagens e fraquezas comparadas a um membro típico da raça. Estes valores são mais apropriados para os monstros que adquirem níveis nas classes de PdM, como combatente ou adepto.

Aprimoramento dos Valores de Habilidade: Sempre que um monstro atingir um número de DV divisível por 4, ele aumenta uma habilidade qualquer em 1 ponto. Por exemplo, um lammasu avançado de 7 DV para 14 DV receberá 2 pontos de habilidade: 1 no 8º DV e outro no 12º DV. Os monstros não recebem aprimoramentos de habilidade pelos níveis que “já atingiram” com seus DV visto que estes ajustes já estão incluídos nos seus valores de habilidade.

MONSTROS E NÍVEIS DE CLASSE

Quando uma criatura adquire uma classe de personagem, passará a obedecer às regras para personagens multiclasse (páginas 59–60 do *Livro do Jogador*). O total de DV de uma criatura equivale ao número de níveis de classe que ela possui, mais seus DV raciais. Por exemplo, um ogro normalmente tem 4 DV. Se adquirir um nível de bárbaro, se tornará uma criatura de 5 DV: 4d8 DV pelos seus “níveis” de ogro mais 1d12 DV pelo nível de bárbaro. A “classe de monstro” das criaturas sempre é considerada como se fosse uma classe favorecida e nunca causa penalidades de XP. Os Dados de Vida adicionais provenientes de níveis de classe de personagens nunca afetarão a categoria de tamanho de uma criatura.

Humanoides e Níveis de Classe: As criaturas desse tipo com 1 DV ou menos substituem seus níveis de monstro pelos níveis de classe de personagem. Por exemplo, um feiticeiro goblin perde seu bônus de ataque, testes de resistência, perícias e talento de humanoide e recebe o bônus de ataque, testes de resistência, perícias, talentos e todas as outras habilidades de classe de um feiticeiro de 1º nível.

Ajuste de Nível e Nível Efetivo de Personagem: Para determinar o nível efetivo de personagem (NEP) de um monstro, adicione seu ajuste de nível aos Dados de Vida raciais e níveis de classe. Considere-se que o monstro tenha um total de pontos de experiência equivalente ao mínimo necessário para ser um personagem pertencente ao seu NEP. Por exemplo, um bárbaro minotauro de 4º nível tem NEP 12 (6 por seus DV de minotauro, 4 por seus níveis de classe e 2 pelo ajuste de nível).

Semelhante a um personagem que acaba de atingir o 12º nível, ele terá 66.000 XP e precisa acumular um total de 78.000 XP para chegar ao 13º NEP e adquirir mais um nível de classe.

Quando desejar fornecer equipamento a um monstro, considere seu NEP no lugar do nível de personagem para determinar sua quantidade inicial de recursos. Geralmente, apenas os monstros com a Progressão “Conforme a classe de personagem” recebem equipamento de PdM. As outras criaturas que adquirem níveis de personagem devem ser tratadas como monstros do Nível de Desafio correspondente e receberem o tesouro adequado, não equipamento.

TABELA 4–1: PROGRESSÃO DAS CRIATURAS POR TIPO

Tipo	DV	Bônus de Ataque	Melhores Resistências	Pontos de Perícia
Aberração	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Von	(2 + modificador de Int) por DV
Animal	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Fort, Ref (às vezes Von)	(2 + modificador de Int) por DV
Besta Mágica	d10	DV (guerreiro)	Fort, Ref	(2 + modificador de Int) por DV
Constructo	d10	DV x 3/4 (clérigo)	—	(2 + modificador de Int) por DV**
Dragão	d12	DV (guerreiro)	Fort, Ref, Von	(6 + modificador de Int) por DV
Elemental	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Ref (Ar, Fogo) ou Fort (Terra Água)	(2 + modificador de Int) por DV
Extra-Planar	d8	DV (guerreiro)	Fort, Ref, Von	(8 + modificador de Int) por DV
Fada	d6	DV x 1/2 (mago)	Ref, Von	(6 + modificador de Int) por DV
Gigante	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Fort	(2 + modificador de Int) por DV
Humanoide	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Varia (qualquer)	(2 + modificador de Int) por DV
Humanoide Monstruoso	d8	DV (guerreiro)	Ref, Von	(2 + modificador de Int) por DV
Inseto	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Fort	(2 + modificador de Int) por DV**
Limo	d10	DV x 3/4 (clérigo)	—	(2 + modificador de Int) por DV**
Morto-vivo	d12	DV x 1/2 (mago)	Von	(4 + modificador de Int) por DV**
Planta	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Fort	(2 + modificador de Int) por DV**

Todos os tipos de criatura possuem uma quantidade de talentos igual a 1 + 1 a cada 3 DV.

* Se uma criatura tiver um valor de Inteligência igual a 1 ou mais, ela recebe no mínimo 1 ponto de perícia por DV.

** As criaturas com Inteligência não recebem pontos de perícia e talentos

Aquisição de Talentos e Aprimoramento dos Valores de Habilidade:

O total de DV de um monstro (não seu NEP) determina sua aquisição de talentos e aprimoramentos nos valores de habilidades. Por exemplo, um bárbaro minotauro de 1º nível terá, ao todo, 7 DV. Ele tem 3 talentos (referentes ao 1º, 3º e 6º DV). Quando atingir o 2º nível de bárbaro, ele se tornará uma criatura com 8 DV e aumenta um de seus valores de habilidade em 1 ponto. Quando atingir o 3º nível de bárbaro, o minotauro será uma criatura com 9 DV e recebe seu quarto talento.

AUMENTO DE DADOS DE VIDA

Conforme a quantidade de Dados de Vida aumenta, os bônus de ataque e modificadores de testes de resistência da criatura também podem ser alterados e ela adquire novos talentos e pontos de perícia, conforme seu tipo, indicado na Tabela 4-1: Progressão das Criaturas por Tipo.

Os bônus de resistência constam da Tabela 3-1: Bônus Base de Resistência e Bônus Base de Ataque, pág. 22 do *Livro do Jogador*. Um teste de resistência "bom" usará os valores mais altos, indicados na linha equivalente aos Dados de Vida da criatura na Tabela 3-1.

Caso a criatura adquira um nível de classe de personagem, deverá progredir de acordo com a classe, não de acordo com seu tipo.

Consulte o texto da pág. 292 para obter um exemplo de ajustes das estatísticas de uma criatura que teve seus DV aprimorados.

AUMENTO DE TAMANHO

As criaturas ficarão maiores conforme sua quantidade de Dados de Vida aumentar (a nova categoria de tamanho estará indicada entre parênteses).

Um aumento de tamanho afeta todas as habilidades especiais que dependem disso (como Agarrar Aprimorado, por exemplo), assim como os valores de habilidade, a Classe de Armadura, os bônus de ataque e o dano causado pela criatura, de acordo com a Tabela 4-2 e 4-3.

MODELOS

Algumas criaturas são obtidas adicionando um modelo a um monstro já existente. Uma criatura com um modelo aplicado pode representar um indivíduo de natureza distorcida, a criação de um experimento único ou a primeira geração da prole de espécies diferentes.

MODELOS ADQUIRIDOS E INATOS

Alguns modelos podem ser aplicados nas criaturas a qualquer momento. Um monstro ou personagem pode se tornar um fantasma depois que morrer. Um conjurador de (no mínimo) 11º nível pode se tornar um lich e as vítimas com mais de 5 DV dos vampiros também se tornam mortos-vivos semelhantes. Estes modelos podem ser chamados de modelos adquiridos, indicando que a criatura nem sempre possuiu os atributos do modelo.

Outros modelos, conhecidos como modelos inatos, são parte da criatura desde o início da sua existência. Os exemplos incluem os modelos celestial, abissal, meio-celestial e meio-abissal — todos eles assumem que a criatura nasceu com o modelo.

É possível que um modelo pertença aos dois tipos. O modelo licantropo, por exemplo, é inato para as criaturas que nasceram com essa maldição e deve ser considerado adquirido para os seres que foram amaldiçoados após o ataque de um licantropo.

ANALISANDO UM MODELO

A descrição de um modelo fornece um conjunto de instruções sobre como alterar uma criatura existente, chamada de "criatura-base".

As alterações que um modelo pode ocasionar a cada uma das linhas do bloco de estatísticas de uma criatura são discutidas a seguir. Geralmente, se um modelo não altera uma determinada característica, essa referência estará ausente na sua descrição. Para um melhor entendimento, algumas das referências sobre as estatísticas que não mudam indicarão "Idêntico à criatura-base".

Tamanho e Tipo: É comum que um modelo altere o tipo do monstro. Muitas vezes, ele também altera o tamanho da criatura.

Se o modelo alterar o tipo básico da criatura, ela receberá o subtipo Avançado (pág. 308), exceto quando a descrição do modelo indicar o contrário. O subtipo avançado sempre estará relacionado ao tipo original da criatura. Por exemplo, um unicórnio com o modelo meio-celestial será um extra-planar com o subtipo besta mágica avançada. A menos que a descrição do modelo indique o contrário, a criatura agora possui as características raciais de seu novo tipo, mas conserva os aspectos originais da espécie. O unicórnio meio-celestial do

exemplo teria as características raciais de um extra-planar (visão no escuro 18 m, sem alma.) e os aspectos básicos de uma besta mágica (d10 como DV bônus base de ataque igual ao total de DV Fortitude e Reflexos como seus melhores testes de resistência, etc.).

Quando o modelo alterar o tamanho da criatura, use a Tabela 4-2 para calcular as modificações na armadura natural, CA, jogadas de ataque e modificadores de Agarrar.

Dados de Vida e PV: A maioria dos modelos não altera a quantidade de DV que um monstro possui, mas alguns deles podem fazê-lo.

Certos modelos alteram o tipo de DV da criatura (geralmente por causa da alteração no seu tipo). Outros mudam os DV previamente adquiridos e continuam alterando os DV obtidos futuramente através de classes de personagem, mas quase todos os modelos que afetam os Dados de Vida transformam apenas os DV originais do monstro, mas conservam inalterados os DV de classe de personagem.

Se essa referência não estiver presente na descrição do modelo, os DV e os PV da criatura não se alteram, a menos que seu valor de Constituição seja elevado ou reduzido.

Iniciativa: Essa estatística é alterada sempre que um modelo modifica o valor de Destreza da criatura ou quando concede ou remove o talento Iniciativa Aprimorada.

Deslocamento: Sempre que o modelo interferir no deslocamento da criatura, a descrição indica como isso acontece. Em geral, os modelos concedem novos tipos de deslocamento, como um deslocamento de voo, por exemplo.

Classe de Armadura: Quando o modelo altera o tamanho da criatura-base, consulte a Tabela 4-2 para definir a nova CA e verificar se a armadura natural será afetada. Em alguns casos, como no modelo fantasma, a maneira de calcular a CA muda radicalmente; a descrição do modelo explica como ajustar a CA da criatura-base.

Ataque Base/Agarrar: Os modelos não costumam alterar o bônus base de ataque. Caso isso aconteça, a descrição do modelo determina como isso acontece. As alterações no valor de Força e no tamanho da criatura também podem alterar o modificador de Agarrar, consulte a Tabela 7-1, pág. 317.

Ataque e Ataque Total: A maior parte dos modelos não altera diretamente os bônus ou tipos de ataque da criatura, mesmo quando alteram o tipo de criatura (o bônus base de ataque permanece o mesmo do tipo original). Obviamente, qualquer mudança nos valores de habilidade pode afetar os bônus de ataque. Se a Força ou Destreza mudar, use o novo modificador para calcular os novos bônus de ataque. Quando o tamanho do monstro é alterado, ele também pode afetar os bônus de ataque; consulte a Tabela 4-2.

TABELA 4-2:
MUDANÇAS DE ESTATÍSTICAS CONFORME O TAMANHO

Tamanho Anterior*	Tamanho Atual	For	Des	Cons	Armadura Natural	CA/Ataque
Minúsculo	Diminuto	Idêntica	-2	Idêntica	Idêntica	-4
Diminuto	Miúdo	+2	-2	Idêntica	Idêntica	-2
Miúdo	Pequeno	+4	-2	Idêntica	Idêntica	-1
Pequeno	Médio	+4	-2	+2	Idêntica	-1
Médio	Grande	+8	-2	+4	+2	-1
Grande	Enorme	+8	-2	+4	+3	-1
Enorme	Imenso	+8	Idêntica	+4	+4	-2
Imenso	Colossal	+8	Idêntica	+4	+5	-4

* Repita o ajuste caso a criatura adquira mais de uma categoria de tamanho. Por exemplo, se a criatura avançasse do tamanho Médio para a categoria Enorme, receberia +16 de Força, -4 de Destreza e -2 de bônus de ataque e na CA.

TABELA 4-3:
AUMENTO DE DANO CONFORME O TAMANHO

Dano Anterior (cada)*	Dano Atual
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
1d10	2d8
2d6	3d6
2d8	3d8

* Repita o ajuste caso a criatura adquira mais de uma categoria de tamanho. Por exemplo, se a criatura avançasse do tamanho Médio com 2 ataques de garra que causam 1d4 pontos de dano para a categoria Enorme, o dano infligido com cada uma de suas garras seria 1d8.

Dano: O dano muda conforme a Força. Se a criatura empunha uma arma com as duas mãos ou possui somente uma arma natural, adicione 1,5 vezes (+50%) o modificador de Força ao dano. Quando ela tiver mais de um ataque, como um personagem que combate com duas armas ou um monstro com ataques de garra e mordida, adicione o modificador de Força ao dano causado pelo ataque primário e metade do bônus de Força ao dano de todos os ataques secundários.

Espaço/Alcance: Um modelo pode alterar esta referência se mudar o tamanho da criatura. O espaço e alcance mais comuns para os monstros de vários tamanhos estão relacionados na Tabela 7-1: Tamanho das Criaturas (pág. 317). Lembre-se que essa tabela não considera os casos especiais, como os tentáculos de um estrangulador.

Ataques Especiais: Um modelo pode conceder ou remover ataques especiais. A descrição contém os detalhes dos ataques especiais que o modelo fornece, incluindo instruções sobre como determinar a CD (quando necessário).

Qualidades Especiais: Um modelo pode conceder ou remover qualidades especiais. A descrição contém os detalhes das qualidades especiais que o modelo fornece, incluindo instruções sobre como determinar a CD (quando necessário). Mesmo que esta referência esteja ausente na descrição do modelo, a criatura ainda recebe qualquer qualidade associada ao seu novo tipo (consulte o Capítulo 7: Glossário).

Testes de Resistência: Semelhante aos bônus de ataque, alterar o tipo da criatura nem sempre modifica seus bônus de testes de resistência. É necessário ajustar esses valores se houver modificações na Constituição, Destreza ou Sabe-

EXEMPLO DE PROGRESSÃO DE MONSTRO

Um otyugh é uma aberração Grande, que possui Progressão 7-8 DV (Grande) e 9-15 DV (Enorme). Para criar um otyugh mais poderoso que o normal (com 15 DV), são necessários os seguintes ajustes:

APRIMORANDO UM OTYUGH DE 6 DV PARA 15 DV

	Estatísticas Antigas	Estatísticas Atuais	Observações
Tipo (Tamanho):	Aberração (Grande)	Aberração (Enorme)	Novo tamanho devido aos 15 DV
Dados de Vida:	6d8+9 (36 PV)	15d8+48 (115 PV)	A Constituição aumentou de 13 para 17 devido ao tamanho (Enorme). Ele conserva seu talento Vitalidade
Iniciativa:	+0	+3	A Destreza foi reduzida de 10 para 8 (tamanho Enorme); a Iniciativa Aprimorada é um talento novo (entre os dois adquiridos em função dos 9 DV adicionais)
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)	Sem alterações
CA:	17 (-1 tamanho, +8 natural), toque 9, surpresa 17	19 (-2 tamanho, -1 Des, +12 natural), toque 7, surpresa 19	A armadura natural aumentou +4 pontos devido ao tamanho (Enorme), mas a CA também sofreu -1 pelo mesmo motivo
Ataque Base/Agarrar:	+4/+8	+11/+23	O bônus de ataque para uma aberração de 15 DV é +11 (base). O bônus de Agarrar recebeu +4 (For 19) e +8 pelo tamanho (Enorme)
Ataque:	Corpo a corpo: tentáculo +4 (dano: 1d6)	Corpo a corpo: tentáculo +14 (dano: 1d8+4)	O bônus de ataque para uma aberração de 15 DV é 11 (base) + 4 (For 19) -2 (tamanho Enorme); o bônus de ataque primário é +13. O monstro conserva o talento Foco em Arma. O tamanho (Enorme) aumenta o dano: cada 1d6 de dano se torna 1d8, e a Força 19 concede +4 de bônus para o ataque primário
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 tentáculos +4 (dano: 1d6) e mordida -2 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: 2 tentáculos +14 (dano: 1d8+4) e mordida +11 (dano: 1d6+2)	Conforme acima. Adicione o talento Ataques Múltiplos, portanto os ataques secundários sofrem secundários sofrem -2 em vez de -5. O tamanho (Enorme) aumenta o dano da mordida de 1d4 para 1d6 e ele pode somar metade de seu bônus de Força ao dano do ataque secundário
Face/Alcance:	3 m/3 m (4,5 m c/ tentáculos)	4,5 m/4,5 m (7,5 m c/ tentáculos)	Aumento devido ao tamanho (Enorme)
Ataques Especiais:	Construção 1d6, doença, agarrar aprimorado	Construção 1d8+4, doença, agarrar aprimorado	Capaz de agarrar e usar a construção contra criaturas Grandes ou menores; a nova Constituição e os novos DV aumentam a CD da doença para 20
Qualidades Especiais:	Faro	Faro	Sem alterações
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +2, Von +6	Fort +10, Ref +4, Von +10	Com 15 DV, os testes de resistência normais recebem +5 de bônus e os testes "bons" recebem +9, sempre ajustados pelos valores de habilidade e talentos (Fortitude Maior)
Habilidades:	For 11, Des 10, Cons 13, Int 5, Sab 12, Car 6	For 19, Des 8, Cons 17, Int 5, Sab 12, Car 6	Força +8, Destreza -2, Constituição +4
Perícias:	Esconder-se -1*, Ouvir +6, Observar +6	Esconder-se -3*, Ouvir +9, Observar +9	Adicionar 9 DV eleva a graduação máxima para 18 e concede 9 pontos de perícia (+3 para Esconder-se, +3 para Ouvir, +3 para Observar). Esconder-se sofre -8 (Enorme) em vez de -4 (Grande) pelo tamanho. Todas as perícias são ajustadas pelos novos valores de habilidade
Talentos:	Prontidão, Vitalidade, Foco em Arma (tentáculo)	Prontidão, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Vitalidade, Foco em Arma (tentáculo)	Adicionar 9 DV concede os três novos talentos: Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada e Ataques Múltiplos

doria. Contudo, um modelo pode indicar mudanças nos testes de resistência “bons” do monstro — veja a Tabela 4–1.

Habilidades: Se o modelo interferir em um ou mais valores de habilidade, estas mudanças estarão indicadas nessa linha.

Perícias: Semelhante aos bônus de ataque, alterar o tipo da criatura nem sempre modifica seus pontos de perícia. A maioria dos modelos não altera o número de Dados de Vida que um monstro possui, logo não é necessário ajustar as perícias, a menos que os valores das habilidades chave tenham sido alterados ou o modelo conceda um bônus em uma ou mais perícias (ou um talento que proporcione um bônus nos testes de perícia).

Determinados modelos alteram a quantidade de pontos de perícia recebidos, mas essa mudança costuma afetar somente os pontos recebidos depois da aplicação do modelo. Considere todas as perícias listadas na descrição da criatura como perícias de classe, assim como quaisquer perícias fornecidas pelo modelo.

Talentos: Como quase todos os modelos não alteram a quantidade de DV que a criatura possui, dificilmente a quantidade de talentos da criatura será afetada. Alguns modelos concedem um ou mais talentos.

Ambiente: Geralmente idêntico ao ambiente da criatura-base.

Organização: Geralmente idêntica à organização da criatura-base.

Nível de Desafio: A maioria dos modelos eleva o Nível de Desafio da criatura. Eles costumam indicar um modificador que será somado ao ND da criatura-base ou especificar uma variedade de modificadores que dependem dos DV ou ND original da criatura-base.

Tesouro: Geralmente idêntico ao tesouro da criatura-base.

Tendência: Em geral, idêntica à tendência da criatura-base, exceto quando o modelo estiver associado a uma determinada tendência (como os modelos celestial, abissal e todos os que alteram o tipo da criatura para “morto-vivo”).

Progressão: Geralmente idêntica à progressão da criatura-base.

Ajuste de Nível: Esta referência indica um modificador para o ajuste de nível da criatura-base. Essa estatística é irrelevante, a menos que a criatura tenha um valor de Inteligência elevado o suficiente (mínimo 3) para adquirir níveis de classe depois da aplicação do modelo.

ADICIONANDO UM MODELO PASSO A PASSO

Todos os modelos apresentados neste livro incluem pelo menos um exemplo de sua aplicação a uma criatura. Para que o Mestre seja capaz de fazer isso sozinho, basta seguir os passos a seguir.

Caso o modelo mude o tipo da criatura, use a Tabela 4–2 para determinar as alterações na armadura natural, CA e jogadas de ataque. Confira a descrição do modelo para saber se deve ou não aplicar os modificadores de Força, Destreza e Constituição conforme o tamanho. Talvez a referência de habilidades já considere essas modificações.

Aplique todas as alterações relativas ao tamanho presentes na linha Habilidades do modelo à criatura-base.

Quando determinar o novo modificador de Constituição e um novo tipo de DV (se houver), recalcule os pontos de vida do monstro. Consulte Dados de Vida e PV, acima.

O novo valor de Constituição também afeta o teste de resistência de Fortitude e os testes da perícia Concentração. Verifique a existência do talento Fortitude Maior ou qualquer outro talento que altere esse teste de resistência e faça os ajustes pertinentes.

Quando determinar o novo modificador de Destreza, recalcule a Iniciativa e a CA da criatura. Aplique os modificadores de tamanho e armadura natural. Verifique a existência do talento Iniciativa Aprimorada ou qualquer outro talento que altere os testes de Iniciativa e faça os ajustes pertinentes.

Verifique se o modelo concede ou se a criatura-base já possui o talento Acuidade com Arma para um (ou mais) dos seus ataques. Em caso afirmativo, use o novo modificador de Destreza para obter os bônus de ataque. Aplique também os modificadores de tamanho.

O novo valor de Destreza também afeta o teste de resistência de Reflexos e os testes de todas as perícias que a tenham como habilidade chave. Verifique a existência do talento Reflexos Rápidos ou qualquer outro talento que altere esse teste de resistência e faça os ajustes pertinentes.

Quando determinar o novo modificador de Força, verifique se o modelo fornece ou se a criatura-base já possui o talento Acuidade com Arma. Para todos os ataques não usam os benefícios desse talento, aplique o novo modificador de Força para recalcular os bônus de ataque. Aplique também os modificadores de tamanho.

O novo valor de Força também afeta o dano e os testes de todas as perícias que a tenham como habilidade chave.

Quando determinar o novo modificador de Inteligência, recalcule os modificadores de todas as perícias que a tenham como habilidade chave.

Quando determinar o novo modificador de Sabedoria, recalcule o teste de resistência de Vontade e os modificadores de todas as perícias que a tenham como habilidade chave. Verifique a existência do talento Vontade de Ferro ou qualquer outro talento que altere esse teste de resistência e faça os ajustes pertinentes.

Determine as novas Classes de Dificuldade dos testes de resistência para todas as habilidades especiais que a criatura-base conservar (a descrição do modelo contém as instruções para definir as CDs das habilidades que o modelo concede). A fórmula para a maioria é $CD\ 10 + \text{metade dos DV da criatura} + \text{modificador da habilidade relevante da criatura}$. Cada habilidade especial está associada a um valor de habilidade diferente:

Força: Para as habilidades baseadas na força muscular como esmagamentos, aprisionamentos ou constrição.

Destreza: Quando se relaciona com deslocamento, restrição de movimento, disparo de projéteis ou enredamento.

Constituição: Quase todas as habilidades advindas do próprio corpo da criatura, como venenos ou sopros.

Inteligência: Efeitos ilusórios.

Sabedoria: Efeitos mentais ou de percepção (exceto feitiços e compulsões; veja Carisma).

Carisma: O modificador de Carisma da criatura afeta a CD do teste de resistência contra qualquer habilidade similar à magia que ela tenha. Ele deve ser aplicado a qualquer habilidade capaz de impor a vontade da criatura contra seus oponentes: ataques visuais, feitiços, compulsões e drenar energia. O Carisma também é relevante para qualquer CD que seria baseada num valor de habilidade que a criatura não tenha. Os mortos-vivos, por exemplo, não possuem valores de Constituição, portanto qualquer ataque venenoso que eles utilizarem terá sua CD baseada no Carisma.

Adicione quaisquer habilidades especiais concedidas pelo modelo.

Some os bônus nas perícias fornecidos pelo modelo.

Aplique os talentos concedidos pelo modelo que ainda não foram considerados.

Atualize o Nível de Desafio conforme indicado na descrição do modelo.

Adicionando Mais de um Modelo

Teoricamente, não existe um limite para a quantidade de modelos que pode ser adicionada a uma mesma criatura. Para aplicar mais de um modelo, basta fazer as alterações correspondentes a cada um deles separadamente. Os modelos inatos devem ser aplicados antes dos adquiridos. Quando adicionar mais de um modelo a uma única criatura, esteja atento ao tipo da criatura — é possível que você escolha um modelo que a torne inapta a assumir outro. Por exemplo, um vampiro não pode se tornar um lich e vice-versa.

NÍVEL DE DESAFIO DE MONSTROS AVANÇADOS

Adicionar valores de habilidade maiores, níveis de classe, mais DV ou um modelo a um monstro tornará essa criatura um adversário mais desafiador para os personagens dos jogadores.

Sempre que conceder níveis de classe a uma criatura com 1 DV ou menos, você deverá tratá-la como se fosse um personagem. Caso contrário, siga as sugestões a seguir.

ATRIBUINDO NÍVEIS DE CLASSE

Antes de aprimorar um monstro com níveis de uma classe de personagem, analise se essa classe melhora diretamente as capacidades existentes da criatura.

Quando adicionar níveis de classe a uma criatura, você deve distribuir seus valores de habilidade de acordo com a classe. A maioria das criaturas deste livro foi construída usando os valores de habilidade padrão: 11, 11, 11, 10, 10 e 10, ajustados pelos modificadores raciais. Quando escolher uma classe de personagem (como guerreiro ou druida) para um monstro, use os valores de elite — 15, 14, 13, 12, 10 e 8 — em vez dos valores padrão e depois aplique os ajustes raciais. Por exemplo, o troll caçador (na referência do Troll) é um ranger e possui valores de habilidade de elite, modificados pelos seus ajustes raciais (For +12, Des +4, Con 12, Int -4, Sab -2 e Car -4). Para as criaturas com níveis nas classes de PdM (adepto ou combatente, por exemplo), use os valores ordinários: 13, 12, 11, 10, 9 e 8. O combatente orc apresentado neste livro é um exemplo desse método.

Definindo o ND: Determinar o Nível de Desafio exige um julgamento subjetivo e não existe uma fórmula exata — isso significa que o Mestre controla o ND de um monstro com níveis de classe. Caso encontre uma combinação de classe que melhore significativamente as capacidades de uma criatura — ou nem tanto, como a sugestão acima supõe — o Mestre deveria alterar o ND

conforme achar mais lógico. Nunca subestime o Nível de Desafio de um monstro: caso você selecione um ND alto demais para o poder da criatura, será mais difícil ela aniquilar todo o grupo do que se você tivesse escolhido um ND baixo demais.

Níveis de Classe Associada

Os níveis de uma classe que aumentam as vantagens pré-existentes de uma criatura são conhecidos como níveis de classe associada. Cada um deles aumenta o ND do monstro em +1.

Os níveis de bárbaro, guerreiro, paladino e ranger são considerados níveis de classe associada para as criaturas que dependem das próprias habilidades de combate. Por exemplo, se você adicionar níveis de bárbaro, guerreiro, paladino ou ranger a um gigante do gelo, isso vai aumentar diretamente as suas capacidades naturais, portanto eles serão considerados níveis de uma classe associada.

Os níveis de ranger e ladino são considerados níveis de classe associada para as criaturas que confiam na furtividade para surpreender seus inimigos ou necessitam das perícias que lhes concedem maiores vantagens. O demônio babau, por exemplo, é “vigilante e astuto” e possui a habilidade Ataque Furtivo como uma habilidade especial. A classe associada com essa criatura é ladino.

Os níveis nas classes de conjuradores são considerados níveis de classe associada para os monstros que já são capazes de lançar magias como um personagem da classe em questão, uma vez que os níveis do monstro nessa classe vão se acumular com sua capacidade inata de conjuração. Os rakshasa, por exemplo, conjuram magias como feiticeiros de 7º nível. Se um deles adquirir um nível como feiticeiro, lançará magias como se pertencesse ao 8º nível.

Níveis de Classe Diversa

Se um monstro adquirir níveis em uma classe que não aprimore diretamente as suas capacidades naturais (como um feiticeiro gigante do gelo, por exemplo), considera-se que essa é uma classe diversa das vantagens da criatura, tornando as coisas um pouco mais complicadas. Adicionar níveis de uma classe diversa a um monstro aumenta seu ND em +1/2 ponto por nível, até que seu total de níveis na classe diversa iguale seu total original de Dados de Vida. A partir desse ponto, cada nível adicional dessa mesma classe (ou qualquer classe similar) é considerado uma classe associada e aumenta o ND do monstro em +1.

Por exemplo, os gigantes do gelo têm 14 DV. Depois de acumular 14 níveis como feiticeiro (e +7 pontos no seu ND), um gigante do gelo que adquirir qualquer nível de feiticeiro deverá considerar a classe como associada. Logo, se esse gigante selecionasse mais um nível de feiticeiro, seu ND subiria em +1 ponto.

Os níveis nas classes de PdM sempre são tratados como classes diversas.

AUMENTANDO OS DADOS DE VIDA

Para aprimorar um monstro aumentando seus DV use a Tabela 4-4 para determinar como isso afeta o ND da criatura. Lembre-se que muitos monstros que avançam através de Dados de Vida adicionais também sofrem alterações no tamanho. Estes aumentos de ND não se acumulam com os acréscimos pela aquisição de níveis nas classes de personagem.

Em geral, depois que tiver dobrado o ND da criatura, você deve tomar cuidado com qualquer aprimoramento adicional nas suas habilidades. Aumentar os DV de uma criatura também eleva várias das suas habilidades, mas acréscimos radicais podem não obedecer a esta progressão indefinidamente. Compare o bônus de ataque, de testes de resistência e as CDs das habilidades especiais do monstro que sofreu o avanço em DV com alguns personagens típicos do nível correspondente e ajuste o ND de modo pertinente.

AUMENTANDO O TAMANHO

Na maioria dos casos, aumentar o tamanho de um monstro também favorece sua eficácia em combate. As criaturas maiores têm mais Força, alcances mais longos e diversas outras vantagens. Além dos outros modificadores, aplique este ajuste sempre que a criatura ficar maior que Média.

No entanto, seja cauteloso. Os monstros que obtêm vantagens com sua baixa estatura podem perder eficácia se aumentarem de tamanho. Um grig por exemplo, recebe bônus na CA e no ataque por ser Miúdo. A redução de

TABELA 4-4: AUMENTO DE ND PARA MONSTROS AVANÇADOS

Tipo Original da Criatura	Aumento de ND
Aberração, constructo, elemental, fada, gigante, humanoide, inseto, limo, morto-vivo, planta	+1 a cada 4 DV adicionais
Animal, besta mágica, humanoide monstruoso	+1 a cada 3 DV adicionais
Dragão, extra-planar, níveis de classe diversa	+1 a cada 2 DV ou 2 níveis adicionais
Níveis de classes associadas	+1 por DV ou nível adicional
Outros Modificadores	
Aumento de tamanho para Grande ou maior	+1 no ND
Valores de habilidade de elite*	+1 no ND
Possui ataques ou qualidades especiais que aumentam significativamente a eficácia em combate	+2 no ND
Possui ataques ou qualidades especiais que aumentam limitadamente a eficácia em combate	+1 no ND
Modelo aplicado	+ modificador do modelo no ND

* Não aplique esse acréscimo se monstro tiver níveis de classes de personagem (presume-se que os monstros que possuem níveis de classes usam valores de elite).

Destreza que um aumento de tamanho causaria pode enfraquecer demais sua Acuidade com Arma. Os monstros que não obtêm vantagens com aumentos de tamanho não são aprimorados dessa maneira por essa razão.

ADICIONANDO HABILIDADES ESPECIAIS

É possível acrescentar qualquer tipo de habilidade similar à magia, sobrenatural ou extraordinária a uma criatura. Semelhante aos níveis de classe, é preciso definir quanto essa habilidade aprimora o repertório original da criatura. Um grupo de habilidades que funcionem em conjunto pode ser considerado como um único modificador para esse propósito. Se a habilidade (ou combinação de habilidades) aumenta significativamente a eficácia em combate do monstro, seu ND aumenta +2. As habilidades que não aprimoram muito as capacidades da criatura somam +1 ao ND e as habilidades realmente triviais nem sequer aumentariam o ND. Se as habilidades adquiridas pela criatura não estão relacionadas a um aumento de DV ou a níveis de classe, esses acréscimos de ND se acumulam.

Os ataques especiais significativos são aqueles que fornecem uma boa chance de incapacitar ou eliminar um personagem numa única rodada; a habilidade de dilacerar do troll, embora seja perigosa, não o torna muito mais perigoso do que ele realmente é, mas o olhar da confusão de um tribulo brutal pode retirar alguns personagens do combate a cada rodada. As qualidades especiais significativas incluem as que diminuem seriamente as vulnerabilidades de um monstro contra ataques comuns, como a Resistência à Magia ou as imunidades de um morto-vivo. Não adicione esse fator duas vezes se o monstro possuir ataques e qualidades especiais.

Certifique-se do equilíbrio da sua avaliação sobre estas habilidades conforme o ND atual do monstro. Permitir que um monstro com ND 15, totalmente desenvolvido para o combate corporal, utilize *força do touro* uma vez por dia é trivial demais, isoladamente. Isso provavelmente não aumentaria o ND da criatura — no máximo, acrescentaria 1 ponto. Entretanto, conceder essa mesma habilidade para um monstro combatente de ND 1 é muito significativo: seu ND deveria aumentar em 2 pontos.

Adicionar muitas habilidades sempre causa problemas. Quase todos os monstros ficarão pouco tempo “em cena” durante qualquer aventura. Quando acrescenta mais habilidades do que o monstro é capaz de usar diretamente num único encontro, você pode estar complicando demais suas estatísticas em troca de nenhum aprimoramento efetivo.

CAPÍTULO 5: CRIANDO MONSTROS

Todos os monstros realmente grandiosos, tanto em D&D quanto na literatura, possuem uma característica em comum — é possível resumir tudo o que eles são em poucas palavras. Esse é o ingrediente primário e mais importante na receita de qualquer monstro — um embasamento sólido e ligeiramente simples do que a criatura representa.

O CONCEITO DO MONSTRO

Antes de começar a determinar as estatísticas e outras particularidades, pense um pouco sobre a natureza básica, ou conceito, do seu monstro.

Quando estiver desenvolvendo seu conceito reflita sobre o seguinte:

— O que você espera que a criatura faça no decorrer do jogo? Ele será um aliado ou um inimigo dos PJs? Ele depende principalmente de suas habilidades físicas ou mentais? Ele será encontrado apenas uma vez ou com uma certa frequência?

— Onde ele vive? Um monstro que habita os subterrâneos pode apresentar características diferentes das criaturas que habitam as matas selvagens e vice-versa.

— Como ele vive? Trata-se de um predador que confia na sua própria força e agilidade ou é inteligente o suficiente para conseguir que outras criaturas ajam em seu lugar?

— Ele tem inimigos específicos ou presas favoritas?

Depois que tiver uma ideia de como seu monstro realmente é, será muito mais fácil definir o tipo de criatura, valores de habilidades, talentos, perícias e poderes especiais que melhor se encaixam no seu conceito.

Também é possível criar o novo monstro com base em uma criatura que já existe no jogo — você terá menos trabalho e será mais fácil usar sua nova criação. Você perceberá que um leque mais estreito de habilidades especiais, intimamente ligadas ao seu conceito, conseguirá gerar um monstro mais verossímil e mais fácil de ser usado nos jogos.

DETERMINANDO O TIPO DO MONSTRO

Depois de definir o conceito do monstro, é preciso escolher o tipo de criatura que se encaixe melhor com ele. Utilize as informações a seguir para determinar o tipo de criatura mais apropriado para a sua criação (e talvez detalhar seu conceito conforme suas escolhas).

Aberração: Apresentam anatomia bizarra, habilidades estranhas, raciocínio alienígena ou qualquer combinação dos três. Esse tipo funciona melhor em criaturas completamente esquisitas. As aberrações possuem habilidades de combate e pontos de vida médios, mas costumam possuir bônus ruins nos testes de resistência.

Caso deseje que sua aberração seja poderosa em combate, será preciso conceder-lhe algum tipo de habilidade ou ataque especial. Por exemplo, um verme da carniça ataca com oito tentáculos paralisantes, enquanto um tritão brutal possui um ataque visual que causa confusão.

Animal: São seres vivos que não são humanoides. Geralmente tratam-se de vertebrados desprovidos de habilidades mágicas e sem capacidade inata para aprender idiomas ou desenvolver uma cultura. Os animais possuem habilidades em combate e pontos de vida médios e bônus intermediários nos testes de resistência.

Caso sua criatura tenha existido na Terra e não seja um inseto, ela provavelmente é um animal.

Besta Mágica: Semelhantes aos animais, mas podem apresentar valores de Inteligência superiores a 2. As bestas mágicas costumam possuir habilidades sobrenaturais e extraordinárias, porém, algumas vezes só apresentam aparência ou hábitos bizarros. Demonstram boas habilidades de combate e muitos pontos de vida, mas seus bônus nos testes de resistência são médios.

Caso a sua criatura se pareça com um animal, mas seja inteligente ou dotada de habilidades sobrenaturais ou similares à magia, ela provavelmente é uma besta mágica. Também é possível aplicar este tipo às criaturas animais poderosas dos animais comuns também são bestas mágicas.

Constructo: Trata-se de um objeto animado ou de uma criatura fabricada artificialmente. Os constructos possuem habilidades de combate e pontos de vida médios. Eles têm baixos ruins nos testes de resistência, mas apresentam imunidade contra diversas formas de ataques.

Use este tipo para qualquer criatura que foi construída ou fabricada em vez de ter nascido naturalmente.

Dragão: Criaturas similares aos répteis, geralmente alados e dotados de habilidades mágicas ou incomuns. Esse tipo é excepcionalmente poderoso, combinando boas capacidades em combate, muitos pontos de vida e bônus elevados nos testes de resistência.

Use o tipo dragão para as variações dos dragões básicos (um réptil voador com habilidades sobrenaturais). Se sua criatura é, essencialmente, apenas um réptil alado (como um pterodáctilo), talvez os tipos animal ou besta mágica sejam mais apropriados.

Elemental: Seres compostos de um dos quatro elementos clássicos: ar, terra, fogo ou água. Eles possuem habilidades de combate médias, poucos pontos de vida e bônus ruins nos testes de resistência. Todavia, eles têm imunidade contra algumas formas de ataque.

Use o tipo elemental para as criaturas provenientes dos planos elementais ou que são compostas essencialmente pelos próprios elementos. Se a sua criação é nativa de um plano elemental, mas se parece mais com um ser vivo do que com a encarnação de um elemento, é provável que seja mais adequado utilizar o tipo extra-planar.

Fada: Representam criaturas dotadas de habilidades sobrenaturais e relações com a natureza ou com alguma outra força ou lugar. As fadas costumam assemelhar-se a humanoides. Elas apresentam uma habilidade de combate ruim, poucos pontos de vida e bônus médios nos testes de resistência. Se desejar criar uma fada poderosa em combate, você precisará selecionar valores formidáveis nas suas habilidades físicas e desenvolver ataques e defesas especiais para a criatura se tornar desafiadora.

As criaturas do desse tipo incluem seres feéricos e muitas criaturas silvestres. Elas podem, inclusive, tratar-se de criaturas malignas como as sidhe e as fadas unseelie.

Gigante: Similares aos humanoides, dotados de grande força e geralmente de tamanho Grande ou superior. Apresentam habilidade de combate e pontos de vida médios, mas possuem bônus ruins nos testes de resistência. Porém, seu tamanho e força física os transformam em combatentes muito perigosos.

Caso a criatura tenha forma humanoide e seja pelo menos tão grande quanto um ogro, ela provavelmente é um gigante, em especial se não possuir muitas habilidades especiais.

Humanoide: Geralmente, estas criaturas possuem dois braços, duas pernas e uma cabeça, ou então um torso humanoide, braços e uma cabeça. Os humanoides têm poucas (ou nenhuma) habilidades sobrenaturais ou extraordinárias, mas a maioria é capaz de falar e participa de sociedades bem desenvolvidas. Em geral, eles são Médios ou Pequenos. Toda criatura humanoide também pertence a um subtipo, como elfo, goblinóide ou réptil.

Os humanoides com apenas 1 Dado de Vida trocam as estatísticas do seu primeiro DV de humanoide pelas características de sua classe de personagem ou PdM. Os humanoides desse tipo são apresentados neste livro como combatentes de 1º nível, o que significa que eles detêm uma habilidade de combate média e bônus ruins nos testes de resistência.

Os humanoides com mais de 1 DV (gnoll e bugbear, por exemplo), são as únicas criaturas desse tipo que fazem uso das estatísticas do tipo humanoide. Eles possuem habilidade de combate e pontos de vida médios e bônus ruins nos testes de resistência.

Humanoide Monstruoso: Semelhantes aos humanoides, mas com aspectos monstruosos ou animais. É comum que também apresentem habilidades mágicas. Os humanoides monstruosos têm boas habilidades de combate, pontos de vida médios e bônus intermediários nos testes de resistência.

Aplique esse tipo a qualquer criatura que combine elementos da anatomia humana, animal e monstruosa — a menos que ela seja esquisita o suficiente para se qualificar como uma aberração. Os humanoides monstruosos também podem incluir qualquer outro tipo de criatura humanoide com vulnerabilidades graves ou habilidades que um humanoide comum não teria.

Inseto: Inclui todos os insetos, aracnídeos e outros artrópodes, vermes e invertebrados similares. Esse tipo apresenta habilidades de combate e pontos de vida médios e bônus ruins nos testes de resistência. Contudo, quase sempre são irracionais e imunes a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais).

Aplique esse tipo aos insetos gigantes e outros invertebrados desprovidos de raciocínio. Caso a criatura tenha um valor de Inteligência e foi incluída no tipo inseto, na verdade ela certamente será uma besta mágica ou uma aberração.

Limo: São criaturas mutáveis e amorfas, geralmente irracionais. Os limos possuem habilidades de combate médias, muitos pontos de vida e bônus ruins nos testes de resistência, mas são imunes a diversas formas de ataque.

Caso sua criatura apresente uma fisiologia bizarra e o formato de uma bolha amorfa sem raciocínio, ela é um limo. Caso contrário, ela provavelmente é uma aberração.

Morto-vivo: Criaturas que eram seres vivos, mas morreram e foram reanimados por forças espirituais ou sobrenaturais. Os mortos-vivos têm habi-

lidades de combate ruins, pontos de vida médios e bônus ruins nos testes de resistência, entretanto são imunes a diversas formas de ataque. Quando criar uma criatura desse tipo, mas que possua uma habilidade formidável de combate, será necessário conceder-lhe valores elevados de Força, Destreza ou formas de ataque perigosas e defesas especiais.

Caso esteja morta, mas continue a lutar, a criatura será um morto-vivo (embora possa se tratar de um constructo, caso seja um conjunto de partes animadas através de um processo arcano). Se a criatura tiver a capacidade de drenar energia ou causar dano de habilidade, ela tende mais ao tipo morto-vivo que ao tipo constructo.

Extra-Planar: Trata-se de seres parcialmente compostos da essência (não necessariamente concreta) de algum plano de existência alheio ao Plano Material. Determinadas criaturas nascem com outro tipo e se tornam extra-planares quando atingem um estado superior (ou inferior) de existência espiritual. As criaturas extra-planares possuem uma boa habilidade de combate, muitos pontos de vida e bônus elevados nos testes de resistência.

Quando sua criatura é nativa de outro plano e não é um elemental, ela é um extra-planar.

Planta: Engloba todas as criaturas vegetais. Note que as plantas comuns, como aquelas que são encontradas crescendo nos campos e jardins, não possuem valores de Sabedoria e Carisma, portanto não são consideradas criaturas, mas objetos, mesmo estando vivas. As criaturas do tipo planta possuem habilidades médias de combate, poucos pontos de vida e bônus ruins nos testes de resistência, mas são imunes a diversas formas de ataque.

NÍVEL DE DESAFIO PRETENDIDO

Antes de continuar a criação do seu monstro, será preciso decidir quão resistente é a criatura que está sendo desenvolvida, selecionando seu Nível de Desafio. O Nível de Desafio indica o nível dos personagens que serão capazes de enfrentar o monstro de forma adequada. Conforme determina os Dados de Vida, Classe de Armadura, bônus de ataque, ataques especiais, CD dos testes de resistência e todas as outras características do monstro, será preciso manter seu ND sempre em mente.

Por exemplo, se deseja criar um monstro desafiador para um grupo de personagens de 2º nível, é muito provável que essa criatura não tenha CA 25. Um guerreiro poderoso e capaz de 2º nível teria +6 de bônus de ataque, o que significa que, em teoria, o combatente mais capaz do grupo só atingiria esse oponente em combate corporal com um resultado 19 ou 20 em 1d20. Os clérigos, ladinos e outros personagens certamente precisariam de um 20 natural para acertá-lo.

Se você está interessado em criar seus próprios monstros para uma aventura ou campanha específica, existe uma vantagem — você saberá exatamente quais personagens vão enfrentar sua criação. É possível examinar as planilhas dos jogadores e obter os bônus de ataque, CA e testes de resistência dos personagens que você espera que o novo monstro enfrente. Se não deseja construir uma nova criatura sob medida para um grupo de personagens específicos, também é possível usar as tabelas de PdM no Capítulo 4 do *Livro do Mestre* para analisar como os personagens de nível equivalente ao ND do monstro enfrentariam seus diferentes ataques e defesas.

Conforme você desenvolve as etapas de criação do monstro, use o ND pretendido para fundamentar suas decisões sobre os valores das estatísticas. No final, seu monstro poderá respeitar (ou não) o ND planejado, mas será menos provável que seja um inimigo incapaz de errar um ataque ou impossível de ser derrotado.

CRIANDO O MONSTRO

Todos os outros elementos da criação de um monstro adequado servirão para transformar seu conceito em regras e números para que ele possa ser usado no jogo. As etapas a seguir não obedecem à mesma ordem que os blocos de

estatísticas das criaturas deste livro, pois alguns dos itens que aparecem no final dos blocos (como os valores de habilidade dos monstros) afetam decisões importantes sobre outras características que aparecem no início das estatísticas.

TIPO DE CRIATURA

O tipo da criatura define os aspectos do monstro e suas capacidades gerais, da mesma forma que a classe determina as habilidades de um personagem. Essa característica indica o tipo de Dado de Vida e como a magia afeta a criatura. Por exemplo, a magia *imobilizar animal* só afeta as criaturas do tipo animal.

O tipo, assim como o tamanho, ajudará a escolher os valores de habilidade e o dano que o monstro inflige. Analise o conceito do seu monstro e escolha o tipo de criatura mais adequado. As descrições completas de todas as características e aspectos de cada tipo de criatura podem ser encontradas no Capítulo 7: Glossário.

TAMANHO

O tamanho da criatura afeta suas habilidades de combate em diversos aspectos. Em geral, quanto maior a criatura, mais resistente ela será. Enquanto estiver selecionando um tamanho para o seu monstro, lembre-se do conceito original. A criatura realmente precisa ser forte e robusta? Ela tem um apetite voraz? Nesse caso, ela precisa ser maior. A criatura é furtiva, ágil e fácil de subestimar? Então ela deve ser menor.

É importante lembrar que a categoria de tamanho da criatura é determinado pelo seu volume total. Caso ela seja significativamente mais densa ou etérea do que algo do mesmo tamanho, então seu peso será um indicador precário para definir seu tamanho. O fantasma de um humano, por exemplo, não tem peso nenhum, mas é de tamanho Médio.

A categoria de tamanho de uma criatura pode influenciar seus valores de habilidade e sua quantidade de DV. A Tabela 5–1 apresenta os valores sugeridos para as habilidades, quantidade de Dados de Vida e dano causado pelas armas naturais dos monstros de qualquer tamanho. Estes números são sugestões, não pré-requisitos. Muitas criaturas apresentadas neste livro não obedecem às diretrizes da tabela.

As colunas presentes na Tabela 5–1 são explicadas a seguir.

ND Mínimo: Esta coluna indica o Nível de Desafio mínimo que você deve aplicar a uma criatura desse tamanho. Ele reflete a quantidade de DV os valores de Força e o dano sugerido para essa categoria. Por exemplo, se estiver criando um ser Imenso, será preciso selecionar um ND final equivalente a 6 ou superior.

For, Des, Con: Estes números são os valores típicos para uma criatura do tamanho indicado. O tipo de criatura também influencia esse aspecto; por exemplo, como os gigantes quase sempre são muito fortes, a ponto de alcançarem o limite de Força para sua categoria de tamanho, espera-se que o valor de Força de um gigante Grande esteja mais próximo de 27 do que de 18.

Seguem abaixo algumas diretrizes para os valores de habilidade de certos tipos de criatura.

Elemental: Os elementais do fogo e do ar costumam possuir valores extraordinários de Destreza para seu tamanho. Os elementais da terra e da água geralmente têm valores elevados de Constituição.

Fada: Em geral, as fadas possuem valores altos de Destreza, comparados ao seu tamanho.

Gigante: Na maioria das vezes, os gigantes alcançam os limites de valores de Força e Constituição para seu tamanho.

Besta Mágica: Estas criaturas apresentam valores de Destreza formidáveis para seu tamanho.

Limo: Estes seres quase sempre demonstram valores baixos de Destreza, mas Constituição elevada para seu tamanho.

Extra-Planar: Os seres extra-planares possuem rapidez e agilidade sobrenaturais, independente do seu tamanho. Eles utilizam os limites de Destreza das criaturas pertencentes à categoria de tamanho imediatamente inferior (ou seja,

TABELA 5–1: TAMANHO, VALORES DE HABILIDADE E DANO DAS CRIATURAS

Tamanho	ND Mínimo	For	Des	Cons	DV Mínimo	DV Máximo	Pancada ou Tentáculo	Mordida	Garra ou Ferrão	Chifres ou Cauda
Minúsculo	—	1	16–27	2–11	—	2	—	1	—	—
Diminuto	—	1	14–25	4–13	—	4	1	1d2	1	1
Miúdo	—	2–5	12–23	4–15	—	6	1	1d3	1d2	1d2
Pequeno	—	4–11	10–21	6–17	1/2	—	1d3	1d4	1d3	1d4
Médio	—	8–19	8–19	8–19	1	—	1d4	1d6	1d4	1d6
Grande	2	18–27	6–17	10–23	2	—	1d6	1d8	1d6	1d8
Enorme	4	24–33	4–15	12–27	4	—	1d8	2d6	1d8	2d6
Imenso	6	30–41	4–13	14–31	12	—	2d6	2d8	2d6	2d8
Colossal	10	36–49	2–11	18–39	24	—	2d8	4d6	2d8	4d6

extra-planares Médios consideram os limites de Destreza dos extra-planares Pequenos, e assim por diante).

Planta: As criaturas desse tipo possuem Destreza limitada e Constituição elevada.

Morto-vivo: É comum que estes seres apresentem valores de Força elevados e Destreza baixa, comparada ao seu tamanho.

DV Mínimo: Todas as criaturas Pequenas ou maiores deveriam possuir uma quantidade de DV mínima pré-definida, de modo a refletir a sua massa corporal. Uma criatura Imensa com 2 DV seria maior que um elefante, mas teria os pontos de vida de um lobo.

DV Máximo: Os seres Miúdos ou menores não devem apresentar uma quantidade elevada de DV pelo simples fato de não possuírem massa corporal suficiente para sustentar a resistência que um número maior de Dados de Vida representa. Caso seu objetivo seja uma criatura muito pequena com muitos Dados e Vida, talvez seja melhor limitar seus DV raciais e adicionar alguns níveis de classe para substituí-los.

Pancada ou Tentáculo: Esse é o dano sugerido para qualquer ataque de consussão que a criatura seja capaz de realizar (socos, constrição, patadas e similares).

Mordida: Trata-se do dano recomendado para qualquer ataque realizado com a boca ou presas da criatura.

Garra ou Ferrão: Esse valor é indicado para o dano causado por qualquer ataque que rasgue, dilacere, arranhe ou perfure usando um apêndice.

Chifres ou Cauda: Aconselhamos que este seja o dano causado pelos ataques que a criatura desfere usando os chifres ou a cabeça. Os golpes com uma cauda ou os açoitamentos com um rabo também se encaixam nessa categoria.

SUBTIPO

Todos os monstros associados a um elemento, tipo de energia ou qualquer outra especificidade semelhante também possuem um subtipo (entre parênteses, depois do tamanho). A seleção de um subtipo indica um subgrupo dentro de um tipo de criatura mais amplo, como os mortos-vivos (incorpóreos).

Alguns subtipos relacionam as criaturas que compartilham aspectos similares, como no caso dos humanoides (goblinóides). Outros subtipos vinculam os membros de diferentes espécies que apresentam características semelhantes. Por exemplo, os dragões brancos e os gigantes do gelo pertencem, respectivamente, aos tipos dragão e gigante, mas ambos também pertencem ao subtipo frio.

Alguns subtipos comuns que afetam as habilidades das criaturas estão descritos resumidamente a seguir. Mais detalhes no Capítulo 7: Glossário.

Água: Esta criatura (geralmente um elemental ou extra-planar) tem uma ligação inata com o Plano Elemental da Água.

Anjo: Este ser pertence a uma das raças celestiais que compartilham as características comuns aos demais anjos.

Aquático: Os membros deste subtipo respiram água e não ar.

Ar: Esta criatura (geralmente um elemental ou extra-planar) tem uma ligação inata com o Plano Elemental do Ar.

Arconte: Este ser pertence a uma das raças celestiais que compartilham as características comuns aos demais arcontes.

Avançado: O tipo da criatura foi alterado por um modelo.

Baatezu: Esta criatura é um abissal e pertence a uma das raças infernais que compartilham as características comuns aos demais baatezu.

Bom: A criatura (geralmente um extra-planar) possui uma conexão inata com um dos Planos Exteriores de tendência bondosa. Isso influi na maneira como certas magias a afetam.

Caos: A criatura (geralmente um extra-planar) possui um vínculo inato com um dos Planos Exteriores de tendência caótica. Isso influi na maneira como certas magias a afetam.

Eladrin: Este ser pertence a uma das raças celestiais que compartilham as características comuns aos demais eladrin.

Enxame: Trata-se de um conjunto com centenas, ou mesmo milhares, de criaturas muito pequenas.

Fogo: Os integrantes desse subtipo são imunes ao fogo, mas vulneráveis aos ataques de frio.

Frio: As criaturas desse subtipo são imunes ao frio, mas vulneráveis aos ataques de fogo.

Goblinóide: Este ser pertence a um das raças goblin.

Guardinal: Este ser pertence a uma das raças celestiais que compartilham as características comuns aos demais guardinal.

Incorpóreo: Essas criaturas são completamente intangíveis no Plano Material e podem, inclusive, atravessar objetos sólidos.

Leal: A criatura (geralmente um extra-planar) possui um vínculo inato com um dos Planos Exteriores de tendência leal. Isso influi na maneira como certas magias a afetam.

Mau: A criatura (geralmente um extra-planar) possui uma ligação inata com um dos Planos Exteriores de tendência maligna. Isso influi na maneira como certas magias a afetam.

Metamorfo: Os metamorfos possuem a capacidade inata de mudar sua forma ou assumir uma composição alternativa.

Nativo: Independente do seu tipo extra-planar, esta criatura é nativa do Plano Material.

Planar: Estes seres (geralmente um elemental ou extra-planar) não são nativos do Plano Material. Isso determina se elas são afetadas pelas magias que banem ou expulsam criaturas planares.

Réptil: Essas criaturas são humanoides com alguns aspectos de réptil.

Tanar'ri: Esta criatura é um abissal e pertence a uma das raças demoníacas que compartilham as características comuns aos demais tanar'ri.

Terra: Esta criatura (geralmente um elemental ou extra-planar) possui um vínculo inato com o Plano Elemental da Terra.

DADO DE VIDA

Esta referência do bloco de estatísticas fornece a quantidade e o tipo (quantidade de faces) do DV além dos pontos de vida adicionais, da criatura. O tipo do dado está relacionado com o tipo do monstro. O total de pontos de vida é calculado com base na quantidade de DV e do valor de Constituição da criatura.

O número entre parênteses, após o valor de Dados de Vida, representa a média de pontos de vida de uma criatura da raça pertinente. Para calcular a média de pontos de vida de uma criatura, assumamos a metade do valor máximo para cada DV e some o modificador de Constituição da criatura (ela sempre deve receber 1 PV por Dado de Vida, no mínimo) multiplicado pela quantidade de Dados de Vida, arredondado para baixo.

VALORES MÉDIOS DOS DV

Tipo de Dado	Média
1d4	2,5
1d6	3,5
1d8	4,5
1d10	5,5
1d12	6,5

Dados de Vida e ND Pretendido: Na maioria das vezes, a quantidade de DV deve ser igual ou superior ao ND desejado para a criatura. O número de DV nunca deve exceder o triplo do Nível de Desafio. Por exemplo, quando estiver criando um monstro com ND 5, é muito provável que ele tenha pelo menos 5, e no máximo 15 DV. Se a criatura tiver poucos Dados de Vida para seu Nível de Desafio, ela não demonstrará poder suficiente para se comparar aos monstros do mesmo ND. No caso de DV em excesso, ele terá mais pontos de vida que uma criatura normal desse mesmo ND, além de apresentar bônus base de ataque e de resistência maiores que o esperado — afinal, essas estatísticas são determinadas pela quantidade de DV.

É claro que algumas criaturas contrariam estas regras, com 1 ou 2 DV a menos que seu ND. Isso não é um problema, desde que o monstro tenha ataques e qualidades especiais que o torne adequadamente ameaçador para o seu ND.

VALORES DE HABILIDADE

Este campo apresenta os valores de habilidade da criatura na seguinte ordem: For, Des, Con, Int, Sab e Car.

Atribuindo Habilidades: As habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição) geralmente são determinadas pelo tipo e tamanho da criatura, conforme indicado na Tabela 5–1. Quase sempre, quanto maior a criatura, mais altos serão seus valores de Força, Constituição e menor será seu valor de Destreza. Existem exceções.

As habilidades restantes (Inteligência, Sabedoria e Carisma) raramente estão relacionadas ao tamanho. Você precisa determinar os valores destas habilidades de acordo com o conceito do monstro.

Inteligência: Reflete a capacidade de aprendizado e raciocínio. Na maioria dos casos, isso afeta a quantidade de perícias e talentos que a criatura possui. É necessário um valor mínimo de Inteligência igual a 3 para que sua criação seja capaz de falar um idioma; qualquer valor inferior tornará a criatura tão esperta quanto um animal comum. Os valores de Inteligência entre 4 e 7 representam uma capacidade limitada de raciocínio e uma astúcia restrita. Uma Inteligência entre 8 e 9 se aproxima da média humana. Os valores 10 e 11 se encontram dentro da média padrão dos seres humanos. Os valores entre 12 e 19 refletem Inteligências que abrangem desde uma mentalidade acima do padrão até o nível de um gênio. Inteligência 20 ou mais representa um intelecto sobre-humano.

Sabedoria: Demonstra o nível de percepção e força de vontade da criatura. É possível que um ser tenha um valor de Inteligência baixo e, ainda assim, seja muito sábio. Os valores de Sabedoria iguais ou inferiores a 3 representam criaturas dotadas de percepção quase nula. Uma Sabedoria entre 4 e 6 indica um ser humano muito distraído ou imprudente. Os valores entre 16 e 18 denotam sentidos aguçados e perspicácia incomum. Os valores de Sabedoria iguais ou superiores a 20 indicam uma percepção sobre-humana.

Carisma: Representa a autopercepção da criatura e sua habilidade de influenciar outros seres, seja para o bem ou para o mal (uma criatura particularmente assustadora também terá um valor de Carisma elevado). É possível que um indivíduo tenha um valor extremamente baixo de Inteligência e ainda assim seja muito carismático. Um valor de Carisma igual ou inferior a 3 indica uma criatura quase inconsciente de seu potencial. Os valores entre 4 e 6 representam o Carisma equivalente a seres humanos absurdamente reclusos, grosseiros ou tímidos. Um valor entre 16 e 18 indica uma presença poderosa e uma tremenda personalidade. Os valores acima de 19 significam Carisma sobre-humano.

Habilidades Nulas: Algumas criaturas não possuem um ou mais valores de habilidade. Na maior parte dos casos, uma habilidade nula representa vantagens para a criatura. Lembre-se que todas as criaturas devem apresentar valores de Sabedoria e Carisma. Qualquer coisa que não tenha um valor de Sabedoria ou Carisma é considerada um objeto, não uma criatura (mesmo que, cientificamente, ela esteja viva — como no caso de uma árvore ou uma esponja).

INICIATIVA

Esta referência fornece o modificador para as jogadas de Iniciativa. Os bônus costumam se basear nos modificadores positivos de Destreza e no talento Iniciativa Aprimorada (se houver).

DESLOCAMENTO

Neste ponto do bloco de estatísticas, você encontrará o deslocamento terrestre básico (em metros) percorrido a cada ação de movimento da criatura. Todos os deslocamentos devem ser divisíveis por 1,5 m. Quase todas as criaturas apresentam deslocamentos básicos entre 6 e 12 metros. Os seres maiores e os quadrúpedes costumam ser mais rápidos — os predadores e as criaturas famosas pela sua velocidade chegam a atingir deslocamentos entre 18 e 24 m. Compare o deslocamento de monstros similares ao conceito da sua criação para obter um valor adequado e consulte a Tabela 5–2 para mais diretrizes e sugestões.

TABELA 5–2: DESLOCAMENTOS TÍPICOS (EM METROS)

Tipo	Lento	Normal	Rápido	Exemplo
Bípede Miúdo ou Pequeno	4,5	6	9	Halfing (6)
Bípede Médio	6	9	12	Humano (9)
Bípede Grande ou Enorme	9	12	15	Ogro (12)
Quadrúpede Miúdo	4,5	6	9	Gato (9)
Quadrúpede Pequeno	9	12	15	Cão (12)
Quadrúpede Médio	9	12	15	Lobo (15)
Quadrúpede Grande ou Enorme	9	15	18	Unicórnio (18)
Voador Miúdo ou Pequeno	12	15	18	Corvo (12)
Voador Médio	12	18	27	Gárgula (18)
Voador Grande ou Enorme	18	24	36	Gifo (24)
Nadador	12	18	24	Naga Aquática (15)

TABELA 5–3: VALORES TÍPICOS DE ARMADURA NATURAL

Tipo	Bônus	Exemplo
Pele normal	+0	Humano
Pele grossa ou pelagem	+1 a +3	Babuíno (+1) Urso Negro (+2) Tubarão (+3)
Couro resistente	+4 a +7	Crocodilo (+4) Urso Polar (+5) Javali (+6) Rinoceronte (+7)
Escamas	+5 a +10 (ou mais)	Dragão (varia)
Exoesqueleto	+2 a +11 (ou mais)	Abelha Gigante (+2) Chuul (+10) Remorhaz (+11)
Casco ou carapaça	+10 a +12 (ou mais)	Tojanida jovem (+10) Bulette (+12)
Couraça extremamente resistente	+8 a +15 (ou mais)	Otyugh (+8) Kraven (+14) Ravid (+15)

Se a criatura tiver outros tipos de deslocamento, descreva-os logo após o deslocamento terrestre básico, em ordem alfabética. Se a criatura utilizar uma armadura que reduz seu deslocamento, também seria adequado indicar sua taxa de movimento reduzido em um valor entre parênteses, depois de todos os deslocamentos básicos.

CLASSE DE ARMADURA

Todas as criaturas possuem uma CA básica equivalente a 10, modificada pelo tamanho, Destreza, armadura (incluindo armadura natural) e escudo da criatura. Alguns monstros, como os incorpóreos, também apresentam um bônus de deflexão na CA.

Considere a anatomia e a resistência corporal da criatura enquanto estiver determinando sua CA.

Classe de Armadura para Toque: Para determinar a CA contra ataques de toque do monstro, considere somente os modificadores de tamanho, Destreza e deflexão (se houver) na CA básica (CA 10).

Classe de Armadura para Surpresa: Sempre que o monstro for surpreendido, inclua todos os elementos normais na sua CA, exceto os bônus de Destreza.

Nunca se esqueça de acrescentar o modificador de tamanho da criatura no cálculo final da CA. Se a criatura usar uma armadura, seu bônus de armadura natural se acumula com o modificador fornecido pela armadura. Por exemplo, um centauro é uma criatura Grande, com Destreza 14 (+2 de bônus na CA) e +2 de bônus de armadura natural. Sempre que ele estiver carregando um escudo pesado e trajando um camisol de cota de malha, sua CA total será 19 (–1 tamanho, +2 Des, +2 natural, +2 escudo pesado, +4 camisol de cota de malha).

Classe de Armadura e ND Pretendido: Um valor muito elevado na CA pode tornar seu monstro inatingível para o ND desejado. Uma CA muito baixa também não representa qualquer desafio. Como regra geral, determine os componentes da CA da criatura para que o total seja equivalente a CA 13 + ND pretendido. Por exemplo, caso deseje criar um monstro compatível com ND 8, ele deveria alcançar CA 21. É natural que uma criatura tenha a pele mais frágil, mas possua outras defesas (Redução de Dano, por exemplo), ou seja um monstro extraordinariamente resistente para o seu ND, com pontos de armadura “extra”.

ATAQUE

Determine as formas de ataque da criatura, seja em combates corporais ou à distância. Selecione os bônus de ataque do monstro para cada tipo de arma disponível. Entre os diversos tipos de ataque disponíveis, incluímos os seguintes:

- Armas de combate à distância
- Armas de combate corpo a corpo (possivelmente diversas armas)
- Chifres
- Garra ou tentáculo
- Mordida
- Pancada
- Toque

Bônus de Ataque: O bônus de ataque é composto pelos seguintes fatores: bônus base de ataque (determinado pelo tipo de criatura e pela quantidade de Dados de Vida), modificador de tamanho, Força (para ataques corpo a corpo) ou Destreza (para ataques à distância). Também é possível selecionar talentos ou equipamentos que alterem os bônus de ataque do monstro com determinadas armas. Por exemplo, se você entregar uma *espada longa* +2 à criatura, isso aumentará seu bônus de ataque em 2 pontos com essa arma. Similarmente, os talentos Foco em Arma e Acuidade com Arma também podem alterar os bônus de ataque de uma criatura.

A linha “Ataque” do bloco de estatísticas fornece o ataque e o dano que a criatura é capaz de realizar usando uma ação padrão para desferir um ataque regular. Não é necessário considerar as armas secundárias ou os ataques múltiplos com uma mesma arma para descrever as opções de ataque individual do monstro — independente da arma que ele utiliza para realizar esse ataque único (como uma ação padrão), a jogada considera o bônus de ataque mais elevado e o modificador de Força normal para o dano.

Dano: Indique os valores para o dano de cada uma das armas naturais da criatura. O dano básico varia conforme o tamanho da criatura e o tipo de ataque, de acordo com a Tabela 5–1.

Os seres particularmente poderosos (ou frágeis) devem apresentar valores maiores (ou menores) de dano. Em geral, é possível variar o poder dos ataques de um monstro escolhendo valores de uma ou duas linhas acima ou abaixo da linha adequada. Por exemplo, segundo a tabela, a mordida de um monstro Médio causaria 1d6 pontos de dano, mas ela poderia causar entre 1d3 e 2d6 pontos de dano. Deveríamos aplicar 1d3 para uma criatura que tivesse a boca muito pequena ou fraca ou 2d6 para representar um monstro dotado de uma mandíbula extremamente grande ou poderosa.

Armas Naturais: Estes ataques recebem todo o modificador de Força no dano. Multiplique esses bônus por 1,5 caso seja a única arma natural do monstro. Lembre-se que, se qualquer um dos ataques da sua criação também gerar algum tipo de efeito especial, além do dano (veneno, doença, drenar energia, paralisia, etc.) ele deve ser indicado após o dano em pontos de vida — por exemplo: ferrão (dano: 1d6 mais veneno).

Sucessos Decisivos: A menos que você determine o contrário, os ataques com armas naturais de uma criatura somente geram uma ameaça de sucesso decisivo com um resultado 20 natural (20 em 1d20) e sempre duplicam o dano se o sucesso decisivo for confirmado. Pouquíssimos monstros têm margens de ameaça ou multiplicadores de decisivo superiores ao normal com suas armas naturais.

Criaturas que Usam Armas: As criaturas que empunham armas manufaturadas obedecem às mesmas regras que os personagens; as armas de duas mãos recebem 1,5 vezes o bônus de Força no dano causado.

Bônus de Ataque de ND Pretendido: Assim como a CA, os bônus de ataque de um monstro podem tornar o Nível de Desafio que você deseja impraticável. Tanto um monstro que não tenha bônus de ataque suficiente, quanto um que tenha um bônus de ataque elevado demais, não representarão uma ameaça equilibrada para os PJ capazes de enfrentar o ND desejado.

Como regra geral, determine os componentes do ataque do seu monstro para que o bônus total com sua arma primária seja equivalente a (ND pretendido $\times$ 1,5) + 2. Por exemplo, se estiver desenvolvendo uma criatura com ND 5, o bônus de ataque apropriado seria $(5 \times 1,5) + 2 = 9,5$, ou seja, seu bônus de ataque usando sua arma primária deveria ser +9 ou +10. Esta regra funciona melhor para os monstros com poucos ataques especiais; se você espera que sua criação seja mais eficiente com seus ataques especiais, no lugar da habilidade de combate corporal, sugerimos outra regra: o bônus de ataque deste monstro deve ser equivalente a (ND pretendido $\times$ 1,5) — 1. No exemplo acima (um monstro ND 5), a criatura seria mais equilibrada se tivesse um bônus de ataque igual a +6 ou +7.

Enquanto manipula o bônus de ataque da sua criação para encaixá-la ao ND desejado, lembre-se que isso não é tão fácil quanto manipular a CA. Você pode alterar os Dados de Vida da criatura, visto que o bônus base de ataque está baseado nos DV, mas isso também mudará diversas outras características. A melhor forma para lapidar e equilibrar essa estatística é alterar o valor de Força (ou Destreza para os ataques à distância). Entretanto, tenha cuidado para não criar valores de habilidade demasiadamente baixos ou elevados para uma criatura de um determinado tipo e/ou tamanho.

ATAQUE TOTAL

Nessa etapa, você determinará a rotina de ataque do monstro quando ele utiliza uma ação de rodada completa para desferir um Ataque Total. Isso se baseia nos ataques individuais que a criatura possui a sua disposição (veja Ataque, acima), mas será necessário considerar as diferenças entre ataques primários e secundários.

Armas Naturais: Em geral, a criatura ataca uma vez com cada uma das suas armas naturais. Para a maioria dos monstros, isso significa duas garras e uma mordida (não necessariamente nessa ordem). Determine qual das armas naturais do monstro será seu ataque primário. Caso seja capaz de desferir dois ou mais ataques do mesmo tipo, um monstro terá dois ou mais ataques primários — por exemplo, um ente é capaz de realizar dois ataques de pancada (um com cada membro) e ambos são considerados armas primárias.

Os ataques primários são realizados usando os melhores bônus de ataque da criatura, independente da quantidade de ataques primários que ela tenha. O monstro aplica todo o seu modificador de Força no dano causado por estes ataques. Multiplique seu bônus de Força por 1,5 caso a criatura tenha apenas uma arma natural primária (a mordida de um lobo, por exemplo).

Todas as outras armas naturais são ataques secundários; reduza os bônus de ataque da criatura em 5 pontos, independente de quantos hajam. O talento Ataques Múltiplos reduz a penalidade dos ataques secundários para -2. Um monstro aplica metade do seu bônus de Força nas jogadas de dano com suas armas naturais secundárias.

Armas Manufaturadas: As criaturas que empunham armas manufaturadas obedecem às mesmas regras que os personagens, incluindo os ataques múltiplos com uma mesma arma e as penalidades por brandir duas armas ao mesmo tempo.

Armas Naturais e Manufaturadas: Quando um monstro utiliza armas naturais e manufaturadas, ele geralmente usará a arma manufaturada como ataque primário (e nos ataques múltiplos, caso seu bônus base de ataque seja +6 ou superior) e suas armas naturais como ataques secundários (sofrendo -5 de penalidade nessas jogadas de ataque e aplicando somente metade do bônus de Força ao dano infligido). Enquanto um humanoide combatendo com duas armas sofre -2 (ou mais) de penalidade nos seus ataques primários, um

monstro que combate empunhando uma arma e usando uma arma natural ao mesmo tempo não sofre essa penalidade — basta considerar a arma natural como um ataque secundário. Ponto final.

ATAQUES ESPECIAIS

Determine quais ataques especiais o seu monstro é capaz de realizar (se houver). Um ataque especial abrange qualquer habilidade que uma criatura utiliza ofensivamente para ferir ou atrapalhar seus adversários. Entre os ataques especiais mais comuns, incluímos os seguintes:

- Agarrar aprimorado
- Alterar forma
- Ataque sônico
- Ataque visual
- Atropelar
- Bote
- Constrição
- Dano de habilidade (permanente)
- Dano de habilidade (temporário)
- Dilacerar
- Doença
- Drenar energia (níveis negativos)
- Engolir
- Ferimento amaldiçoado
- Habilidades similares à magia
- Investida poderosa
- Invocação
- Magias
- Medo
- Paralisia
- Psiquismo
- Raio
- Rugido
- Sangramento
- Sopros
- Veneno

A maioria destes ataques especiais é apresentada com detalhes no Capítulo 7: Glossário. Diversos monstros possuem ataques especiais incomuns (como os ataques *rajada mental* e extração dos devoradores de mentes, por exemplo). Na maioria das vezes, um ou dois ataques especiais já são suficientes — os monstros quase nunca terão a chance de utilizar várias habilidades durante um único encontro, portanto, criar muitos ataques especiais só tornará mais difícil usar a criatura em jogo.

Cada ataque especial deve especificar os testes de resistência necessários para evitá-lo (se houver) e a Classe de Dificuldade. O tipo do teste varia conforme a natureza do ataque:

— Os testes de resistência de Fortitude se aplicam aos ataques que afetam a vitalidade do defensor: venenos, níveis negativos e magias que causam morte instantânea ou transformações físicas.

— Os testes de resistência de Reflexos são realizados contra ataques mágicos, como a *bola de fogo* de um mago maligno ou um tipo de sopro que cause dano.

— Os testes de resistência de Vontade evitam a influência e a dominação mental sobre o defensor, assim como qualquer outro efeito que não se encaixe nas outras duas categorias acima.

Calculando a CD do Teste de Resistência

A fórmula básica para calcular a CD é: $10 + 1/2$ dos DV da criatura + modificador da habilidade relevante. Este último depende do tipo de ataque, conforme descrito a seguir:

Força: Para as habilidades baseadas na força muscular, como esmagamentos, aprisionamentos ou constrição. Exemplo: atropelar.

Destreza: Relacionado com deslocamento, restrição de movimento, disparo de projéteis ou enredamento. Exemplo: constrição.

Constituição: Quase tudo que seja proveniente da fisiologia ou do corpo da criatura, como venenos ou sopros. Exemplo: implante.

Inteligência: Geralmente não é usada para determinar a CD do teste de resistência contra ataques especiais dos monstros. Possíveis utilizações: efeitos ilusórios.

Sabedoria: Geralmente não é usada para determinar a CD do teste de resistência contra ataques especiais dos monstros. Possíveis utilizações: efeitos de ação mental ou de percepção (exceto feitiços e compulsões; veja Carisma).

Carisma: Qualquer habilidade que interfira na atitude do defensor em relação aos oponentes: ataques visuais, feitiços, compulsões e drenar energia. O modificador de Carisma da criatura também afeta a CD do teste de resistência contra qualquer habilidade similar à magia (independente da forma que assumam).

O Carisma também é relevante para qualquer CD que seria baseada num valor de habilidade que a criatura não possui. Os mortos-vivos, por exemplo, não têm valores de Constituição, portanto qualquer ataque venenoso que eles realizarem terá a CD baseada no Carisma.

QUALIDADES ESPECIAIS

Uma qualidade especial é qualquer habilidade que uma criatura utiliza para se proteger. Essa referência também informará qualquer capacidade inata do monstro que logicamente não se encaixe em nenhuma outra categoria. As qualidades especiais mais comuns incluem:

- Características de subtipo (subtipo frio, por exemplo)
- Características de tipo (características de morto-vivo, por exemplo)
- Cura acelerada
- Faro
- Imunidade à magia
- Imunidade a um certo tipo de energia ou ataque
- Percepção às cegas
- Presença aterradora
- Redução de Dano
- Regeneração
- Resistência à energia
- Resistência à expulsão
- Resistência à Magia
- Sentido cego
- Sentido sísmico, aquático ou aéreo

Estas habilidades são descritas no Capítulo 7: Glossário. Diversos monstros possuem qualidades especiais incomuns, que não foram incluídas aqui. Semelhante aos ataques especiais, limite o número de qualidades especiais da sua criação para facilitar sua utilização em jogo.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Calcule os bônus dos testes de resistência da criatura. Essas estatísticas dependem do tipo e da quantidade de DV do monstro. Acrescente todos os ajustes aplicáveis a cada um dos testes de resistência, conquanto estejam ativos continuamente (como os modificadores da habilidade relevante e os bônus raciais). Os bônus condicionais devem estar relacionados na referência "Qualidades Especiais" da criatura e explicados na sua descrição.

Testes de Resistência e ND Pretendido: Geralmente, os melhores bônus nos testes de resistência do monstro devem ser equivalentes ao ND pretendido x 1,5, enquanto os bônus ruins devem ser basicamente iguais ao ND da criatura. Por exemplo, se você estiver criando um monstro de ND 6, ele terá +9 de bônus nos testes de resistência bons e +6 de bônus nos testes de resistência ruins — isso deve fornecer à criatura uma chance adequada de evitar os ataques dos PJs, sem anular a eficácia da ofensiva do grupo.

A melhor forma de manipular os bônus base de resistência de uma criatura é selecionar talentos que aumentam essas características (Vontade de Ferro, por exemplo). Se não quiser conceder esses talentos ao seu monstro, mas ainda desejar elevar essas estatísticas, será necessário alterar o valor de habilidade chave do teste de resistência.

BASTIDORES: RESISTÊNCIA À MAGIA E REDUÇÃO DE DANO

Os valores muito elevados de Resistência à Magia e/ou Redução de Dano representam as habilidades mais capazes de tornar seu monstro invencível para o ND desejado. Os valores muito baixos também são inadequados, e a criatura talvez não possua essas habilidades, uma vez que qualquer personagem terá o nível de conjurador ou o arsenal encantando necessário para superar suas defesas.

Resistência à Magia: Se você decidir conceder esta habilidade ao seu monstro, ele provavelmente terá um valor de resistência equivalente ao ND pretendido + 11. Isso significa que um personagem (sem o talento Magia Penetrante) com o mesmo nível do ND da criatura terá 50% de chance de sobrepujar a RM do monstro. Por exemplo, um personagem de 12º nível tem 50% de chance de sobrepujar uma RM 23, portanto esse é um valor adequado para uma criatura de ND 12 que tenha essa habilidade.

Talvez seja preciso ajustar o valor da RM da criatura após determinar seu ND final.

PERÍCIAS

Selecione todas as perícias que julgar adequadas para a criatura. A quantidade de pontos de perícia que um monstro adquire depende do seu tipo, quantidade de DV e Inteligência; consulte a Tabela 5–4. Considere todas as perícias selecionadas para a criatura como perícias de classe. Cada graduação custará 1 ponto de perícia e a graduação máxima equivale a 3 + Dados de Vida da criatura. Qualquer monstro com menos de 1 DV deve ser considerado uma criatura de 1 DV para determinar a quantidade de pontos de perícia disponíveis e sua graduação máxima.

TABELA 5–4:
PONTOS DE PERÍCIA CONFORME O TIPO DE CRIATURA

Tipo	Pontos de Perícia
Aberração	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Animal	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Besta Mágica	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Constructo*	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Dragão	(6 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Elemental	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Fada	(6 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Gigante	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Humanoide Monstruoso	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Humanoide**	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Inseto*	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Limo*	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Morto-vivo*	(4 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Planar	(8 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Planta*	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)

* As criaturas irracionais não recebem pontos de perícia ou talentos.

** Ou conforme a classe de personagem.

É muito importante respeitar o conceito original durante a seleção de perícias. As criaturas que vivem da caça precisam conhecer as perícias Esconder-se, Observar, Ouvir e provavelmente Furtividade. Os usuários de magia ou seres dotados de habilidades similares à magia precisam de Concentração e possivelmente Identificar Magia. Os seres que não possuem deslocamentos de escalada ou voo deveriam adquirir Escalar e Natação. As perícias como Equilíbrio e Arte da Fuga são úteis para quase todas as criaturas.

O modificador total de uma perícia consiste em: graduações da perícia + modificador da habilidade relevante + modificador de tamanho (para Esconder-se) + modificador de tipo de movimento (para Escalar, Saltar e Natação) + bônus raciais (se houver) + bônus de sinergia (se houver) + penalidade de armadura (se houver). Também é possível adquirir talentos que alterem os modificadores de perícia da criatura.

Bônus Condicionais: Se a criatura tiver ajustes de habilidades condicionais, não aplique esses modificadores na referência "Perícias". Em vez disso, realce o modificador da perícia com um asterisco e anote os modificadores condicionais na descrição da criatura.

Quando desejar uma criatura com uma poderosa Resistência à Magia, basta atribuir um valor maior que ND + 11 para a habilidade. Para monstros menos resistentes, considere valores inferiores. Cada ponto de diferença significa 5% de chance de superar a RM. Por exemplo, um conjurador de 12º nível tem 45% de chance de sobrepujar RM 24, mas nunca conseguirá vencer uma RM 33.

Redução de Dano: Definir um valor nessa habilidade pode ser crucial. Uma RD muito elevada tornará a criatura virtualmente imune a todos os ataques físicos. Por outro lado, a maioria dos PJ carrega armas mágicas e uma RD muito baixa pode ser inútil.

ND Pretendido	RD Sugerida
0–2	Nenhuma
3–5	5
6–13	10
14–20	15

Lembre-se que, mesmo se os PJ forem capazes de causar dano ao monstro, muitas outras criaturas comuns do mundo serão incapazes de atingi-la. Isso inclui os parceiros e criaturas invocadas pelos personagens.

Bônus Raciais em Perícias: Muitas vezes, uma criatura precisará de um modificador de perícia superior aos valores fornecidos por suas habilidades e graduações. Nestes casos, conceder um bônus racial (que permanece ativo continuamente) ou um bônus de circunstância específico seria uma boa solução. Por exemplo, quase todos os grandes felinos recebem bônus raciais nos testes de Esconder-se e Furtividade e bônus circunstanciais ainda maiores nesses testes quando estão no seu habitat natural. Sem isso, eles teriam problemas para sobreviver como predadores.

TALENTOS

Todos os monstros possuem uma quantidade de talentos equivalente a 1 + 1 cada 3 DV Semelhante aos personagens, estes indivíduos precisam atender aos pré-requisitos para selecionar um talento. Quando o conceito exigir um talento para o qual a criatura não estiver qualificada, considere as mudanças necessárias para que ela atenda a estas necessidades ou então acrescente-o como um talento adicional (é aceitável que um monstro receba um talento adicional quando não preenche os pré-requisitos).

Selecione os talentos respeitando o conceito original, semelhante às perícias. Por exemplo, os conjuradores poderiam adquirir Magias em Combate. Os seres que dependem dos sentidos para localizar suas presas ou permanecerem alertas contra o perigo teriam Prontidão, os monstros que realizam emboscadas teriam Iniciativa Aprimorada e todas as criaturas obtêm benefícios com os talentos que elevam os bônus nos testes de resistência (Fortitude Maior, Reflexos Rápidos e Vontade de Ferro).

Os monstros mais fracos quase sempre podem recorrer à Acuidade com Arma, que permite utilizarem seu bônus de Destreza nos ataques corporais (muito útil para criaturas Pequenas, Miúdas e Mínimas). Similarmente, os indivíduos grandes ou fortes demais podem escolher Ataque Poderoso, que lhes permitirá converter parte do seu bônus base de ataque em dano adicional.

ESPAÇO/ALCANCE

Essa referência indica o espaço ocupado pelo monstro na matriz de combate e o espaço que ela precisa para lutar com eficácia, assim como a distância em que ela ameaça um oponente em qualquer direção.

Estes valores dependem do tamanho do monstro, conforme indicado na Tabela 7-1: Tamanhos das Criaturas (pág. 317). O espaço sempre será indicado numa área quadrada, independente da forma ou anatomia da criatura. Por exemplo, um ogro e um cavalo ocupam o mesmo espaço (uma área quadrada com 3 m de lado), pois ambas são criaturas Grandes.

Uma criatura mais alta (e geralmente bípede) terá um alcance maior que os seres mais longos. Um cavalo tem 1,5 m de alcance, enquanto um ogro, por ser mais alto, tem 3 m de alcance.

Algumas criaturas têm alcances extraordinários em função das armas que escolheram ou devido à sua anatomia especial. Não há problema em atribuir um alcance específico somente para um determinado tipo de ataque (como os tentáculos do estrangulador, por exemplo).

AMBIENTE

Imagine onde a criatura vive e defina seu clima (quente, temperado ou frio) e terreno (planície, colina, floresta, pântano, montanhas ou deserto) prediletos. Seu monstro não está restrito a esta combinação de terreno e clima, mas será encontrado com mais frequência nesses lugares.

As criaturas que não têm seu habitat nos ambientes naturais (especialmente os constructos e mortos-vivos) geralmente indicam "Qualquer" na sua referência de ambiente. Os extra-planares serão relacionados com seu plano de origem.

COMPRA RÁPIDA DE PERÍCIAS

Em vez de gastar os pontos de perícia isoladamente, o jeito mais fácil de selecionar perícias para um monstro é adquirir algumas delas com graduação máxima. Desse modo, a quantidade de perícias que uma criatura terá equivale ao seu modificador de Inteligência + o número básico de pontos de perícia que uma criatura do seu tipo adquire por DV. Por exemplo, os mortos-vivos recebem (4 + modificador de Int) pontos a cada DV, logo um morto-vivo com Inteligência 15 (+2 de modificador) poderia simplesmente escolher seis perícias com graduação máxima.

TESOURO

A maior parte dos monstros não acumula riquezas (Nenhum) ou carrega um tesouro padrão. As criaturas muito inteligentes podem ter o dobro ou mesmo o triplo do padrão de tesouros. Outras criaturas só conservam alguns tipos de objetos. Consulte a Tabela 3-5 do *Livro do Mestre*.

TENDÊNCIA

Qual é a tendência da sua criação? Escolha entre Leal, Neutro ou Caótico e depois entre Bom, Neutro ou Mau. Todas as tendências trazem consigo um qualificador: Sempre, Geralmente ou Frequentemente. Consulte a página 317 para obter detalhes.

PROGRESSÃO

Este campo fornece a capacidade de crescimento do poder relativo da criatura se o Mestre decidir aumentar sua quantidade de Dados de Vida. Em geral, uma criatura deve ser capaz de progredir até o triplo dos seus DV originais (isso significa que uma criatura com 3 DV seria capaz de avançar até 9 DV).

Quase todas as criaturas ficarão maiores conforme seu total de DV aumentar, consequentemente será necessário definir o ponto onde sua categoria de tamanho será alterada. Por exemplo, a referência "Progressão" de uma criatura Grande, do tipo planta, com 3 DV seria: 4-5 DV (Grande); 6-9 DV (Enorme). Consulte a Tabela 5-1 para obter as diretrizes relacionadas ao tamanho e Dados de Vida.

Alguns monstros não possuem um limite óbvio para alterar sua categoria de tamanho. Nestes casos, provavelmente seria adequado posicionar essa mudança na metade dos DV que serão adicionados. Por exemplo, uma aberração Grande com 4 DV poderia avançar até 12 DV Devido à possibilidade de acrescentar 8 Dados de Vida, a "Progressão" desse indivíduo poderia ser: 5-8 DV (Grande); 9-12 DV (Enorme).

NÍVEL DE DESAFIO

O ND define o nível do grupo de personagens que será capaz de enfrentar a criatura adequadamente, representando uma dificuldade moderada. Um grupo com quatro personagens "inteiros" (com todos os pontos de vida, magias recuperadas e equipado conforme seu nível) seria capaz de superar esse encontro sofrendo algum dano, mas sem nenhuma vítima, com uma quantidade moderada de sorte. Essa vitória não deve consumir mais de 25% dos recursos do grupo (pontos de vida, magias e itens mágicos consumíveis).

Atribuir o Nível de Desafio adequado pode ser muito difícil. As duas ferramentas básicas para determinar o ND são: a comparação e os testes práticos.

Comparando o ND

A maneira mais simples e rápida de estimar o Nível de Desafio da sua criação é compará-la a outros monstros existentes com o valor apropriado de desafio. Primeiro, compare o monstro com as criaturas do mesmo ND pretendido, utilizado como guia durante todo o desenvolvimento. Consulte a lista de monstros conforme o Nível de Desafio (pág. 319) para obter uma lista de seres com ND equivalente e selecione criaturas com ND 1 ponto acima e abaixo. Por exemplo: caso o ND pretendido seja 7, você deveria examinar cuidadosamente os integrantes dos Níveis de Desafio 6, 7 e 8.

Para diminuir sua lista de análises, procure criaturas com tipos ou métodos similares (formas e tipos de ataques parecidos, habilidades similares à magia semelhantes, ataques especiais relacionados e assim por diante). Depois que sua lista de monstros para comparação atingir uma quantidade plausível, verifique como sua criatura se equipara às demais usando as sugestões a seguir:

- Seu monstro tem mais ou menos DV que os outros?
- A CA do seu monstro é melhor ou pior?
- Os bônus de ataque da sua criatura são maiores ou menores?
- Sua criatura causa mais ou menos dano?
- Os ataques da sua criação são mais ou menos leais?
- O nível de conjurador da melhor habilidade similar à magia do seu monstro é maior ou menor que as habilidades das outras criaturas?
- Sua criação tem alguma defesa especial que os outros monstros não possuem?

Quando sua criatura for obviamente superior à maioria dos monstros da comparação, o ND pretendido provavelmente está muito baixo. Tente aumentá-lo em 1 ou 2 pontos e então analise outra lista de referências para o novo ND e veja como seu monstro se comporta. Quando a nova criatura for muito fraca em relação às demais, faça o inverso: diminua o ND em 1 ou 2 pontos e elabore outra lista para compará-la.

Testando o ND

A melhor forma de definir o ND de uma criatura é testar como ela se comporta em jogo. Isso pode exigir algum tempo, mas provavelmente fornecerá mais detalhes sobre a capacidade de desafio que seu monstro representa.

Para realizar um teste prático com sua criatura, leia o procedimento a seguir:

1. Crie um “grupo de teste” composto por quatro personagens de nível idêntico ao ND pretendido + 2. Cada um dos personagens deve ser construído usando os valores padrão de habilidades e os equipamentos de um PJ do nível pertinente. Se possível, suas classes devem ser: guerreiro, ladino, clérigo e mago. Você pode usar cópias dos seus PJs no teste, mas caso sejam personagens incomuns, isso influenciará os resultados do teste.

2. Crie um encontro representativo com a sua criatura. Nesse encontro, inclua dois monstros (2 criaturas de ND Y são adequadas para um grupo com 4 personagens de nível Y+2). Para os seres mais comuns, uma sala com uma porta serão suficientes, mas se a criatura foi desenvolvida para emboscar o grupo, utilize ambientes específicos — nesse caso, é provável que você deseje testar o monstro no ambiente que espera usá-lo durante a aventura.

3. Permita que os personagens comecem o encontro-teste sob efeito das magias e habilidades com duração de 10 minutos por nível (ou mais longa) disponíveis ao grupo.

4. Para as jogadas de Iniciativa, considere que todos os integrantes do encontro obtiverem 10 nos dados e determine seus turnos conforme seus respectivos modificadores de Iniciativa (i.e., durante os testes práticos, todos devem escolher 10 nas suas jogadas de Iniciativa).

5. “Jogue” o encontro-teste diversas vezes, usando diferentes táticas e situações com os monstros.

Se o ND pretendido for adequado, o grupo de personagens-teste será capaz de superar o encontro sofrendo algum dano, com uma quantidade moderada de sorte. Essa vitória não deve consumir mais de 20% dos recursos do grupo (pontos de vida, magias e itens mágicos consumíveis). Para os monstros com ND mais elevado (11 ou superior), não é raro que um dos personagens não consiga terminar o encontro, já que os grupos desse nível são capazes de ressuscitar seus integrantes com certa facilidade.

Caso a criatura seja muito perigosa, tente um novo encontro, usando todo o grupo contra um único monstro. Isso permitirá que você analise como ele

enfrenta sozinho um grupo de nível equivalente. Quando os personagens vencerem a criatura com muita facilidade, aumente a quantidade de monstros para três ou quatro (efetivamente, isso vai reduzir o ND do monstro em 1 ou 2 pontos). Talvez seja necessário ajustar os níveis de todos os personagens do grupo e tentar novamente contra o novo ND.

Função do Monstro e ND

Um truque rápido para conferir o ND é compará-lo com os Dados de Vida da criatura. Dependendo da sua função, o monstro precisará de uma quantidade maior, menor ou equilibrada de DV conforme seu Nível de Desafio.

Análise sua criação e decida qual é sua função básica: lutador, espreitador, conjurador, habilidade curinga ou ameaça múltipla.

Lutador: Este monstro conta com sua habilidade de combate para ameaçar o grupo e tem poucas habilidades. Exemplos: animais atroz, gigantes, dilacerador cinzento, minotauro, arbusto errante, worg. O ND dos lutadores deve variar entre 1/3 e 2/3 dos seus Dados de Vida.

Espreitador: O monstro depende de furtividade e ataques de surpresa para ameaçar o grupo. Exemplos: vinha assassina, constritor, derro, mímico, aranha interplanar, estrangulador. O ND dos espreitadores deve variar entre a metade e o total dos seus DV.

Conjurador: Os melhores ataques da criatura são magias ou habilidades similares. Exemplos: aboleto, lamia, lillend, devorador de mentes, ninfa. O ND dos conjuradores deve variar entre o total dos seus DV e o total +2, conquanto suas habilidades mágicas sejam apropriadas para um personagem conjurador de nível equivalente aos seus Dados de Vida (caso contrário, provavelmente seu monstro é um espreitador ou um lutador).

Habilidade Curinga: O monstro é perigoso em função dos ataques especiais que é capaz de utilizar. Exemplos: basilisco, dragões, harpia, medusa, aparição, vampiro. O ND dessas criaturas deve variar entre 2/3 e o total dos seus DV.

Ameaça Múltipla: Estas criaturas combinam duas ou mais das funções acima. Por exemplo, muitos demônios e diabos combinam as funções de lutador e conjurador, enquanto os devoradores de mentes são monstros com habilidades curinga e de conjurador. Os dragões com uma capacidade de conjuração elevada costumam reunir as funções de lutador, conjurador e habilidade curinga. O ND dos monstros considerados uma ameaça múltipla deve variar entre 3/4 e o total dos seus DV +2.

CAPÍTULO 6: PERÍCIAS E TALENTOS PARA MONSTROS

Este Capítulo apresenta a descrição de uma nova perícia: Controlar Forma. Também inclui os talentos normalmente selecionados por monstros.

CONTROLAR FORMA (SAB)

Qualquer personagem que tenha contraído a licantrópia e esteja ciente dessa condição pode selecionar Controlar Forma como uma perícia de classe (um licantrópio amaldiçoado que desconheça sua condição pode realizar testes sem graduações). Esta perícia determinará o grau de controle voluntário que o licantrópio amaldiçoado terá sobre suas transformações. Os licantrópios naturais não precisam adquirir esta perícia, já que possuem controle total sobre suas habilidades de metamorfose.

Teste (Mudança Involuntária): O personagem amaldiçoado precisa realizar um teste ao anoitecer, em todas as noites de lua cheia, para tentar resistir e não assumir sua forma animal involuntariamente. Um licantrópio ferido deverá realizar um teste para evitar a transformação quando perder um quarto do seu total de Pontos de Vida e outro teste a cada quarto adicional perdido.

Tarefa	CD
Evitar uma mudança involuntária	25

Caso fracasse no teste, o personagem deverá permanecer na forma animal até a próxima alvorada, quando retornará automaticamente para sua forma básica. Um licantrópio ciente de sua condição pode reassumir sua forma original (veja a seguir), mas se fracassar deverá permanecer na forma animal até o próximo amanhecer.

Novas Tentativas (Mudança Involuntária): Faça um teste para resistir a mudanças involuntárias sempre que ocorrer um evento capaz de ocasioná-las.

Teste (Mudança Voluntária): Além disso, um licantrópio amaldiçoado ciente de sua condição pode usar essa perícia para assumir voluntariamente a forma animal, híbrida ou voltar à sua forma original, independente da fase lunar e dos ferimentos sofridos.

Tarefa	CD
Voltar à forma original (durante a lua cheia*)	25
Voltar à forma original (sem lua cheia)	20
Assumir a forma híbrida	15
Assumir voluntariamente a forma animal (durante a lua cheia*)	15
Assumir voluntariamente a forma animal (sem lua cheia)	20

*Para os efeitos do jogo, a lua cheia dura 3 dias a cada mês.

Novas Tentativas (Mudança Voluntária): O personagem pode tentar assumir voluntariamente a forma animal ou híbrida conforme desejar. Cada tentativa exige uma ação padrão. Entretanto, caso fracasse no teste para retornar à forma original, ele deverá permanecer na forma animal ou híbrida até a próxima alvorada, quando retornará automaticamente para a forma original.

Especial: Um licantrópio amaldiçoado é incapaz de realizar uma mudança voluntária até estar ciente de sua condição (veja Licantrópia como Maldição, pág. 181).

ACELERAR HABILIDADE SIMILAR À MAGIA [GERAL]

A criatura pode usar habilidades similares à magia com apenas um pensamento.

Pré-requisito: Habilidade similar à magia com 10º nível de conjurador ou superior.

Benefício: Escolha uma das habilidades similares à magia da criatura que atenda aos pré-requisitos. A criatura será capaz de usar a habilidade similar à magia escolhida com seu efeito acelerado até 3/dia (ou menos, quando a habilidade original somente puder ser ativada 1/dia ou 2/dia).

Usar uma habilidade similar à magia acelerada é uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. A criatura pode realizar qualquer outra ação — até acionar outra habilidade similar à magia — durante a mesma rodada em que utiliza a habilidade acelerada. Apenas uma habilidade similar à magia acelerada pode ser ativada a cada rodada.

Esse talento somente pode ser aplicado a uma habilidade similar à magia de nível igual ou inferior a metade do seu nível de conjurador efetivo (arredondado pra baixo) menos 4. Consulte a tabela a seguir. Por exemplo, uma criatura que utilize sua habilidade similar à magia como um feiticeiro de 15º nível somente conseguirá acelerar habilidades similares à magias de 3º nível

ou inferiores. Além disso, as habilidades com tempo de execução superior a uma ação de rodada completa não podem ser aceleradas.

Especial: A criatura pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma habilidade diferente.

HABILIDADES SIMILARES A MAGIA POTENCIALIZADAS OU ACELERADAS

Nível da Magia	Nível de Conjurador para Potencializar	Nível de Conjurador para Acelerar
0	4º	8º
1º	6º	10º
2º	8º	12º
3º	10º	14º
4º	12º	16º
5º	14º	18º
6º	16º	20º
7º	18º	—
8º	20º	—
9º	—	—

ARMA NATURAL APRIMORADA [GERAL]

As armas naturais da criatura são mais perigosas que o normal para seu tipo e tamanho.

Pré-requisito: Arma natural, bônus base de ataque +4.

Benefício: Escolha uma das armas naturais da criatura. O dano causado com essa arma aumenta, como se a criatura pertencesse a uma categoria de tamanho superior, nessa sequência: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 2d8, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Uma arma que cause 1d10 pontos de dano obedecerá à seguinte Progressão: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

ARMADURA NATURAL APRIMORADA [GERAL]

A armadura natural da criatura é mais espessa e resistente que o normal para sua espécie.

Pré-requisito: Armadura natural, Con 13.

Benefício: O bônus de armadura natural da criatura aumenta em +1.

Especial: A criatura pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam. Sempre que escolher esse talento, sua armadura natural aumenta em 1 ponto.

ARREBATAR [GERAL]

A criatura é capaz de agarrar oponentes menores e prendê-los com sua boca ou garras.

Pré-requisito: Tamanho Enorme ou superior.

Benefício: Quando atingir um oponente com sua garra ou mordida, a criatura pode iniciar a manobra Agarrar imediatamente, similar à habilidade especial Agarrar Aprimorado. Caso prenda um adversário de três ou mais categorias de tamanho inferiores, ele sofrerá automaticamente o dano da arma natural utilizada (mordida ou garra) a cada rodada. Uma criatura arrebatada pela boca da criatura não pode realizar testes de resistência contra seu sopro (se houver).

A criatura é capaz de soltar a vítima aprisionada como uma ação livre ou usar uma ação padrão para arremessá-la numa direção específica. Unia criatura arremessada percorre 1d6 x 3 m e sofre 1d6 pontos de dano a cada 3 m de distância percorridos. Se o monstro arremessar a vítima enquanto estiver voando, ela sofrerá este dano ou o dano da queda — o que for maior.

ATAQUES MÚLTIPLOS [GERAL]

A criatura é capaz de utilizar todas suas armas naturais ao mesmo tempo.

Pré-requisito: Três ou mais armas naturais.

Benefício: Os ataques secundários da criatura, usando suas armas naturais, sofrem apenas -2 de penalidade.

Normal: Sem esse talento, os ataques secundários da criatura com suas armas naturais sofrem -5 de penalidade.

COMBATER COM MÚLTIPLAS ARMAS [GERAL]

Uma criatura que tenha três ou mais braços será capaz de combater utilizando uma arma em cada mão. A criatura poderá desferir um ataque adicional por rodada para cada arma extra.

Pré-requisito: Des 13, três ou mais braços.

Benefício: As penalidades para combater com armas múltiplas são reduzidas em 2 pontos para a arma primária e 6 pontos para as outras armas secundárias.

Normal: Sem esse talento, a criatura sofre -6 de penalidade nas jogadas de ataque de sua arma primária (mão hábil) e -10 de penalidade nas jogadas de ataque de suas armas secundárias (mãos inábeis). Consulte Combater com Duas Armas, pág. 160 do *Livro do Jogador*.

Especial: Esse talento substitui Combater com Duas Armas para criaturas com diversos braços.

FABRICAR CONSTRUCTO [GERAL]

A criatura é capaz de fabricar golens e outros autômatos mágicos que obedecem às suas ordens.

Pré-requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso.

Benefício: A criatura pode fabricar qualquer constructo caso atenda a todos os pré-requisitos. Encantar um constructo exige um dia de trabalho para cada 1.000 PO do preço de mercado. Para encantar um constructo, é preciso gastar 1/25 do seu preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total (consulte as descrições de Golem, Homúnculo e Guardião Protetor para obter maiores detalhes).

A criatura também pode consertar um constructo que esteja danificado. Um dia de trabalho elimina até 20 pontos de dano e cada ponto recuperado custa 50 PO.

Um constructo recém-criado possui a média de PV dos seus Dados de Vida.

FOCO EM HABILIDADE [GERAL]

Escolha um dos ataques especiais da criatura. Este ataque será mais poderoso que o normal.

Pré-requisito: Ataque especial.

Benefício: Acrescente +2 na CD de todos os testes de resistência contra o ataque selecionado.

Especial: A criatura pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a um ataque especial diferente.

GOLPE AVASSALADOR [GERAL, GUERREIRO]

Esta criatura é capaz de desferir golpes que arremessam seus oponentes menores para longe.

Pré-requisitos: For 25, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, tamanho Grande ou maior.

Benefício: Usando uma ação padrão, a criatura é capaz de subtrair 4 pontos da sua jogada de ataque corporal para executar um golpe avassalador. Caso atinja um oponente corpóreo de tamanho inferior com esse ataque, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD = dano causado) ou será arremessada a 3 m na direção que a criatura escolher e ficará caída naquele quadrado. O atacante somente pode arremessar a vítima em linha reta e ela não pode aterrissar num quadrado que esteja mais próximo do atacante do que sua localização original. Se um obstáculo interromper a trajetória do arremesso, o obstáculo e a vítima sofrem 1d6 pontos de dano e ela ficará caída no espaço adjacente à obstrução.

INVERSÃO [GERAL]

A criatura pode mudar de direção rapidamente durante o voo.

Pré-requisito: Deslocamento de voo.

Benefício: Uma vez por rodada, uma criatura em pleno voo é capaz de alterar sua direção rapidamente. Este talento lhe permite virar 180° em qualquer direção, independente de sua capacidade de manobra, além das demais curvas permitidas normalmente. É impossível ganhar altitude durante a rodada em que a inversão foi realizada, mas é possível mergulhar. A mudança de direção consome 3 m do deslocamento de voo da criatura durante a rodada em que for executada.

INVESTIDA AÉREA [GERAL]

A criatura é capaz de atacar em pleno voo.

Pré-requisito: Deslocamento de voo.

Benefício: Quando estiver voando, a criatura poderá realizar uma ação de movimento (inclusive mergulhar) e uma ação padrão a qualquer momento

durante esse deslocamento, e então terminar seu movimento. É impossível realizar a ação de movimento dobrado durante uma investida aérea.

Normal: Sem esse talento, a criatura deverá usar sua ação padrão antes ou depois do movimento, nunca durante.

PAIRAR [GERAL]

Com esse talento é possível pairar durante o voo.

Pré-requisito: Deslocamento de voo.

Benefício: Enquanto estiver voando, a criatura é capaz de interromper seu deslocamento e usar uma ação de movimento para ficar pairando no mesmo lugar. Ela poderá voar controlando a sua própria altitude, subindo ou descendo com metade do seu deslocamento, independente de sua capacidade de manobra.

Quando começar seu turno pairando, a criatura poderá se manter no lugar durante todo o turno para executar uma ação de rodada completa. Obviamente, é impossível realizar ataques com as asas enquanto paira, mas o monstro é capaz de utilizar todos os demais ataques disponíveis num Ataque Total. Caso tenha essas habilidades, a criatura pode usar seu sopro ou conjurar uma magia em vez de desferir ataques físicos.

Se uma criatura Grande ou maior pairar a 6 m ou menos do solo, sobre uma área forrada de areia, terra ou escombros, o vento provocado pelas batidas de suas asas criará uma nuvem hemisférica com um raio de 18 m. Os ventos são capazes de apagar tochas, pequenas fogueiras, lanternas e lampiões desprotegidos e quaisquer outras chamas de origem mundana (mas não mágica). A nuvem limita a visão a 3 m de raio para as criaturas em seu interior. Os seres localizados entre 4,5 m e 6 m da origem da nuvem adquirem camuflagem (20% de chance de falha), enquanto as criaturas a 7,5 m de distância ou mais adquirem camuflagem total (50% de chance de falha e não é possível usar a visão para localizar os oponentes).

Para conjurar magias dentro da nuvem é necessário obter sucesso num teste de Concentração (CD 10 + 1/2 dos DV da criatura).

Normal: Sem este talento, a criatura precisa se manter em movimento durante o voo, a menos que tenha capacidade de manobra perfeita.

POTENCIALIZAR HABILIDADE SIMILAR A MAGIA [GERAL]

Com esse talento, a criatura pode usar uma habilidade similar à magia gerar efeitos mais poderosos.

Pré-requisito: Habilidade similar à magia com 6º nível de conjurador ou superior.

Benefício: Escolha uma das habilidades similares à magia da criatura que atenda aos pré-requisitos. A criatura será capaz de usar a habilidade similar à magia escolhida com seu efeito potencializado até 3/dia (ou menos, quando a habilidade original somente puder ser ativada 1/dia ou 2/dia).

Todos os efeitos variáveis e numéricos de uma habilidade similar à magia potencializada são aumentados em 50%. Uma habilidade potencializada causa 50% a mais de dano, cura 50% a mais de pontos de vida, afeta 50% a mais de alvos, etc., de acordo com a descrição da habilidade. Um *míssil mágico* potencializado de uma bruxa da noite, por exemplo, causa 50% a mais de dano (jogue um 1d4+1 e multiplique o resultado por 1,5 para cada projétil). Os testes de resistência e os testes resistidos (como os testes de *dissipar magia*) não são afetados. As habilidades similares à magia sem variações aleatórias não são afetadas.

Esse talento somente pode ser aplicado a uma habilidade similar à magia de nível igual ou inferior a metade do seu nível de conjurador efetivo (arredondado para baixo) menos 2. Consulte a descrição do talento *Acelerar Habilidade Similar à Magia* e a tabela seguinte. Por exemplo, uma criatura que utilize sua habilidade similar à magia como um feiticeiro de 13º nível somente conseguirá potencializar habilidades similares à magias de 4º nível ou inferiores.

Especial: A criatura pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma habilidade diferente.

CAPÍTULO 7: GLOSSÁRIO

Este capítulo apresenta os significados e as descrições das características dos monstros. Se você encontrar um termo com o qual não esteja familiarizado, ele estará explicado a seguir, em ordem alfabética.

Aberração, Tipo: Uma criatura que apresenta anatomia bizarra, habilidades estranhas, raciocínio alienígena ou qualquer combinação dos três.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de

— Ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: Vontade

— Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, uma aberração terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m.

— Sabem usar suas armas naturais. Caso tenha uma forma aproximadamente humanoide, também saberá usar todas as armas simples, assim como qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. As aberrações que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— As aberrações precisam se alimentar, dormir e respirar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Caso a criatura atinja o oponente com um ataque corpo a corpo (em geral sua mordida ou garras), causará o dano normal e poderá iniciar a manobra Agarrar como ação livre e sem provocar ataques de oportunidade (veja a manobra Agarrar, pág. 155 do *Livro do Jogador*). Não é necessário nenhum ataque de toque inicial.

Exceto quando especificado o contrário, essa habilidade somente afeta os oponentes de uma categoria de tamanho inferior à criatura. Ela poderá escolher entre conduzir a manobra normalmente ou usar apenas a parte correspondente do seu corpo para prender o adversário. Caso escolha a última opção, sofrerá -20 de penalidade nos testes de Agarrar, mas não estará agarrada ou envolvida na manobra — ou seja, a criatura não perde seu modificador de Destreza na CA, ainda ameaça a área ao seu redor e é capaz de usar seus demais ataques contra outros inimigos.

Prender o adversário não causa nenhum dano adicional, a menos que a criatura tenha a habilidade Constrição. Se ela decidir não usar a constrição, cada teste bem-sucedido de Agarrar nos turnos subsequentes causará o dano pertinente ao ataque utilizado para iniciar a manobra. Caso contrário, ela também causará o dano da constrição (a quantidade exata consta na descrição da criatura).

Quando uma criatura prende a vítima, ela arrasta o oponente para seu espaço. Essa ação não provoca ataques de oportunidade. Ela é capaz inclusive de se deslocar (carregando o oponente consigo), conquanto seja capaz de arrastar o peso do inimigo.

Água, Subtipo: Geralmente abrange os elementais ou extra-planares relacionados ao Plano Elemental da Água. As criaturas da água sempre possuem um deslocamento de natação e podem se movimentar na água sem a necessidade de testes de Natação. Elas respiram embaixo d'água e geralmente são capazes de respirar na superfície.

Ajuste de Nível: Alguns monstros podem ser usados como personagens básicos de maneira equilibrada. Estas criaturas apresentam uma referência de ajuste de nível — um número que deve ser adicionado ao seu total de DV para determinar seu nível efetivo de personagem. Os seres que possuem diversas habilidades especiais são personagens mais poderosos do que seus Dados de Vida indicam. Por exemplo, um elfo drow possui Resistência à Magia, bônus nos valores de habilidade e habilidades similares à magia. Seu ajuste de nível +2 indica que um mago drow de 1º nível é equivalente a um personagem de 3º nível.

A referência de ajuste de nível de algumas criaturas inclui a palavra "(parceiro)". Embora sejam inadequados como PJs, estas criaturas podem ser ótimas companheiras para os personagens que adquiriram o talento Liderança. Algumas não foram desenvolvidas para se adaptar a esse talento, mas podem

se tornar parceiras dos magos com o talento Familiar Aprimorado. Nesse caso, o ajuste de nível terá a indicação "Familiar Aprimorado".

O ajuste de nível não é o mesmo que os modificadores de Nível de Desafio adicionados aos monstros em função das suas habilidades especiais. O ND reflete a dificuldade de confrontar a criatura dentro de uma quantidade limitada de encontros. O ajuste de nível indica quão poderosa a criatura será como personagem ou parceiro durante uma campanha. Por exemplo, um drow recebe +1 de ajuste de ND devido às suas habilidades especiais; isso significa que, durante um combate, ele é um adversário mais perigoso do que seus DV indicam; contudo, seu ajuste de nível é +2, para equilibrar suas habilidades ao longo de uma campanha.

Alterar Forma (Sob): Uma criatura com essa qualidade especial pode assumir uma ou mais formas alternativas. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose*, mas a criatura somente é capaz de assumir as formas indicadas na sua descrição e não recupera nenhum PV através da transformação. Quando a criatura assume sua forma alternativa, ela sofre as seguintes alterações:

— Ela conserva o tipo e subtipos originais, mas assume o tamanho da nova forma.

— A criatura perde as armas naturais, armadura natural, tipos de deslocamento e ataques especiais extraordinários da forma original.

— Ela adquire as armas naturais, armadura natural, tipos de deslocamento e ataques especiais extraordinários da nova forma.

— Ela conserva todas as qualidades especiais da forma original. Ela não adquire nenhuma qualidade especial da nova forma.

— Ela conserva todas as habilidades similares à magia e ataques sobrenaturais da forma original (exceto pelos ataques visuais e sopro). Ela não tem acesso às habilidades similares à magia e aos ataques sobrenaturais da nova forma.

— Ela adquire os valores das habilidades físicas (For, Des e Con) da nova forma, mas conserva as habilidades mentais (Int, Sab e Car) da forma original.

— A quantidade de pontos de vida e os bônus de resistências não são afetados, embora o modificador do teste de resistência possa mudar devido às alterações nos valores de habilidade.

— A criatura conserva a habilidade de conjurar magias da forma original, mas a nova forma precisa ser capaz de falar claramente para lançar magias com componentes verbais e possuir mãos humanoides para conjurar magias com componentes gestuais.

— Considera-se que o indivíduo está disfarçado como uma criatura do tipo pertinente; ela recebe +10 de bônus nos testes de Disfarces para utilizar essa habilidade como um disfarce.

Ambiente: Esta referência do bloco de estatísticas descreve os locais e o clima onde a criatura é encontrada mais facilmente. Ela indica uma preferência, não um fator de exclusão. Note que estes ambientes podem existir dentro de masmorras ou outras áreas em função de efeitos mágicos e outras interferências sobrenaturais (como as próprias características naturais da masmorra). Consulte o Capítulo 5 do *Livro do Mestre* para obter detalhes sobre os diferentes tipos de terreno e clima.

Animal, Tipo: Seres vivos que não são humanoides. Geralmente, abrangem vertebrados desprovidos de habilidades mágicas e sem capacidade inata para aprender idiomas ou desenvolver uma cultura.

Aspectos: Exceto quando sua descrição especificar o contrário, os animais apresentam as características a seguir.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de

— Ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: Fortitude e Reflexos (alguns animais diferem nesse aspecto).

— Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um animal terá as características a seguir.

— Inteligência 1 ou 2 (nenhuma criatura com Inteligência 3 ou mais pode ser um animal).

— Visão na penumbra.

— **Tendência:** Sempre Neutro. Os animais ignoram o senso de moralidade dos humanos.

— Tesouro: Nenhum. Eles nunca acumulam riquezas.

— Sabem usar apenas suas armas naturais. Os herbívoros não-combatentes utilizam suas armas naturais como se fossem ataques secundários. Eles sofrem -5 de penalidade nas jogadas de ataque e só aplicam metade do modificador de Força ao dano causado.

— Os animais não sabem usar armaduras, a menos que sejam treinados para a guerra.

— Os animais precisam se alimentar, dormir e respirar.

Anjo, Subtipo: Trata-se de uma raça de celestiais, extra-planares bondosos, nativos dos Planos Exteriores com essa tendência. Na cosmologia de D&D, esses planos são os Sete Paraísos Escalonados de Celéstia, os Paraísos Gêmeos de Bitopia, as Clareiras Olímpicas de Arbórea, os Abençoados Campos do Elísio e a Floresta das Terras Selvagens.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um anjo terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m; Visão na penumbra.

— Imunidade a ácido, frio e petrificação.

— Resistência a eletricidade 10 e fogo 10.

— +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.

— **Aura de Proteção (Sob):** Esta habilidade concede +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência nos testes de resistência contra os ataques ou efeitos provenientes de seres malignos a todas as criaturas num raio de 6 m do anjo. Nos demais aspectos, ela funciona como os efeitos de um *círculo mágico contra o mal* e um *globo de invulnerabilidade menor*, ambos com 6 m de raio e nível de conjurador equivalente aos DV do anjo. Os bônus defensivos concedidos pelo *círculo* não estão incluídos no bloco de estatísticas do anjo.

— **Idiomas (Sob):** Todos os anjos podem falar com qualquer criatura que tenha um idioma, como se estivesse sob efeito da magia *idiomas* (nível de conjurador equivalente aos DV do anjo). Esta habilidade permanece ativa continuamente.

Aquático, Subtipo: Estas criaturas sempre possuem um deslocamento de natação e podem se movimentar na água sem realizar testes de Natação. Elas respiram embaixo d'água e são incapazes de respirar fora dela, a menos que tenham a qualidade especial Anfíbio.

Ar, Subtipo: Geralmente abrange os elementais ou extra-planares relacionados ao Plano Elemental do Ar. As criaturas do ar sempre possuem um deslocamento de voo, em geral com capacidade de manobra perfeita (veja a seção Movimento, pág. 309).

Arconte, Subtipo: Trata-se de uma raça de celestiais, extra-planares bondosos, nativos dos Sete Paraísos Escalonados de Celéstia.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um arconte terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m; Visão na penumbra.

— **Aura de Ameaça (Sob):** Durante o combate ou quando estão furiosos, os arcontes são cercados por uma aura de justiça. Qualquer criatura hostil num raio de 6 m do arconte deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para evitar os efeitos da aura. A CD do teste de resistência varia conforme o tipo de arconte: ela é baseada em Carisma e inclui +2 de bônus racial. As vítimas que fracassarem no teste sofrerão -2 de penalidade nas jogadas de ataque, CA e testes de resistência durante 24 horas ou até atingirem o arconte responsável pela aura em questão. Independente do sucesso nesse teste de resistência, as criaturas afetadas estarão imunes aos efeitos da aura do mesmo arconte durante 24 horas.

— Imunidade a eletricidade e petrificação.

— +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.

— **Círculo Mágico Contra o Mal (Sob):** Os arcontes estão sempre protegidos por um *círculo mágico contra o mal* (nível de conjurador equivalente aos DV do arconte). Os bônus defensivos concedidos pelo *círculo* não estão incluídos no bloco de estatísticas do arconte.

— **Teletransporte (Sob):** Estas criaturas são capazes de usar a magia *teletransporte maior* sem limite diário (14º nível de conjurador), mas o alcance é pessoal, mais 25 kg de equipamento.

— **Idiomas (Sob):** Todos os arcontes podem falar com qualquer criatura que tenha um idioma, como se estivesse sob efeito da magia *idiomas* (nível de conjurador equivalente aos DV do arconte). Esta habilidade permanece ativa continuamente.

Armas Manufaturadas: Alguns monstros usam armas manufaturadas para lutar. As criaturas que empunham espadas, arcos, lanças e similares obedecem às mesmas regras que os personagens, incluindo para os ataques múltiplos e as penalidades por combater com duas armas. Esta categoria também inclui as “armas improvisadas”, como rochas e troncos que um monstro venha a utilizar durante um combate — essencialmente qualquer arma que não faça parte do corpo da criatura.

Alguns seres combinam armas naturais e manufaturadas durante um Ataque Total. Nesse caso, eles usam suas armas manufaturadas como ataques

primários, a menos que sua descrição especifique o contrário (empunhar armas manufaturadas exige a maior parte da atenção do monstro), e quaisquer outras armas naturais como ataques secundários. Estes ataques secundários não interferem com os ataques primários da mesma forma que golpear com a mão inábil, mas sofrem -5 de penalidade nas jogadas de ataque (ou -2 caso o monstro tenha o talento Ataques Múltiplos), mesmo quando a arma natural normalmente seja usada como ataque primário.

Armas Naturais: As armas naturais são partes físicas do monstro. Quando ataca com suas armas naturais corpo a corpo, uma criatura é considerada armada e não provoca ataques de oportunidade. Dessa forma, ela ameaça qualquer espaço ao seu alcance.

Não é possível realizar ataques adicionais com as armas naturais, independente de um valor elevado no bônus base de ataque da criatura. A quantidade possível de ataques depende do tipo do ataque — geralmente uma única criatura pode desferir um ataque de mordida, um ataque para cada garra ou tentáculo, um ataque com os chifres, um ataque com um ferrão ou um ataque de pancada (ainda que as criaturas Grandes com braços ou apêndices similares possam realizar um ataque com cada um deles). Consulte a descrição de cada monstro para obter mais detalhes.

Exceto quando especificado o contrário, a margem de ameaça para os sucessos decisivos de uma arma natural é 20/x2.

Quando uma criatura tem mais de uma arma natural, uma delas (e algumas vezes um par) será seu ataque primário. Todos os ataques remanescentes da criatura serão secundários.

O ataque primário da criatura está indicado na referência “Ataque” do bloco de estatísticas e a linha “Ataque Total” fornece o(s) ataque(s) primário(s) antes dos outros ataques. O ataque primário de uma criatura é realizado com sua arma natural mais efetiva, geralmente em virtude da fisiologia do indivíduo, treinamento ou talento inato com a arma. Um ataque com a arma natural primária utiliza todo o bônus de ataque da criatura. Os ataques secundários são menos eficazes e sofrem -5 de penalidade na jogada de ataque, independente de sua quantidade (as criaturas com o talento Ataques Múltiplos sofrem apenas -2 de penalidade nessas jogadas). Esta penalidade se aplica mesmo que a criatura realize apenas um ataque com uma arma natural secundária, como parte de uma manobra de Ataque Total ou como um ataque de oportunidade.

As armas naturais são divididas em categorias, como todas as outras armas. Os tipos mais comuns estão descritos a seguir:

Mordida: A criatura ataca com a boca, causando dano perfurante, cortante e de concussão.

Garra: A criatura ataca rasgando com apêndices afiados e causa dano perfurante e cortante.

Chifres: A criatura empala o adversário com um chifre, corno ou outro apêndice similar que causa dano perfurante.

Pancada: A criatura ataca golpeia os oponentes com um apêndice que causa dano de concussão.

Ferrão: A criatura ataca aferroa os oponentes com um agulhão, causando dano perfurante. Os ataques de ferrão geralmente causam dano por veneno, além do dano normal.

Tentáculo: A criatura lança tentáculos poderosos contra os adversários, causando dano de concussão (e algumas vezes cortante).

Ataque Visual (Sob): Um ataque visual é ativado quando o oponente fita os olhos da criatura. O ataque é capaz de gerar praticamente qualquer efeito: petrificação, morte, enfeitiçar, etc.; o alcance padrão será de 9 metros, mas a descrição indicará quaisquer alterações.

O tipo de teste de resistência depende do ataque, mas em geral será um teste de Fortitude ou Vontade (CD 10 + metade dos Dados de Vida + modificador de Carisma da criatura). A CD exata é fornecida na descrição do monstro. Um teste de resistência bem-sucedido anula o efeito. Cada ataque visual é descrito em resumo na referência do monstro.

Todos os oponentes na área afetada precisam realizar um teste de resistência a cada rodada, no início de seu turno, conforme o resultado da Iniciativa. Basta olhar diretamente para a criatura que tenha o ataque visual para estar vulnerável; os adversários podem tentar evitar o ataque visual da criatura de duas formas:

Desviar o Olhar: O oponente evita encarar o rosto da criatura e concentra-se em seu corpo, acompanha sua sombra, rastreia seus movimentos através de uma superfície espelhada, etc. A cada rodada, o personagem tem 50% de chances de evitar o teste de resistência (e o olhar do monstro). No entanto, a criatura recebe cobertura em relação a esse oponente.

Cerrar os Olhos: O oponente é incapaz de enxergar a criatura (seja virando de costas para ela ou fechando seus olhos). A criatura recebe os benefícios de cobertura total contra esse personagem.

Qualquer criatura que tenha essa habilidade é capaz de utilizá-la ativamente numa ação de ataque e escolher um alvo dentro do alcance do efeito. O inimigo selecionado deve realizar o teste de resistência pertinente ou tentar evitar o olhar da criatura conforme descrito acima. Dessa forma, é possível ser afetado duas vezes por um ataque visual na mesma rodada: uma antes da ação do personagem e outra durante o turno da criatura.

Esse tipo de ataque consegue afetar as criaturas etéreas. Qualquer criatura é imune ao seu próprio ataque visual, exceto quando especificado o contrário. Os aliados da criatura com essa habilidade também podem ser afetados. Considera-se que todos os aliados do monstro estão desviando o olhar e têm 50% de chance de não precisar realizar o teste de resistência a cada rodada. A criatura também pode esconder os olhos, anulando essa habilidade.

Ataques Sônicos (Sob): Exceto quando especificado o contrário, os ataques sônicos obedecem às regras de dispersões (veja *Mirando uma Magia*, pág. 175 do *Livro do Jogador*); o alcance da dispersão é determinado a partir da criatura atacante. Depois que o ataque sônico for liberado, ensurdecer o alvo ou proteger sua audição não anula o efeito. Proteger a audição das vítimas com antecedência lhes permite realizar testes de resistência para evitar os efeitos sônicos de ação mental, mas não os demais tipos (como aqueles que infligem dano). Proteger a audição é uma ação de rodada completa e exige cera ou qualquer outro material à prova de som para resguardar os órgãos auditivos.

Atropelar (Ext): Usando uma ação de rodada completa, uma criatura com essa habilidade especial é capaz de percorrer até o dobro do seu deslocamento e literalmente passar por cima de um adversário de uma categoria de tamanho inferior ou menor. A criatura precisa somente se deslocar sobre os espaços ocupados pelos inimigos em seu caminho; qualquer adversário cujo espaço seja totalmente preenchido pela criatura atacante será vítima do ataque de atropelar.

Quando o espaço ocupado pela vítima for superior a 1,5 m, ela somente será afetada se a criatura atacante preencher todos os quadrados ocupados pela vítima. Caso o atacante preencha parcialmente os espaços da vítima, esta poderá sofrer um ataque de oportunidade, mas sofrerá -4 de penalidade. Caso o atacante termine seu deslocamento num espaço ilegal, deverá retornar para o último quadrado possível que atravessou ou para o espaço permitido mais próximo, se houver apenas uma posição legal.

Essa habilidade causa dano de concussão (dano da pancada da criatura + 1,5 x modificador de Força da criatura). A descrição da criatura indicará a quantidade exata.

Os oponentes atropelados podem sofrer ataques de oportunidade, mas sofrem -4 de penalidade. Caso não executem o ataque, podem realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade. A CD será 10 + metade dos DV + modificador de Força da criatura (a CD exata é fornecida na descrição da criatura). Um monstro com a habilidade Atropelar somente causará o dano desta habilidade uma vez por rodada contra cada vítima, independente da quantidade de vezes que passar por cima da mesma criatura no mesmo turno.

Avançado, Subtipo: A criatura recebe este subtipo quando sofre alguma alteração no seu tipo original. Algumas criaturas (como aquelas com modelos inatos) já nasceram assim, outras conquistaram o subtipo quando receberam um modelo adquirido. Este subtipo sempre está acompanhado do tipo original da criatura; por exemplo: a referência do corvo familiar de um mago indicaria "Besta Mágica (Miúdo — Animal Avançado)". As criaturas que possuem esse subtipo geralmente apresentam as características do seu novo tipo, mas conservam os aspectos do tipo original. O corvo familiar descrito acima teria os aspectos de um animal e as características de uma besta mágica.

Baatezu, Subtipo: Muitos diabos pertencem à raça dos extra-planares malignos conhecidos como baatezu.

Características: Exceto quando especificado o contrário em sua descrição, um baatezu terá as características a seguir.

- Imunidade a fogo e veneno
- Resistência a ácido 10 e frio 10.

— Enxergar no Escuro (Sob): Todos os baatezu podem enxergar perfeitamente nas trevas de qualquer espécie, mesmo naquelas criadas pela magia *escuridão profunda*.

— *Invocar* (SM): Estes diabos compartilham a habilidade de invocar os seus semelhantes (a chance de sucesso e o tipo de baatezu invocado estão indicados na descrição de cada criatura).

- Telepatia.

Bem, Subtipo: Geralmente abrange os extra-planares nativos dos Planos Exteriores de tendência bondosa. A maioria dessas criaturas também possui essa

tendência, mas elas conservam o subtipo mesmo que a mudem posteriormente. Quaisquer efeitos que dependam da tendência afetam uma criatura com esse subtipo como se ela fosse Boa, não importa sua tendência verdadeira. Além disso, o indivíduo ainda sofrerá os efeitos de acordo com sua própria tendência atual. As criaturas com o subtipo Bem ignoram a Redução de Dano como se todas as suas armas naturais e qualquer arma manufaturada que empunhem fossem sagradas (veja Redução de Dano, a seguir).

Besta Mágica, Tipo: Essas criaturas são semelhantes aos animais, mas podem apresentar valores de Inteligência superiores a 2. As bestas mágicas costumam possuir habilidades sobrenaturais e extraordinárias, mas algumas vezes só apresentam aparência ou hábitos bizarros.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

- Dado de Vida: d10.
- Bônus base de
- Ataque: igual ao total de DV (como guerreiro).
- Testes de resistência bons: Fortitude e Reflexos.
- Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, uma besta mágica terá as características a seguir.

- Visão no escuro: 18 m; Visão na penumbra.
- Sabem usar apenas suas armas naturais.
- Não sabem usar armaduras.
- Precisam se alimentar, dormir e respirar.

Bote (Ext): Quando as criaturas com essa habilidade utilizam a manobra Investida contra um adversário, podem executar um Ataque Total na mesma rodada — incluindo os ataques de rasgar, caso tenham essa habilidade.

Caótico, Subtipo: Geralmente abrange os extra-planares nativos dos Planos Exteriores de tendência Caótica. A maioria dessas criaturas também possui essa tendência, mas elas conservam o subtipo mesmo que a mudem posteriormente. Quaisquer efeitos que dependam da tendência afetam uma criatura com esse subtipo como se ela fosse Caótica, não importa sua tendência verdadeira. Além disso, o indivíduo ainda sofrerá os efeitos de acordo com sua própria tendência atual. As criaturas com o subtipo Caótico ignoram a Redução de Dano como se todas as suas armas naturais e qualquer arma manufaturada que empunhem fossem anárquicas (veja Redução de Dano, a seguir).

Classe Favorecida: Assim como os personagens, os monstros capazes de selecionar níveis de classe sempre terão uma classe favorecida. Além disso, os DV raciais das criaturas também são consideradas como pertencentes à sua classe favorecida. Se um monstro se tornar um personagem multiclasse, sua classe favorecida e seus Dados de Vida raciais não são levadas em conta para calcular as penalidades de XP.

Construção (Ext): Os monstros com esse ataque especial podem esmagar seus adversários, causando dano por concussão a cada teste bem-sucedido da manobra Agarrar. A quantidade exata de dano consta na descrição da criatura. Se ela também tiver a habilidade especial Agarrar Aprimorado (pág. 306) ela causará o dano de construção e o dano da arma usada para agarrar a vítima.

Constructo, Tipo: Um objeto animado ou uma criatura fabricada artificialmente.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

- Dado de Vida: d10.
- Bônus base de
- Ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).
- Testes de resistência bons: Nenhum.
- Pontos de perícia: Para constructos com valor de Inteligência, (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV. Entretanto, a maioria é irracional e não adquire pontos de perícia ou talentos.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um constructo terá as características a seguir.

- Valor nulo de Constituição.
- Visão no escuro: 18 m; Visão na penumbra.
- Imunidade a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).
- Imunidade a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte e necromancia.
- Incapaz de recuperar pontos de vida naturalmente, mas quase sempre podem ser consertados através da exposição a um determinado efeito (consulte a descrição da criatura para obter detalhes) ou através do talento Fabricar

Constructo (pág. 305). Os constructos que possuem Cura Acelerada recebem os benefícios dessa habilidade normalmente.

— Imunes a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário e permanente, fadiga, exaustão e drenar energia.

— Imunes a todos os efeitos que exigem um teste de resistência de Fortitude (a menos que o efeito também se aplique a objetos ou seja inofensivo).

— Imune a morte por dano maciço (pág. 145 do *Livro do Jogador*). Os constructos são destruídos imediatamente quando seus pontos de vida são reduzidos a 0.

— Como criaturas mecânicas, não podem ser revividos através de magia ou ressuscitados.

— O corpo de um constructo é um objeto maciço, dificultando sua construção. Eles adquirem pontos de vida adicionais conforme seu tamanho, indicado na tabela a seguir.

Tamanho	PVs Adicionais
Minúsculo	—
Mínimo	—
Miúdo	—
Pequeno	30
Médio	40
Grande	30
Enorme	40
Imenso	60
Colossal	80

— Sabem usar apenas suas armas naturais, a menos que tenham uma forma aproximadamente humanoide. Nesse caso, saberá usar qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Os constructos não sabem usar armaduras.

— Não precisam se alimentar, dormir e respirar.

Cura Acelerada (Ext): A criatura recupera seus pontos de vida de forma extremamente rápida, em geral 1 PV ou mais a cada rodada, conforme indicado na sua descrição (por exemplo, um vampiro possui cura acelerada 5). Exceto quando especificado o contrário, a cura acelerada funciona como a cura normal (veja a pág. 146 do *Livro do Jogador*). Essa qualidade não restaura pontos de vida perdidos em função de inanição, desidratação ou asfixia e não permite que a criatura regenere partes perdidas do corpo. Exceto quando especificado o contrário, ela não permite que a criatura recoloque partes do corpo que foram perdidas.

Dados de Vida Raciais: São os DV que um monstro possui em virtude do seu tipo de criatura. Os DV adquiridos por meio de níveis de classe não são Dados de Vida raciais. Por exemplo, o feiticeiro devorador de mentes descrito neste livro é uma criatura com 17 DV considerando seus 9 níveis de feiticeiro, mas ele ainda possui somente 8 DV raciais (a mesma quantidade que o devorador de mentes comum, sem níveis de classe).

Deslocamento, Tipos de: As criaturas podem apresentar outras formas de se mover, diferentes de caminhar e correr. Elas são naturais e não são mágicas, exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura.

Escavar: As criaturas com esse deslocamento podem cavar túneis na terra, sem atravessar rochas (exceto quando sua descrição afirmar o contrário). Não é possível realizar Investidas ou correr enquanto se escava, e a maior parte dos seres não deixa túneis utilizáveis para outras criaturas atrás de si (pois o material que escavam logo preenche o espaço por onde passaram ou eles não deslocam nenhum material enquanto escavam). Consulte a descrição de cada criatura para obter maiores detalhes.

Escalar: As criaturas com esse tipo de deslocamento recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar. Elas devem realizar testes desta perícia para escalar qualquer superfície com CD 0 ou mais, embora sempre possam 'escolher 10' (veja Testes sem Dados, pág. 65 do *Livro do Jogador*) nessas jogadas, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça. A criatura percorre o deslocamento indicado usando uma ação regular de movimento. Caso execute uma escalada acelerada (veja a perícia Escalar, pág. 75 do *Livro do Jogador*) ela percorre o dobro do valor indicado (ou seu deslocamento terrestre básico, o que for menor) e realiza um único teste de Escalar com -5 de penalidade. É impossível usar a ação de Corrida enquanto se escala. Estas criaturas conservam seu bônus de Destreza na CA (se houver) enquanto escalam e os oponentes não recebem nenhum bônus especial nos seus ataques contra elas.

Voo: As criaturas com esse tipo de deslocamento podem se movimentar no ar com o valor indicado, a menos que estejam transportando um peso acima da sua carga leve (consulte Capacidade de Carga, pág. 161 do *Livro do Jogador*).

Note que as armaduras médias nem sempre são consideradas uma carga média. Todos os deslocamentos de voo contêm uma palavra entre parênteses, que demonstra a capacidade de manobra do indivíduo. Veja a descrição a seguir:

— **Perfeito:** A criatura pode realizar quase qualquer manobra aérea que desejar. Ela se move no ar com a mesma facilidade que um ser humano se desloca em solo estável.

— **Bom:** A criatura é muito ágil no ar (como uma mosca ou beija-flor), mas não pode mudar de direção com a mesma velocidade que uma criatura com capacidade de manobra perfeita.

— **Médio:** A criatura voa tão bem quanto um pássaro pequeno.

— **Ruim:** A criatura voa como um pássaro muito grande.

— **Desajeitado:** A criatura mal consegue manobrar.

Durante o voo, é possível realizar ataques de mergulho. Eles funcionam como a manobra Investida, mas a criatura precisa se deslocar pelo menos 9 m e mergulhar pelo menos 3 m antes de atacar; ela somente consegue desferir ataques com as garras, mas causará dano dobrado. É possível usar a ação de Corrida durante o voo, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Para obter mais detalhes, consulte Movimentação Tática Aérea no *Livro do Mestre*.

Natação: As criaturas com esse tipo de deslocamento podem se movimentar através da água usando o deslocamento indicado sem a necessidade de testes de Natação. Eles recebem +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídos ou ameaçados. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Dragão, Tipo: Criaturas similares a répteis, geralmente aladas e dotadas de habilidades mágicas ou incomuns.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— **Dado de Vida:** d12.

— **Bônus base de**

— **Ataque:** igual ao total de DV (como guerreiro).

— **Testes de resistência bons:** Fortitude, Reflexos e Vontade.

— **Pontos de perícia:** (6 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um dragão terá as características a seguir.

— **Visão no escuro:** 18 m; Visão na penumbra.

— **Imunidade contra efeitos mágicos** de sono e qualquer tipo de paralisia.

— **Sabem usar apenas suas armas naturais**, a menos que tenham uma forma aproximadamente humanoide (ou seja capaz de assumi-la). Nesse caso, sabem usar todas as armas simples e qualquer arma mencionada na sua descrição.

— **Os dragões não sabem usar armaduras.**

— **Precisam se alimentar, dormir e respirar.**

Drenar Energia (Sob): Esse poder absorve a energia vital do oponente; ela é ativada imediatamente depois que um ataque (corpo a corpo ou à distância) atinge o alvo. Cada ataque bem-sucedido impõe um ou mais níveis negativos (a descrição indica a quantidade). Caso obtenha um sucesso decisivo, o ataque absorverá o dobro da quantidade de níveis indicada. Exceto quando especificado o contrário, cada nível negativo imposto sobre o adversário concede 5 PV temporários (10 em um sucesso decisivo) para a criatura atacante. Estes pontos de vida temporários perduram durante 1 hora.

O oponente afetado sofrerá -1 de penalidade em todos os testes de perícia e habilidade, jogadas de ataque, testes de resistência e perderá um nível efetivo ou um Dado de Vida (sempre que o nível afetar qualquer jogada ou cálculo) para cada nível negativo. Um conjurador perderá uma magia de seu limite diário, sempre do nível mais elevado e (caso seja aplicável) uma magia preparada daquele nível; esses efeitos persistirão até que o(s) nível(is) negativo(s) seja(m) removido(s).

Os níveis negativos perduram durante 24 horas ou até que sejam removidos através de magias, como *restauração*. Caso não sejam eliminados magicamente, 24 horas depois do ataque o alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade dos DV do atacante + o modificador de Car do atacante) para cada nível negativo. A CD exata é fornecida na descrição do monstro. Caso obtenha sucesso, o nível negativo é removido sem maiores danos para o personagem; caso contrário, o nível negativo será eliminado, mas o personagem também perderá um nível de classe. Cada nível negativo exige um teste de resistência distinto.

Eladrin, Subtipo: Trata-se de uma raça de celestiais, extra-planares bondosos, nativos das Clareiras Olímpicas de Arborea.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um eladrin terá as características a seguir.

- Visão no Escuro: 18 m; Visão na penumbra.
- Imunidade à eletricidade e petrificação.
- Resistência a frio 10 e fogo 10.
- Idiomas (Sob): Todos os eladrin podem falar com qualquer criatura que tenha um idioma, como se estivesse sob efeito da magia idiomas (14º nível de conjurador). Esta habilidade permanece ativa continuamente.

Elemental, Tipo: Seres compostos de um dos quatro elementos clássicos: ar, terra, fogo ou água.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

- Dado de Vida: d8.
- Bônus base de
- Ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).
- Testes de resistência bons: Depende do tipo do elemental, Fortitude (terra e água) ou Reflexos (ar e fogo).

— Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um elemental terá as características a seguir.

- Visão no escuro: 18 m.
- Imunidade a veneno, sono, paralisia e atordoamento.
- Imunes a sucessos decisivos. É impossível flanquear um elemental.
- Diferentes de quase todas as criaturas, os elementais não possuem uma natureza dualista: seu corpo e alma formam uma unidade. Quando essas criaturas são destruídas, a alma não abandona seu corpo. As magias que devolvem os espíritos aos corpos, como *reviver os mortos*, *reencarnação* e *ressurreição*, não funcionam sobre os elementais. É necessário um efeito mágico diferente para trazer um elemental de volta à vida, como *desejo restrito*, *desejo*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira*.

— Sabem usar apenas suas armas naturais, a menos que tenham uma forma aproximadamente humanoide. Nesse caso, sabem usar todas as armas simples e qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os elementais que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— Não precisam se alimentar, dormir e respirar.

Engolir (Ext): Uma criatura com esta habilidade que inicie seu turno com um adversário aprisionado na sua boca (veja Agarrar Aprimorado, pág. 306) pode realizar um teste resistido da manobra Agarrar (como se quisesse imobilizar o oponente). Caso obtenha sucesso, ela engolirá a vítima, que também sofrerá o dano da mordida. Exceto quando especificado o contrário, o adversário deve pertencer a uma categoria de tamanho inferior ao atacante.

Engolir uma vítima acarreta diversas consequências, dependendo da criatura atacante. Considera-se que uma criatura engolida está envolvida na manobra Agarrar, enquanto a atacante estará livre. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar, usando armas leves de corte ou perfuração (a quantidade de dano necessária é fornecida na descrição) ou tentar escapar da manobra Agarrar. Normalmente, a CA do interior de uma criatura é 10 + metade do bônus de armadura natural da criatura, sem modificadores de tamanho ou Destreza. Se a vítima escapar da manobra Agarrar, ela retorna para a boca da criatura, onde poderá ser mordida ou engolida novamente.

Enxame, Subtipo: São aglomerações de criaturas Minúsculas, Diminutas ou Miúdas que agem como se fosse uma única entidade. Um enxame terá as características do seu tipo, exceto pelas modificações a seguir. Todo o enxame apresentará um único conjunto de DV e PV um único modificador de Iniciativa, e o mesmo deslocamento e CA. Ele realiza testes de resistência como se fosse uma só criatura.

Um único enxame ocupa apenas um quadrado (caso seja formado por criaturas terrestres) ou um cubo (para criaturas aladas) com 3 m de lado, mas seu alcance sempre é 0 m, idêntico ao alcance de seus integrantes. Para atacar, um enxame entra no espaço ocupado pelo adversário, provocando um ataque de oportunidade. Ele é capaz de ocupar o mesmo espaço que os seres de qualquer tamanho, já que rastejam ou pousam sobre a vítima. Um enxame consegue atravessar os espaços ocupados por adversários (e vice-versa) sem nenhum problema, mas provocam ataques de oportunidade normalmente em função do movimento. Um enxame é capaz de atravessar aberturas com tamanho suficiente para a passagem de uma das criaturas que o integram.

Um enxame de criaturas Miúdas é formado por 300 integrantes terrestres ou 1.000 alados; um enxame de insetos Diminutos é composto por 1.500 membros terrestres ou 5.000 voadores; um enxame de elementos Minúsculos

sempre terá 10.000 criaturas, independente de serem ou não capazes de voar. Os enxames terrestres incluem uma quantidade de criaturas muito superior àquela que ocuparia um espaço de 3 m (lado a lado, organizadamente), uma vez que seus integrantes se espremam e rastejam uns sobre os outros e sobre suas vítimas enquanto se deslocam ou atacam. Os enxames maiores podem ser considerados diversos enxames reunidos (um enxame com 15.000 centopeias seria formado por 10 enxames com 1.500 centopeias, e cada um deles ocuparia um quadrado de 3 m). É possível modelar a forma dos enxames maiores, embora eles geralmente ocupem quadrados consecutivos.

Características: Um enxame não apresenta laterais ou anatomia distinguível, é imune a sucessos decisivos e não pode ser flanqueado. Os enxames compostos de criaturas Miúdas sofrem metade do dano causado por armas cortantes e perfurantes. Os enxames de criaturas Diminutas ou Minúsculas ignoram qualquer tipo de dano causado por armas.

Reduzir os PVs de um enxame a 0 ou menos dissipa a aglomeração de criaturas, embora o dano sofrido até esse ponto não seja capaz de afetar a habilidade de combate ou resistência do enxame. Os enxames nunca são atordoados ou estão morrendo em função de um total negativo de pontos de vida. Eles não podem ser vítimas das manobras Imobilização, Agarrar ou Enconção e são incapazes de Agarrar seus adversários.

Um enxame é imune a qualquer magia ou efeito que tenha um determinado número de alvos (incluindo as magias direcionadas a um único alvo, como *desintegrar*). Eles somente são afetados por efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral) caso tenham um valor de Inteligência e a característica Mente Coletiva. O enxame sofre 1,5 vezes (+50%) o dano causado por magias ou efeitos de área, projéteis de área e a maioria das magias de evocação.

Os enxames compostos por criaturas Diminutas e Minúsculas são vulneráveis a ventos muito fortes, gerados pela magia *lufada de vento*, por exemplo. Para determinar os efeitos dos ventos contra os enxames, trate-os como se fossem uma criatura do mesmo tamanho que um de seus integrantes (consulte Ventos no *Livro do Mestre*). Por exemplo, um enxame de gafanhotos (formado por criaturas Diminutas) pode ser arrastado por um vento severo. Os efeitos do vento causam 1d6 pontos de dano por contusão ao enxame por nível da magia (ou para cada DV da criatura que está gerando o efeito, como no caso de um vendaval gerado por um elemental do ar, por exemplo). Um enxame inconsciente devido ao dano por contusão estará desorganizado e disperso — ele não conseguirá se reorganizar até que sua quantidade de PV exceda o dano por contusão.

Ataques de Enxame: As criaturas com esse subtipo não realizam ataques corpo a corpo padrão. Em vez disso, elas causam dano automaticamente a qualquer criatura que estiver dentro do espaço que ocupam quando terminam seu deslocamento. Nenhuma jogada de ataque é necessária e eles ignoram as chances de falha por camuflagem ou cobertura. O bloco de estatísticas dessas criaturas terá a referência "enxame" nas linhas "Ataque" e "Ataque Total", sem nenhum bônus de ataque indicado. A quantidade de dano que o enxame inflige depende da sua quantidade de DV conforme a tabela abaixo:

DV do Enxame	Dano Básico
1–5	1d6
6–10	2d6
11–15	3d6
16–20	4d6
21+	5d6

Os ataques de um enxame não são mágicos, a menos que sua descrição indique o contrário. As criaturas incorpóreas, que possuem RD ou qualquer outra habilidade capaz de reduzir o dano causado pelos ataques de um enxame a 0 geralmente terão imunidade (ou pelo menos resistência) aos efeitos do enxame. Alguns enxames também causam dano por ácido, inoculam veneno, drenam sangue ou apresentam outros ataques especiais, além do dano normal.

Os enxames nunca ameaçam as criaturas em seu interior e não desferem ataques de oportunidade com seu ataque de enxame. Entretanto, eles são capazes de distrair todas as criaturas em seu interior.

Distração (Ext): Qualquer criatura viva, vulnerável ao dano do enxame, que inicie o seu turno no mesmo espaço que um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade dos DV + modificador de Con do enxame; a CD exata é fornecida na descrição da criatura) ou ficará enjoado durante 1 rodada. Conjurador ou se concentrar em magias no interior de um enxame exige um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). Usar perícias que envolvam paciência ou concentração também exige um teste de Concentração (CD 20).

Extra-Planar, Tipo: Seres parcialmente compostos de essência (não necessariamente concreta) de algum plano de existência alheio ao Plano Material. Determinadas criaturas nascem pertencendo a outro tipo e quando atingem um estado superior (ou inferior) de existência espiritual se tornam extra-planares.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

- Dado de Vida: d8.
- Bônus base de
- Ataque: igual ao total de DV (como guerreiro).
- Testes de resistência bons: Fortitude, Reflexos e Vontade.
- Pontos de perícia: (8 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um extra-planar terá as características a seguir.

- Visão no escuro: 18 m.
- Diferentes de quase todas as criaturas, os extra-planares não possuem uma natureza dualista: seu corpo e alma formam uma unidade. Quando essas criaturas são destruídas, a alma não abandona seu corpo. As magias que devolvem os espíritos aos corpos, como *reviver os mortos*, *reencarnação* e *ressurreição*, não funcionam sobre os extra-planares. É necessário um efeito mágico diferente para trazer um extra-planar de volta à vida, como *desejo restrito*, *desejo*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira*. Os extra-planares com o subtipo nativo (pág. 315) são capazes de reviver, reencarnar ou ressuscitar como qualquer outro ser vivo.
- Sabem usar todas as armas simples e comuns e qualquer arma mencionada na sua descrição.
- Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os extra-planares que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.
- Eles precisam respirar, mas não precisam se alimentar ou dormir (embora possam fazê-lo quando desejarem). Os extra-planares nativos precisam se alimentar, dormir e respirar.

Fada, Tipo: Abrangem as criaturas dotadas de habilidades sobrenaturais e ligações com a natureza ou com alguma outra força ou local. As fadas costumam assemelhar-se a humanoides.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

- Dado de Vida: d6.
- Bônus base de
- Ataque: metade do total de DV (como mago).
- Testes de resistência bons: Reflexos e Vontade.
- Pontos de perícia: (6 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, uma fada terá as características a seguir.

- Visão na penumbra.
- Sabem usar todas as armas simples e qualquer arma mencionada na sua descrição.
- Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. As fadas que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.
- As fadas precisam se alimentar, dormir e respirar.

Faro (Ext): Essa qualidade especial permite à criatura detectar a aproximação de inimigos, farejar oponentes ocultos e rastrear através do olfato. As criaturas que tenham essa qualidade são capazes de identificar odores familiares da mesma forma que os seres humanos identificam imagens conhecidas.

A criatura consegue detectar seus oponentes num raio de 9 metros através do olfato. Caso o alvo esteja a favor do vento, o alcance será de 18 metros; caso esteja contra o vento, será de apenas 4,5 metros. É possível detectar aromas fortes, como fumaça ou lixo putrefato, numa distância duas vezes superior. Os aromas extremos, como carne apodrecida e o mau-cheiro de um troglodita, podem ser detectados numa distância três vezes superior ao indicado.

Quando uma criatura capta um aroma, não é possível revelar a posição exata de sua fonte — apenas sua presença em algum lugar dentro do alcance — mas ela é capaz de usar uma ação de movimento para definir a direção do cheiro. Caso se aproxime a 1,5 m ou menos da origem, conseguirá determinar sua localização.

Qualquer criatura com essa qualidade e o talento Rastrear consegue seguir rastros através do olfato, realizando testes de Sabedoria (ou Sobrevivência) para encontrar ou seguir o rastro. A CD padrão para uma trilha recente será 10 (não importa o tipo de superfície). Essa dificuldade aumentará ou diminuirá

conforme a intensidade do aroma, a quantidade de criaturas e o tempo de existência do rastro. Para cada hora após a criação da trilha, a CD aumentará em 2 pontos. Em todos os demais aspectos, essa qualidade funciona exatamente como o talento Rastrear. As criaturas capazes de rastrear através do faro ignoram as condições da superfície e de visibilidade.

Fogo, Subtipo: As criaturas com esse subtipo são imunes ao fogo e vulneráveis ao frio, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por frio, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

Frio, Subtipo: As criaturas com esse subtipo são imunes ao frio e vulneráveis ao fogo, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por fogo, independente do resultado (ou da possibilidade) de um teste de resistência.

Gigante, Tipo: Criaturas similares a humanoides, dotados de grande força e geralmente de tamanho Grande ou maior.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

- Dado de Vida: d8.
- Bônus base de
- Ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).
- Testes de resistência bons: Fortitude.
- Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um gigante terá as características a seguir.

- Visão na penumbra.
- Sabem usar todas as armas simples, comuns e qualquer arma natural mencionada na sua descrição.
- Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os gigantes que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.
- Precisam se alimentar, dormir e respirar.

Goblinóide, Subtipo: São humanoides furtivos que vivem caçando e saqueando. Todos eles conhecem o idioma Goblin.

Guardinal, Subtipo: Trata-se de uma raça de celestiais, extra-planares bondosos, nativos dos Abençoados Campos do Elísio.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um guardinal terá as características a seguir.

- Visão no escuro: 18 m. Visão na penumbra
- Imunidade a eletricidade e petrificação.
- Resistência a frio 10 e sônica 10.
- Cura Pelas Mãos (Sob): Semelhante à habilidade de classe do paladino, mas o guardinal é capaz de restaurar uma quantidade de dano equivalente ao seu total normal de pontos de vida a cada dia.
- +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.
- Falar com Animais (Sob): Essa habilidade é similar à magia *falar com animais* (8º nível de conjurador) mas é uma ação livre e não exige som.

Habilidades Especiais: Elas podem ser extraordinárias (Ext), similares à magia (SM) ou sobrenaturais (Sob).

Extraordinárias: São habilidades que não são mágicas, permanecem eficazes dentro de um *campo antimagia* e não estão sujeitas aos efeitos que dissipam ou anulam magias. Ativar uma habilidade extraordinária é uma ação livre, a menos que sua descrição indique o contrário.

Similar a Magia: São habilidades mágicas que funcionam de maneira idêntica às magias (mas, por não serem magias, não exigem componentes verbais, gestuais, materiais, focos ou XP). Elas são neutralizadas dentro de um *campo antimagia* e são afetadas pela Resistência à Magia quando a magia equivalente à habilidade também for.

Estas habilidades geralmente apresentam um limite de utilizações diárias. Caso tenham a indicação “Sem Limite”, não estarão sujeitas a nenhuma restrição de ativação diária. Exceto quando sua descrição especificar o contrário, ativar uma habilidade similar à magia é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Semelhante à conjuração de magias, é possível realizar um teste de Concentração para ativar uma habilidade similar à magia na defensiva e evitar um ataque de oportunidade. Estas habilidades podem ser anuladas ou dissipadas como se fossem magias, mas não podem ser usadas como contra-mágica e também não podem ser anuladas dessa forma.

As criaturas que possuem estas habilidades também apresentam um nível de conjurador efetivo, que determina a dificuldade para dissipar seus efeitos e

todas as variáveis que dependem do nível (como alcance e duração) relativos à habilidade. O nível de conjurador nunca afeta as habilidades disponíveis à criatura; algumas vezes, o nível de conjurador é inferior ao mínimo necessário para que um personagem seja capaz de conjurar a magia equivalente. Quando não houver um nível de conjurador indicado, ele será igual à quantidade de Dados de Vida da criatura.

A CD do teste de resistência (se houver) contra uma habilidade similar à magia será $10 + \text{nível da magia similar à habilidade} + \text{modificador de Carisma da criatura}$.

Algumas dessas habilidades duplicam magias que funcionam de maneira diferente quando são conjuradas por personagens de classes distintas — *visão da verdade*, por exemplo. Presume-se que a habilidade de um monstro seja similar à versão conjurada por um mago/feiticeiro. Caso não exista essa versão, o padrão será a variante para clérigo, druida, bardo, paladino e ranger, nessa ordem.

Sobrenatural: São habilidades mágicas que são neutralizadas dentro de um campo *antimagia*, mas não são afetadas pela Resistência à Magia, não podem ser dissipadas e exigem uma ação padrão para serem ativadas, a menos que sua descrição indique o contrário. Elas podem ou não ter um limite de utilizações diárias, assim como as habilidades similares à magia. Entretanto, uma habilidade sobrenatural não provoca ataques de oportunidade e não exige testes de Concentração. Exceto quando especificado o contrário, o nível de conjurador efetivo de uma habilidade sobrenatural equivale aos DV da criatura.

A CD do teste de resistência (se houver) contra uma habilidade sobrenatural será $10 + \text{metade dos DV da criatura} + \text{modificador de habilidade da criatura}$ (geralmente Carisma).

Habilidades Nulas: Certas criaturas não apresentam determinados valores de habilidades. Isso não significa que esse valor equivale a 0 — elas realmente não possuem estas habilidades. O modificador de uma habilidade nula é +0. Os efeitos acarretados em cada uma delas são detalhados a seguir.

Força: Qualquer criatura capaz de manipular objetos fisicamente tem um valor de Força igual ou superior a 1.

As criaturas que tenham Força nula não afetam a inércia no mundo material, geralmente pela ausência de um corpo físico (um espectro, por exemplo) ou pela incapacidade de se deslocar (um fungo sibilante). A criatura fracassa automaticamente em qualquer teste de Força e caso seja capaz de atacar, sempre adiciona seu modificador de Destreza ao bônus base de ataque, no lugar da Força.

Destreza: Qualquer criatura capaz de se mover tem um valor de Destreza igual ou superior a 1.

As criaturas que tenham Destreza nula não conseguem se mover (um fungo sibilante, por exemplo). Caso seja capaz de realizar ações (conjurar magias, por exemplo), ela aplica seu modificador de Inteligência no lugar da Destreza nos testes de Iniciativa. A criatura fracassa em todos os testes de Destreza e Reflexos.

Constituição: Qualquer criatura viva terá um valor de Constituição igual ou superior a 1.

As criaturas que tenham Constituição nula não possuem um corpo (como um espectro) ou metabolismo (como um golem). Elas são imunes a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Fortitude, exceto quando afetar objetos. Por exemplo, um zumbi é imune a qualquer tipo de veneno, mas é vulnerável a desintegração. Estes indivíduos também são imunes ao dano de habilidade temporário e permanente, assim como à habilidade drenar energia. Elas fracassam automaticamente em todos os testes de Constituição e nunca se cansam, podendo correr indefinidamente sem sofrer os efeitos da fadiga (a menos que sua descrição indique que ela é incapaz de correr).

Inteligência: Qualquer criatura capaz de pensar, aprender ou lembrar um fato tem um valor de Inteligência igual ou superior a 1.

As criaturas sem esse valor são irracionais, operando como autômatos que cumprem instruções programadas ou seguem instintos básicos. Elas são imunes a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral) e fracassam automaticamente em todos os testes de Inteligência.

Os seres irracionais não adquirem perícias ou talentos, mas ainda podem receber talentos adicionais ou bônus raciais em perícias.

Sabedoria: Qualquer criatura capaz de perceber o ambiente ao seu redor terá um valor de Sabedoria igual ou superior a 1.

Qualquer coisa que tenha Sabedoria nula será um objeto, não uma criatura. Qualquer coisa que não possua valores de Sabedoria também não terá valores de Carisma e vice-versa.

Carisma: Qualquer criatura capaz de perceber a diferença entre si e as demais criaturas e objetos do mundo terá um valor de Carisma igual ou superior a 1.

Qualquer coisa que tenha Carisma nulo será um objeto, não uma criatura. Qualquer coisa que não possua valores de Carisma também não terá valores de Sabedoria e vice-versa.

Humanoide, Tipo: Geralmente, estas criaturas possuem dois braços, duas pernas e uma cabeça, ou então um torso humanoide, braços e uma cabeça. Os humanoides possuem raras (ou nenhuma) habilidades sobrenaturais ou extraordinárias, a maioria é capaz de falar e participam de sociedades muito bem desenvolvidas. Em geral, eles são Médios ou Pequenos. Toda criatura humanoide também pertence a um subtipo, como elfo, goblinóide ou réptil.

Os humanoides com apenas 1 Dado de Vida substituem as estatísticas do seu primeiro DV de raça pelas características de sua classe de personagem ou PdM. Os humanoides desse tipo são apresentados neste livro como combatentes de 1º nível, logo possuem uma habilidade de combate padrão e bônus ruins nos testes de resistência.

Os humanoides com mais de 1 DV (os gnoll e bugbear, por exemplo), são as únicas criaturas desse tipo que utilizam as estatísticas do tipo humanoide.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de

— Ataque: $3/4$ do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: geralmente Reflexos (varia).

— Pontos de perícia: $(2 + \text{modificador de Int})$ por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um humanoide terá as características a seguir.

— Sabem usar todas as armas simples ou conforme a classe de personagem.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, ou de acordo com a classe de personagem, assim como todas as categorias mais leves. Os humanoides que não pertencem a nenhuma classe e não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— Precisam se alimentar, dormir e respirar.

Humanoide Monstruoso, Tipo: Criaturas semelhantes a humanoides, com aspectos monstruosos ou animais. É comum que tenham habilidades mágicas.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de

— Ataque: igual ao total de DV (como guerreiro).

— Testes de resistência bons: Reflexos e Vontade.

— Pontos de perícia: $(2 + \text{modificador de Int})$ por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um humanoide monstruoso terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m.

— Sabem usar todas as armas simples e qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) e conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os humanoides monstruosos que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— Precisam se alimentar, dormir e respirar.

Imunidade à Magia (Ext): Uma criatura com essa habilidade ignora todos os efeitos de magias ou habilidades similares à magia que a afetem diretamente. A imunidade funciona exatamente como a Resistência à Magia, mas não pode ser sobrepujada. Determinadas imunidades à magia são condicionais ou se aplicam somente contra magias de um tipo ou nível específicos. As magias que não estão sujeitas à RM ignoram a imunidade à magia.

Incorpóreo, Subtipo: Uma criatura sem corpo físico. Os seres incorpóreos só podem ser afetados por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas (ou criaturas que atacam como se usassem essas armas), magias, efeitos similares à magia ou efeitos sobrenaturais. Elas são imunes a todas as outras formas de ataque mundano. Mesmo quando são atingidas por magias, armas mágicas ou efeitos mágicos, ainda existe 50% de chance de ignorarem qualquer dano proveniente de uma fonte corpórea (exceto energia positiva e negativa, efeitos de energia pura como *misséis mágicos* ou ataques realizados com armas de *toque espectral*). Embora não seja um ataque mágico, a água benta é capaz de afetar

as criaturas incorpóreas, mas atingi-las com o recipiente ou o líquido ainda sofre 50% de chance de falha.

Uma criatura incorpórea não possui bônus de armadura (natural ou munda), mas recebe um bônus de deflexão na CA equivalente ao seu modificador de Carisma (ou +1, no mínimo, mesmo que o modificador de Carisma da criatura não seja um bônus).

Essas criaturas podem atravessar objetos sólidos, mas precisam permanecer adjacentes ao exterior do objeto, logo não conseguem atravessar objetos que ocupem um espaço maior do que elas. Um ser incorpóreo pode sentir a presença de criaturas ou objetos nos espaços adjacentes, mas os inimigos recebem camuflagem total (50% de chance de falha) contra as criaturas no interior de objetos. Para enxergar o lado externo do objeto e atacar normalmente, a criatura incorpórea precisa emergir. Enquanto estão dentro de um objeto, elas recebem cobertura total, mas quando atacam os adversários do lado externo receberão cobertura normal. Portanto, uma criatura no exterior do objeto pode preparar uma ação para golpear o ser incorpóreo quando ele emergir. Um ser incorpóreo não é capaz de atravessar efeitos de energia.

Os ataques destas criaturas atravessam (ignoram) qualquer bônus de armadura natural, armaduras e escudos da vítima; os bônus de deflexão e efeitos de energia (como a *armadura arcana*) funcionam normalmente. Os seres incorpóreos podem se deslocar na água com tanta facilidade quanto fazem no ar. Elas não sofrem quedas e são imunes a esse tipo de dano. Não são capazes de executar ou ser alvo das manobras Imobilização e Agarrar. Na verdade, elas são incapazes de realizar qualquer ação física que envolva mover ou manipular um oponente ou seu equipamento, e também não são afetadas por esse tipo de ação. As criaturas incorpóreas não têm peso e não acionam armadilhas ativadas por peso ou pressão.

Os seres incorpóreos sempre se movem silenciosamente e não podem ser percebidos com testes da perícia Ouvir se não quiserem. Não apresentam valor de Força, portanto seu modificador de Destreza se aplica nos ataques corpo a corpo e à distância. Os sentidos que não dependem da visão, como Faro e Percepção às Cegas, são ineficazes ou apenas parcialmente eficazes contra as criaturas incorpóreas. Elas possuem um senso de direção inato e podem se mover com deslocamento normal mesmo sem enxergar.

Inseto, Tipo: Inclui todos os insetos, aracnídeos e outros artrópodes, vermes e invertebrados similares.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

- Dado de Vida: d8.
- Bônus base de
- Ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).
- Testes de resistência bons: Fortitude.
- Pontos de perícia: Para insetos com valor de Inteligência, (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV. Entretanto, a maioria é irracional e não adquire pontos de perícia ou talentos.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um inseto terá as características a seguir.

- Irracional: Não apresenta valor de Inteligência e é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).
- Visão no escuro: 18 m.
- Sabem usar somente suas armas naturais.
- Não sabem usar armaduras.
- Precisam se alimentar, respirar e dormir.

Investida Poderosa (Ext): Quando as criaturas com essa habilidade usam a manobra Investida contra um adversário, seu ataque causa dano adicional, além dos benefícios e penalidades normais da manobra. A quantidade exata de dano adicional é fornecida na descrição da criatura.

Invocar (SM): Esta habilidade permite que a criatura invoque outros espécimes da sua raça, como se estivesse conjurando a magia *invocar criaturas*, mas com uma chance limitada de sucesso (conforme indicado na descrição de cada criatura). Jogue 1d%: se fracassar, nenhuma criatura atende ao chamado. As criaturas invocadas retornam ao lugar de onde vieram dentro de 1 hora e não podem utilizar suas próprias habilidades de invocação nesse período.

A maior parte dessas criaturas utiliza essa habilidade com cautela, pois ela os deixa em débito com a criatura que invocaram. Elas costumam apelar para ela somente para salvar suas próprias vidas.

Cada habilidade invocação apresenta um nível de magia para determinar a dificuldade dos testes de Concentração e para as tentativas de dissipar a criatura invocada. Conforme descrito no *Livro do Mestre*, os monstros invocados não fornecem pontos de experiência.

Leal, Subtipo: Geralmente abrange os extra-planares nativos dos Planos Exteriores de tendência Leal. A maioria dessas criaturas também possui essa tendência, mas elas conservam o subtipo mesmo que a mudem posteriormente. Quaisquer efeitos que dependam da tendência afetam uma criatura com esse subtipo como se ela fosse Leal, não importa sua tendência verdadeira. Além disso, o indivíduo ainda sofrerá os efeitos de acordo com sua própria tendência atual. As criaturas com o subtipo Leal ignoram a Redução de Dano como se todas as suas armas naturais e qualquer arma manufaturada que empunhem fossem ordeiras (veja Redução de Dano, a seguir).

Limo, Tipo: São criaturas mutáveis e amorfas, geralmente irracionais.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

- Dado de Vida: d 10.
- Bônus base de
- Ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).
- Testes de resistência bons: Nenhum.
- Pontos de perícia: Para limos com valor de Inteligência, (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV. Entretanto, a maioria é irracional e não adquire pontos de perícia ou talentos.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um limo terá as características a seguir.

- Irracional: Não apresenta valor de Inteligência e é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).
- Cego (mas com a habilidade Percepção às Cegas): são imunes a ataques visuais, efeitos visuais, ilusões e qualquer outra forma de ataque baseado na visão.
- Imunidade a veneno, sono, paralisia, metamorfose e atordoamento.
- Alguns limos têm a habilidade de causar dano por ácido a objetos. Nesses casos, a quantidade de dano equivale a 10 + metade dos DV + modificador de Con do limo a cada rodada completa de contato.
- Imune a sucessos decisivos. É impossível flanquear um limo.
- Sabem usar apenas suas armas naturais.
- Não sabem usar armaduras.
- Precisam se alimentar e respirar, mas não precisam dormir.

Magias: Algumas criaturas são capazes de conjurar magias arcanas ou divinas, de modo semelhante aos PJs conjuradores (e também são capazes de ativar os itens mágicos apropriados). Essas criaturas estão sujeitas às mesmas regras de conjuração usadas para os personagens dos jogadores, com as seguintes exceções:

As criaturas conjuradoras que não tenham mãos ou braços podem fornecer os componentes gestuais das magias usando outros movimentos corporais. Elas ainda precisam fornecer os componentes materiais, mas conseguem lançar a magia tocando-os (exceto quando estiverem de posse de outra criatura) ou carregando-os em seu corpo. Algumas delas adquirem o talento Ignorar Componentes Materiais para evitar preocupações com os componentes mundanos (sem custo em PO).

As criaturas conjuradoras não pertencem realmente à classe indicada (exceto quando sua descrição especificar o contrário) e não recebem as habilidades pertinentes. Por exemplo, uma criatura capaz de conjurar magias como um feitiçeiro não poderia invocar um familiar. As criaturas que possuem magias de clérigos devem prepará-las normalmente e não têm acesso às magias de domínio, exceto quando estiver mencionado na sua descrição. No entanto, elas não recebem os poderes concedidos pelos domínios se não tiverem pelo menos um nível de classe como clérigo.

Mal, Subtipo: Geralmente abrange os extra-planares nativos dos Planos Exteriores de tendência maligna. Os extra-planares malignos também são chamados de seres abissais. A maioria dessas criaturas também possui essa tendência, mas elas conservam o subtipo mesmo que a mudem posteriormente. Quaisquer efeitos que dependam da tendência afetam uma criatura com esse subtipo como se ela fosse Má, não importa sua tendência verdadeira. Além disso, o indivíduo ainda sofrerá os efeitos de acordo com sua própria tendência atual. As criaturas com subtipo Mal, ignoram a Redução de Dano como se todas as suas armas naturais e qualquer arma manufaturada que empunhem fossem profanas (veja Redução de Dano, a seguir).

Medo (Sob ou SM): Os ataques de medo geram diversos efeitos:

Aura de Medo (Sob): Ativar esta habilidade é uma ação livre. A aura é capaz de paralisar o adversário (como o desespero das múmias) ou funcionar exatamente como a magia *medo* (como a aura de um lich, por exemplo). Existem outros efeitos possíveis. Essa aura é um efeito de área. A descrição da criatura fornece o tamanho e o tipo de área afetada.

Cones (SM) e Raios (Sob) de Medo: Em geral, funcionam exatamente como a magia medo.

Caso o efeito de medo permita um teste de resistência de Vontade, a CD será $10 + 1/2$ dos Dados de Vida + o modificador de Carisma da criatura (a Classe de Dificuldade exata é fornecida na descrição da criatura). Todos estes ataques são efeitos de ação mental e de medo.

Metamorfo, Subtipo: Essas criaturas possuem a habilidade sobrenatural de assumir uma ou mais formas alternativas. Diversos efeitos mágicos permitem graus limitados de metamorfose, e nem todas as criaturas capazes de assumir outra forma apresentam esse subtipo.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um metamorfo terá as características a seguir.

— Sabem usar suas armas naturais e todas as armas simples, assim como qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os metamorfos que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

Mudar Forma (Sob): Uma criatura com essa qualidade especial é capaz de assumir a aparência de uma criatura ou de um tipo específico de criatura (geralmente humanoide), mas conserva todas as suas qualidades físicas. É impossível utilizar essa habilidade para assumir a forma de uma criatura com mais de uma categoria de tamanho de diferença (ou seja, uma criatura Média somente conseguiria* se transformar em criaturas Médias, Grandes ou Pequenas). Quando a criatura assumir outra forma, ela sofre as seguintes alterações:

— Ela conserva o tipo e subtipos originais, mas assume o tamanho da nova forma.

— A criatura perde as armas naturais, armadura natural, tipos de deslocamento e ataques especiais extraordinários da forma original.

— Ela adquire as armas naturais, armadura natural, tipos de deslocamento e ataques especiais extraordinários da nova forma.

— Ela conserva todas as qualidades e ataques especiais da forma original (exceto pelos ataques visuais e sopro).

— Ela conserva os valores das habilidades da forma original.

— A quantidade de pontos de vida e os bônus de resistências não são afetados.

— A criatura conserva a habilidade de conjurar magias da forma original, mas a nova forma precisa ser capaz de falar claramente para lançar magias com componentes verbais e possuir mãos humanoides para conjurar magias com componentes gestuais.

— Considera-se que o indivíduo está disfarçado como uma criatura do tipo pertinente; ela recebe +10 de bônus nos testes de Disfarces para utilizar essa habilidade como um disfarce.

Morto-vivo, Tipo: Essas criaturas eram seres vivos, mas morreram e foram reerguidos por forças espirituais ou sobrenaturais.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d12.

— Bônus base de

— Ataque: metade do total de DV (como mago).

— Testes de resistência bons: Vontade.

— Pontos de perícia: Para mortos-vivos com valor de Inteligência, (4 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV Entretanto, a maioria é irracional e não adquire pontos de perícia ou talentos.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um morto-vivo terá as características a seguir.

— Valor nulo de Constituição.

— Visão no escuro: 18 m.

— Imunidade a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral).

— Imunidade a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte e necromancia.

— Imunes a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade permanente e drenar energia. Imune a dano de habilidade temporário que afete os valores físicos (Força, Destreza e Constituição), assim como aos efeitos de fadiga e exaustão.

— Incapazes de recuperar pontos de vida naturalmente se não tiverem um valor de Inteligência, mas podem ser curados. A energia negativa (como as magias *infligir ferimentos*) consegue curar estas criaturas. A habilidade Cura Acelerada ainda funciona normalmente, independente do valor de Inteligência do morto-vivo.

— Imunes a todos os efeitos que exigem um teste de resistência de Fortitude (a menos que o efeito também se aplique a objetos ou seja inofensivo).

— Imune a morte por dano maciço (pág. 145 do *Livro do Jogador*). Os mortos-vivos são destruídos imediatamente quando seus pontos de vida são reduzidos a 0.

— Não são afetados pelas magias *reviver os mortos* e *reencarnação*. Os efeitos similares à *ressurreição* ou *ressurreição verdadeira* podem afetá-los. Estas magias os transformam novamente nas criaturas vivas que eram, antes de se tornarem mortos-vivos.

— Sabem usar suas armas naturais e todas as armas simples, assim como qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os mortos-vivos que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— Não precisam se alimentar, dormir e respirar.

Nativo, Subtipo: Somente os extra-planares recebem este subtipo. Estas criaturas possuem ancestrais mortais ou uma conexão muito forte com o Plano Material e podem reviver, reencarnar ou ressuscitar como qualquer outro ser vivo. Os membros desse subtipo são nativos do Plano Material (motivo do nome do subtipo).

Diferente dos outros extra-planares, as seres nativos precisam se alimentar e dormir.

Nível Efetivo de Personagem (NEP): Este número representa uma avaliação global do poder da criatura, comparado aos poderes de um personagem construído com as regras do *Livro do Jogador*. Um indivíduo com NEP 10 é aproximadamente equiparável a um personagem de 10º nível. O NEP de uma criatura equivale à soma dos seus DV (incluindo os níveis de classe) + seu ajuste de nível. Por exemplo, um minotauro tem 6 Dados de Vida e +2 de ajuste de nível. Ele é equivalente a um personagem de 8º nível.

Paralisia (Ext ou Sob): Este ataque especial imobiliza a vítima. As criaturas paralisadas são incapazes de se mover ou realizar qualquer tipo de ação física. Elas estão limitadas a observar e sentir, totalmente paralisadas e indefesas. A paralisia afeta o corpo e as vítimas podem realizar testes de resistência de Fortitude (a CD exata é fornecida na descrição da criatura). Diferente de *imobilizar pessoas* e efeitos semelhantes, a paralisia não permite a execução de um novo teste de resistência a cada rodada. Uma criatura alada que seja paralisada durante o voo será incapaz de bater suas asas e cairá. Uma criatura que seja paralisada enquanto estiver nadando começará a se afogar.

Percepção às Cegas (Ext): Esta habilidade é similar ao sentido cego, embora seja muito mais precisa. Ao utilizar sentidos diferentes da visão, como sensibilidade à vibrações, faro, audição aguçada ou eco-localização, as criaturas dotadas de percepção às cegas são capazes de manobrar e lutar tão bem quanto uma criatura capaz de enxergar. A invisibilidade, a escuridão e a maioria das camuflagens são irrelevantes, mas é necessário que exista uma linha de efeito entre o alvo e a criatura. O alcance da habilidade estará indicado na descrição da criatura. Em geral, ela não precisa realizar testes de Observar ou Ouvir para perceber os adversários dentro do alcance da habilidade. Exceto quando especificado o contrário, esta habilidade funciona continuamente e a criatura não precisa ativá-la. No entanto, algumas formas de percepção às cegas precisam ser acionadas como uma ação livre. Nesse caso, haverá uma indicação na descrição da criatura. Se houver a necessidade de ativação, a criatura só receberá os benefícios dessa habilidade a partir do seu turno.

Perda de Valores de Habilidade: Alguns ataques reduzem uma ou mais habilidades da vítima. Essa perda pode ser temporária ou permanente.

Dano de Habilidade Temporário: Esses ataques causam dano diretamente ao valor de habilidade do alvo. A descrição da criatura indica a habilidade afetada e o dano infligido. Caso obtenha um sucesso decisivo, o ataque causará o dobro do dano de habilidade indicado (quando o dano for representado por um tipo de dado, jogue-o duas vezes). O dano de habilidade é recuperado à razão de 1 ponto por dia para cada habilidade afetada.

Dano de Habilidade Permanente: Esses efeitos reduzem permanentemente o valor de habilidade das vítimas quando a criatura obtém sucesso em um ataque corporal. A descrição da criatura indica a habilidade afetada e o dano infligido. Caso obtenha um sucesso decisivo, o ataque causará o dobro do dano de habilidade indicado (quando o dano for representado por um tipo de dado, jogue-o duas vezes). Exceto quando especificado o contrário, a criatura que infligiu o dano de habilidade adquire 5 PV temporários (10 em um sucesso decisivo), independente da quantidade de pontos de habilidade absorvidos. Estes pontos de vida perduram durante 1 hora.

Algumas criaturas permitem um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos DV raciais + modificador de Carisma do atacante) para evitar o dano de habilidade; a descrição da criatura fornece a CD exata. Se não houver nenhum teste de resistência mencionado, então não é possível evitar o dano permanente.

Perícias de Classe: Qualquer perícia em que um monstro adquiriu pelo menos uma graduação ou tenha um bônus racial é considerada uma perícia de classe para esse tipo de criatura. Alguns monstros, com os dragões verdadeiros, possuem uma relação com suas perícias de classe. Para todas as outras criaturas, as perícias de classe são determinadas pelo seu bloco de estatísticas.

Os monstros que possuem um deslocamento de natação sempre consideram a Natação como uma perícia de classe; quando apresentam um deslocamento de escalada, Escalar será uma perícia de classe. As perícias indicadas na referência somente devido aos seus bônus de sinergia não são perícias de classe. Por exemplo: as perícias de classe do diabo marilith são Blefar, Concentração, Diplomacia, Esconder-se, Furtividade, Identificar Magia, Intimidar, Observar, Ouvir, Procurar, Sentir Motivação e Usar Instrumento Mágico. Embora as perícias Disfarces e Sobrevivência sejam mencionadas no bloco de estatísticas, sua presença se deve exclusivamente aos bônus de sinergia conferidos por Blefar e Procurar, respectivamente.

Planar, Subtipo: Este subtipo é aplicado a qualquer criatura que esteja fora de seu plano natal. Um indivíduo viajando através dos planos pode adquirir ou perder este subtipo conforme se desloca de um plano para o outro. Este livro assume que os encontros acontecem no Plano Material, portanto todas as criaturas que não são nativas desse plano receberam este subtipo (mas o perderiam caso estivessem no seu plano de origem). Todas as criaturas planares deste livro trazem seu plano natal mencionado na sua descrição. Estes planos pertencem à cosmologia da Grande Roda de D&D (consulte o Capítulo 5 do *Livro do Mestre*). Caso a sua campanha seja ambientada em outra cosmologia, será necessário designar planos de origem diferentes para as criaturas planares.

As criaturas que não estão indicadas como planares são nativas do Plano Material e recebem o subtipo planar caso abandonem esse plano. Nenhuma criatura assume este subtipo dentro dos planos transitórios — na cosmologia de D&D, os planos transitórios são o Plano Etéreo, o Plano das Sombras e o Plano Astral.

Planta, Tipo: Abrange todas as criaturas vegetais. Note que as plantas comuns, como aquelas que são encontradas nos campos e jardins, não possuem valores de Sabedoria e Carisma, portanto não são consideradas criaturas e sim objetos, mesmo estando vivas.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

- Dado de Vida: d8.
- Bônus base de
- Ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).
- Testes de resistência bons: Fortitude.
- Pontos de perícia: Para plantas com valor de Inteligência, (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV Entretanto, a maioria é irracional e não adquire pontos de perícia ou talentos.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, uma planta terá as características a seguir.

- Visão na penumbra.
- Imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).
- Imunidade a veneno, sono, paralisia, metamorfose e atordoamento.
- Imunes a sucessos decisivos.
- Sabem usar apenas suas armas naturais.
- Não sabem usar armaduras.
- Precisam se alimentar e respirar, mas não precisam dormir.

Presença Aterradora (Ext): Essa habilidade torna a própria presença da criatura desconfortável para seus inimigos. Ela é ativada automaticamente quando a criatura executa qualquer ação dramática (como uma Investida, um ataque ou um rugido). Os oponentes na área de efeito que testemunharem a ação ficarão apavorados ou abalados.

As ações capazes de disparar a habilidade são fornecidas na descrição da criatura. Em geral, o alcance padrão será de 9 metros, mas a descrição indicará quaisquer alterações, e a duração será de 5d6 rodadas.

Essa habilidade afeta apenas os adversários que tenham uma quantidade de níveis ou Dados de Vida inferior aos DV da criatura. Um oponente afetado é capaz de anular o efeito através de um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade dos Dados de Vida + modificador de Carisma da criatura). A CD exata é fornecida na descrição do monstro. Caso seja bem-sucedido no teste

de resistência, o personagem estará imune à presença aterradora da criatura durante 24 horas. Essa habilidade é um efeito de ação mental e de medo.

Psiquismo (SM): São habilidades similares à magia geradas através do poder mental da criatura. As habilidades psíquicas geralmente podem ser aplicadas sem limite de utilizações diárias.

Raio (Sob ou SM): Um raio é considerado um ataque à distância (veja *Mirando uma Magia*, pág. 175 do *Livro do Jogador*). Ele exige um ataque de toque à distância, que ignora a armadura natural, armadura e escudo do alvo e utiliza o bônus de ataque à distância da criatura. Os ataques de raio sempre são realizados sem incremento de distância. A descrição da criatura especifica o alcance máximo, assim como os efeitos e qualquer teste de resistência permitido.

Rasgar (Ext): Uma criatura com esse ataque especial recebe ataques naturais adicionais quando agarra ou prende um adversário. Normalmente, um monstro pode atacar com apenas uma de suas armas naturais durante a manobra Agarrar, mas essa habilidade lhe fornece dois ataques naturais de garra adicionais, que somente podem ser desferidos contra oponentes agarrados ou presos. Os ataques de rasgar não sofrem -4 de penalidade por atacar com armas naturais durante a manobra Agarrar.

Os monstros com essa habilidade precisam iniciar seu turno envolvidos na manobra Agarrar para usá-la — é impossível iniciar a manobra Agarrar e Rasgar no mesmo turno.

Redução de Dano (Ext ou Sob): A criatura ignora o dano causado pela maioria das armas e ataques naturais. Os ferimentos se fecham imediatamente ou a arma ricocheteia de forma inofensiva (em qualquer caso, o atacante saberá que seu ataque foi ineficaz). A criatura sofre dano normalmente de ataques de energia (mesmo os comuns, não mágicos), magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais. Muitas vezes, um determinado tipo de arma é capaz de feri-la, conforme descrito a seguir.

A referência indica a quantidade de dano ignorada (em geral entre 5 e 15 pontos) e o tipo de arma que anula a habilidade. Por exemplo, um lobisomem possui "Redução de Dano 10/prata": sempre que um oponente atingir o lobisomem usando uma arma qualquer, o dano causado pelo ataque será reduzido em 10 pontos (até o mínimo de 0). Entretanto, uma arma de prata causará o dano normalmente.

Alguns monstros são vulneráveis ao dano perfurante, cortante ou concussivo. Os esqueletos, por exemplo, apresentam RD 5/concussão. Sempre que forem atingidos por armas de corte ou perfuração, o dano causado em cada ataque será reduzido em 5 pontos, embora as armas de concussão causem o dano normal.

Outras criaturas são vulneráveis a determinados materiais, como a prata alquímica, adamante ou ferro frio. Os ataques realizados com armas que não sejam fabricadas com o material indicado terão seu dano reduzido, mesmo que a arma tenha um bônus de melhoria. Exemplos: a RD do lobisomem (10/prata), do golem de ferro (10/adamante) e da ninfa (10/ferro frio).

Existem criaturas que são vulneráveis às armas mágicas. Contra eles, qualquer arma com +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano ignora a Redução de Dano. As armas naturais desses indivíduos (e não as armas que empunham) são tratadas como se fossem mágicas para sobrepujar a Redução de Dano de outras criaturas. Por exemplo, os gárgulas possuem RD 10/mágica e podem atacar com suas garras e mordida como se fossem armas mágicas para superar a Redução de Dano dos seus inimigos.

Raríssimos monstros extremamente poderosos, como o solar e o tarrasque, são vulneráveis apenas a armas épicas, isto é, armas mágicas com pelo menos +6 de bônus melhoria. As armas naturais destas criaturas também são consideradas épicas para atravessar a Redução de Dano dos adversários.

Certas criaturas são vulneráveis ao dano causado por armas de uma determinada tendência: caótica (anárquica), maligna (profana), bondosa (sagrada) ou leal (ordeira). Quando um clérigo conjura a magia *tendência em arma*, a arma visada pode adquirir uma ou mais dessas propriedades e algumas armas mágicas também apresentam uma tendência. Por exemplo, vários demônios tanar'ri e diabos baatezu apresentam RD 10/bom, enquanto diversos celestiais possuem RD 10/mal. As criaturas com subtipos relacionados a uma tendência (caótico, mal, bom e leal) são capazes de ignorar a RD correspondente com qualquer tipo de ataque (armas naturais ou manufaturadas), como se elas tivessem a mesma tendência, ou tendências, relacionadas aos seus subtipos. Por exemplo, um diabo barbado possui os subtipos Mal e Leal, portanto é capaz de superar a RD dos seus inimigos como se suas armas (empunhadas e naturais) fossem armas ordeiras e profanas.

Quando a Redução de Dano apresenta um traço (-) depois da barra, nenhuma arma poderá ignorá-la.

Existem monstros com RD que são afetados por mais de um tipo de arma. Um diabo babau tem RD 10/ferro frio ou bom. Nesse caso, ambos os tipos de arma — feitas de ferro frio ou de tendência bondosa — ignoram sua Redução de Dano.

Um pequeno grupo de monstros exige uma combinação de diferentes tipos de ataques para superar sua Redução de Dano. Os ghaele eladrin possuem RD 10/mal e ferro frio. Isso significa que uma arma precisa ser fabricada com ferro frio e apresentar a tendência maligna para ser capaz de feri-los normalmente. Um lich tem RD 15/concussão e mágica, portanto somente as armas que causam dano por concussão e possuem no mínimo +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano são capazes de causar dano normal contra ele. Quando a arma se encaixa em apenas uma das categorias, ela não será útil para sobrepujar esse tipo de RD — uma espada encantada ou uma maça comum não ferem um lich com mais eficácia que outra arma qualquer.

Regeneração (Ext): As criaturas que possuem essa qualidade especial são difíceis de matar. Qualquer dano causado contra elas é considerado dano por contusão e a criatura recupera automaticamente uma quantidade fixa dessa variedade de dano a cada rodada, conforme indicado em sua referência (por exemplo, um troll possui regeneração 5). Determinados tipos de ataque, em geral fogo e ácido, causam dano normalmente à criatura; este dano não será regenerado. A descrição da criatura apresenta mais detalhes.

Uma criatura que tenha essa qualidade e esteja inconsciente (talvez devido ao dano por contusão) poderá ser eliminada com um golpe de misericórdia (veja Defensores Indefesos, pág. 153 do *Livro do Jogador*). O ataque deverá pertencer a algum tipo incapaz de ser convertido em dano por contusão pela criatura.

Os ataques que não causam dano direto aos pontos de vida (a maioria dos venenos e desintegração, por exemplo) ignoram a regeneração. Essa qualidade também não restaura pontos de vida perdidos em função de inanição, desidratação ou asfixia.

Essa qualidade permite à criatura regenerar partes perdidas de seu corpo ou recolocar membros ou partes decepadas do corpo; a descrição da criatura fornecerá os limites. As partes do corpo que não forem recolocadas apodrecerão e morrerão normalmente.

A criatura deve possuir um valor de Constituição para ativar a regeneração.

Réptil, Subtipo: Esses seres escamosos costumam ter sangue frio. Este subtipo é usado apenas para indicar um subgrupo de raças entre os humanoides — nem todos são répteis genuínos.

Resistência à Energia (Ext): A criatura ignora parte do dano causado por um determinado tipo de energia (geralmente ácido, frio, fogo ou eletricidade). A descrição fornece a quantidade e o tipo de dano ignorado. Por exemplo, uma lillend tem resistência a fogo 10, portanto ignora os primeiros 10 pontos de dano por fogo sempre que sofrer um ataque desse tipo.

Resistência à Expulsão (Ext): A criatura (quase sempre um morto-vivo) é mais resistente contra a habilidade especial dos clérigos e paladinos (veja Expulsar e Fascinar Mortos-Vivos, pág. 159 do *Livro do Jogador*). Contra qualquer tentativa de expulsar, fascinar, comandar, destruir ou fortalecer a criatura, ela adiciona o valor indicado ao seu total de Dados de Vida. Por exemplo, uma sombra tem Resistência à Expulsão +2 e 3 Dados de Vida; para afetá-la com a habilidade Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos, o personagem deve ser capaz de expulsar/fascinar 5 Dados de Vida, embora a sombra tenha apenas 3 DV para todos os outros propósitos.

Resistência à Magia (Ext): A criatura é capaz de ignorar os efeitos mágicos e as habilidades similares à magia que a afetem diretamente. A referência inclui um valor; para determinar se a magia ou habilidade afeta a criatura, o personagem deve realizar um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) — se o resultado igualar ou superar o valor de Resistência à Magia (RM) indicado na referência, a conjuração funciona normalmente, embora a criatura ainda tenha direito ao teste de resistência pertinente.

Sentido Cego (Ext): Utilizando um sistema alheio à visão, como audição ou olfato muito apurado, as criaturas com essa habilidade são capazes de perceber as coisas que não podem enxergar. Não é necessário realizar testes de Observar ou Ouvir para determinar a localização de uma criatura dentro do alcance dessa habilidade, desde que haja uma linha de efeito entre o alvo e a criatura. Os adversários que a criatura não puder perceber ainda estarão sob camuflagem total em relação a ela. Quando atacar esses inimigos, ela estará sujeita às chances de falha normais. A visibilidade ainda afeta o deslocamento de uma criatura com sentido cego. Elas ainda perdem seu bônus de Destreza na CA quando são atacadas por adversários que não conseguem enxergar.

Sentido Sísmico (Ext): Uma criatura com esta habilidade é sensível às vibrações do solo e pode determinar automaticamente a localização de qualquer coisa em contato com o chão na área indicada na sua descrição. Os seres aquáticos com essa habilidade também sentem a localização de criaturas que estejam se deslocando dentro d'água. O alcance dessa habilidade está especificado na descrição de cada criatura.

Sopro (Sob): Em geral, esse ataque especial inflige dano, quase sempre de um tipo específico de energia (fogo, por exemplo). As vítimas dos sopros podem realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (CD 10 + metade dos DV raciais + modificador de Con do atacante). A descrição da criatura fornece a CD exata. Exceto quando especificado o contrário, a criatura será imune ao próprio sopro. Alguns desses ataques exigem testes de resistência de Fortitude ou Vontade, no lugar de Reflexos.

Tamanho: As nove categorias de tamanho são (em ordem crescente): Minúsculo, Diminuto, Miúdo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme, Imenso e Colossal. O tamanho da criatura acarreta um modificador na CA, nas jogadas de ataque, nos testes de Agarrar e de Esconder-se. A Tabela 7-1: Tamanho das Criaturas fornece um resumo dos atributos aplicados a cada uma das categorias de tamanho.

Tanar'ri, Subtipo: Muitos demônios pertencem à raça dos extra-planares malignos conhecidos como tanar'ri.

Características: Exceto quando especificado o contrário em sua descrição, um tanar'ri terá as características a seguir.

— Imunidade a eletricidade e veneno

— Resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10.

— **Invocar (SM):** Estes demônios compartilham a habilidade de invocar os seus semelhantes (a chance de sucesso e o tipo de tanar'ri invocado estão indicados na descrição de cada criatura).

— Telepatia.

Telepatia (Sob): Uma criatura com esta habilidade é capaz de se comunicar por telepatia com qualquer outro indivíduo dentro de um alcance limitado (especificado na descrição da criatura, geralmente 30 m) que tenha um idioma

TABELA 7-1: TAMANHO DAS CRIATURAS

Categoria de Tamanho	Ataque/CA	Agarrar	Esconder-se	Dimensões*	Peso**	Espaço (em quadrados)	Alcance (Altura) (em quadrados)	Alcance (Comprimento) (em quadrados)
Minúsculo	+8	-16	+16	15 cm ou menor	1/16 kg ou menos	15 cm (1/100)	0 m (0)	—
Diminuto	+4	-12	+12	15–30 cm	1/16–1/2 kg	30 cm (1/25)	0 m (0)	—
Miúdo	+2	-8	+8	30–60 cm	1/2–4 kg	0,75 m (1/4)	0 m (0)	—
Pequeno	+1	-4	+4	0,6–1,2 m	4–30 kg	1,5 m (1)	1,5 m (1)	—
Médio	+0	+0	+0	1,2–2,4 m	30–250 kg	1,5 m (1)	1,5 m (1)	1,5 m (1)
Grande	-1	+4	-4	2,4–4,8 m	250–2.000 kg	3 m (2 x 2)	3 m (2)	1,5 m (1)
Enorme	-2	+8	-8	4,8–9,6 m	2–16 tons	4,5 m (3 x 3)	4,5 m (3)	3 m (2)
Imenso	-4	+12	-12	9,6–19,2 m	16–125 tons	6 m (4 x 4)	6 m (4)	4,5 m (3)
Colossal	-8	+16	-16	19,2 m ou maior	125 tons ou mais	9 m (6 x 6)	9 m (6) ou mais	6 m (4) ou mais

* Altura para bípedes, comprimento (do nariz até a base da cauda) para quadrúpedes.

** Considerando que a criatura seja aproximadamente tão densa quanto um animal comum. Uma criatura de rochas pesará consideravelmente mais. Uma criatura gasosa pesaria menos.

próprio. É possível se dirigir por telepatia a diversas criaturas ao mesmo tempo, ainda que manter uma conversação telepática diferente com mais de uma criatura seja tão difícil quanto falar e ouvir várias pessoas simultaneamente.

Certas criaturas (como o pseudo-dragão), apresentam uma versão limitada de telepatia, enquanto outros (como a rainha formian) possuem uma variedade mais poderosa.

Tendência: Essa referência fornece a tendência mais comum da criatura. Ela apresenta um qualificador, que indica a abrangência da tendência indicada sobre a espécie como um todo.

Sempre: A criatura nasceu com a tendência indicada. Talvez a espécie tenha uma predisposição hereditária nessa direção ou venha de um plano que determina a tendência naturalmente. É possível que alguns indivíduos alterem sua tendência, mas serão criaturas únicas ou exceções muitíssimo raras.

Geralmente: A maioria (acima de 50%) das criaturas dessa espécie terá a tendência indicada. Talvez a raça tenha uma poderosa influência cultural ou esteja submetida a um legado relacionado à sua origem. Por exemplo, grande parte dos elfos herda sua tendência (Caótico e Bom) de sua divindade patrona, Corellon Larethian.

Frequentemente: A espécie prefere a tendência indicada, seja por natureza ou criação, mas sem nenhum fanatismo. Diversos indivíduos (entre 40% e 50%) terão a tendência indicada, mas as exceções são comuns.

Terra, Subtipo: Geralmente abrange os elementais ou extra-planares relacionados ao Plano Elemental da Terra. As criaturas da terra sempre possuem um deslocamento de escavar e muitas são capazes de perfurar rocha sólida.

Tesouro: Essa referência descreve a quantidade de riqueza possuída ou guardada pela criatura (consulte as pág. 52–56 do *Livro do Mestre* para obter mais detalhes sobre tesouros). Na maioria dos casos, a criatura guardará seus objetos de valor em sua morada ou covil e não os transportará quando estiver viajando. As criaturas inteligentes que possuam tesouros transportáveis e úteis (como itens mágicos) costumam portá-los e utilizá-los, embora deixem os objetos maiores em seus refúgios.

Os tesouros incluem moedas, bens e itens e as criaturas possuem essas variantes em quantidades diferentes, nas seguintes proporções:

Padrão: Consulte a Tabela 3–5 do *Livro do Mestre* e jogue 1d% apenas uma vez para cada variante de tesouro (Moedas, Bens e Itens) na linha correspondente, conforme o Nível de Desafio da criatura (para grupos de criaturas, use o Nível de Encontro).

Algumas criaturas fornecem o dobro, o triplo ou mesmo o quádruplo do tesouro padrão; nesses casos, jogue 1d% duas, três ou quatro vezes, respectivamente.

Nenhum: A criatura não possui nenhum objeto de valor.

Incomum: Algumas criaturas têm hábitos incomuns que afetam o tipo de tesouro que possuem. Elas utilizam as mesmas tabelas para a definição de tesouro, com os seguintes ajustes especiais:

Fração de Moedas: Consulte a coluna Moedas relativa ao Nível de Desafio da criatura, mas divida o resultado pelo valor indicado.

Porcentagem (%) de Bens ou Itens: A criatura terá bens ou itens apenas em determinadas ocasiões. Antes de verificar a existência de bens ou itens, jogue

1d% contra a porcentagem indicada. Caso o resultado seja igual ou inferior, consulte normalmente as colunas Bens e Itens da tabela (ainda será possível não obter nenhum bem ou item mundano/mágico).

Dobro de Bens ou Itens: Consulte duas vezes a coluna de tesouro pertinente.

Observações entre Parênteses: Algumas referências para bens e itens incluem observações que limitam o tipo de tesouro possuído pela criatura.

Quando uma observação inclui uma negativa, significa que a criatura não recolhe ou é incapaz de guardar o objeto indicado. Caso uma geração aleatória de tesouro forneça esse tipo de bem ou item, trate-a como “nada”. Por exemplo, se a referência de itens da criatura indicar “nenhum item inflamável” e uma jogada de geração aleatória fornecer um pergaminho, na verdade a criatura não terá nenhum item (o pergaminho se queimou ou a criatura o abandonou).

Quando uma observação inclui uma exclusão (“apenas”), a criatura possuirá somente o tipo de tesouro indicado. Por exemplo, caso uma referência de bens indique “apenas gemas”, consulte a coluna Gemas e considere qualquer Objeto de Arte obtido como se fosse uma gema.

Algumas vezes, será necessário jogar e consultar as tabelas até obter a variante adequada de item. Por exemplo, se a referência “itens” da criatura indicar “apenas não inflamáveis”, consulte normalmente a coluna Itens. Caso obtenha o contrário, outro teste de resistência será necessário 1 minuto depois (não importa o primeiro resultado) para evitar o dano secundário. A descrição da criatura fornece maiores detalhes.

Veneno (Ext): Os ataques de veneno causam um dano inicial, como dano de habilidade temporário (pág. 315) ou outro efeito sobre vítima, caso ela fracasse num teste de resistência de Fortitude. Exceto quando especificado o contrário, outro teste de resistência será necessário 1 minuto depois (não importa o primeiro resultado) para evitar o dano secundário. A descrição da criatura fornece maiores detalhes.

As criaturas com essa habilidade são imunes ao seu próprio veneno e ao veneno de todos os espécimes de sua raça.

O teste de Fortitude contra o veneno terá CD 10 + metade dos DV + modificador de Constituição da criatura (a CD exata é fornecida na descrição da criatura). Um teste bem-sucedido evitará o dano.

Visão na Penumbra (Ext): Uma criatura com essa habilidade é capaz de enxergar duas vezes mais longe que um ser humano em condições de iluminação precária, como uma noite estrelada, sob o luar, à luz de tochas ou qualquer outra situação semelhante de baixa luminosidade. A criatura conserva sua capacidade de distinguir cores e detalhes sob estas condições.

Voo (Ext ou Sob): Um monstro com essa habilidade é capaz de alçar voo ou aterrissar como uma ação livre. Caso a habilidade seja sobrenatural, ela deixa de funcionar dentro de um *campo antimagia* e a criatura perde a habilidade de voar enquanto estiver no interior dele.

Vulnerabilidade a Energia: Algumas criaturas apresentam vulnerabilidade a um determinado tipo de energia (fogo ou frio são os mais comuns). Estas criaturas sofrem 1,5 vezes (+50%) o dano causado por esse tipo de energia, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

APÊNDICE 1: MONSTROS POR NÍVEL DE DESAFIO

FR – MdF: Forgotten Realms – Monstros de Faerûn

FR – RE: Forgotten Realms – Os Reinos Esquecidos

FR – FP: Forgotten Realms – Fronteiras Prateadas

FR – MdF: Forgotten Realms – Magias de Faerûn

LCdA: O Livro Completo do Arcano

Monstros	ND	Livro de Origem
Aarakocra	1/2	FR – MdF
Aasimar (tocado pelos planos)	1/2	Livro dos Monstros
Águia	1/2	Livro dos Monstros
Anão (exceto duergar)	1/2	Livro dos Monstros
Anão do ártico	1/2	FR – MdF
Anão selvagem	1/2	FR – MdF
Aranha monstruosa, Média	1/2	Livro dos Monstros
Aranha subterrânea, armadeira (aranha peluda)	1/2	FR – MdF
Babuíno	1/2	Livro dos Monstros
Bakemono	1/2	Aventuras Orientais
Bariaur	1/2	Manual dos Planos
Beholder, olho esférico	1/2	FR – MdF
Centopeia espiritual Menor	1/2	Aventuras Orientais
Centopeia monstruosa, Média	1/2	Livro dos Monstros
Elfo (exceto drow)	1/2	Livro dos Monstros
Escaravelho de Tesouro	1/2	Draconomicon
Escorpião monstruoso, Médio	1/2	Livro dos Monstros
Formian (operário)	1/2	Livro dos Monstros
Gnomo (exceto svirfneblin)	1/2	Livro dos Monstros
Golfinho	1/2	Livro dos Monstros
Halfling (todos)	1/2	Livro dos Monstros
Hengeyokay	1/2	Aventuras Orientais
Korobokuru	1/2	Aventuras Orientais
Locatah	1/2	Livro dos Monstros
Naga de Shinomen, cobra verde	1/2	Aventuras Orientais
Nezumi	1/2	Aventuras Orientais
Objeto animado, Miúdo	1/2	Livro dos Monstros
Orc	1/2	Livro dos Monstros
Pônei de guerra	1/2	Livro dos Monstros
Povo do mar	1/2	Livro dos Monstros
Povo-esprito	1/2	Aventuras Orientais
Rato atroz abissal	1/2	Livro dos Monstros
Robgoblin	1/2	Livro dos Monstros
Shalarin	1/2	FR – MdF
Stirge	1/2	Livro dos Monstros
Tasloi	1/2	Aventuras Orientais
Texugo	1/2	Livro dos Monstros
Tiefling (tocado pelos planos)	1/2	Livro dos Monstros
Tocados pelos planos, Genasi, água	1/2	FR – MdF
Tocados pelos planos, Genasi, ar	1/2	FR – MdF
Tocados pelos planos, Genasi, fogo	1/2	FR – MdF
Tocados pelos planos, Genasi, terra	1/2	FR – MdF
Víbora, Pequena	1/2	Livro dos Monstros
Zumbi (plebeu humano)	1/2	Livro dos Monstros
Balbucidor	1/3	FR – MdF
Cachorro	1/3	Livro dos Monstros
Esqueleto, combatente humano	1/3	Livro dos Monstros
Falcão	1/3	Livro dos Monstros
Garra rastejante	1/3	FR – MdF
Goblin	1/3	Livro dos Monstros
Lagarto, rastejador irritante	1/3	FR – RE
Rato atroz	1/3	Livro dos Monstros
Vaga-lume gigante	1/3	Livro dos Monstros
Víbora, Miúda	1/3	Livro dos Monstros
Aranha monstruosa, Miúda	1/4	Livro dos Monstros
Arminho	1/4	Livro dos Monstros
Centopeia monstruosa, Pequena	1/4	Livro dos Monstros
Coruja	1/4	Livro dos Monstros
Escorpião monstruoso, Miúdo	1/4	Livro dos Monstros
Gato	1/4	Livro dos Monstros
Kobold	1/4	Livro dos Monstros
Pônei	1/4	Livro dos Monstros
Tressym	1/4	FR – RE
Zumbi de kobold	1/4	Livro dos Monstros
Cervo	1/6	FR – FP
Corvo	1/6	Livro dos Monstros

Jumento	1/6	Livro dos Monstros
Lagarto	1/6	Livro dos Monstros
Macaco	1/6	Livro dos Monstros
Centopeia monstruosa, Miúda	1/8	Livro dos Monstros
Rato	1/8	Livro dos Monstros
Morcego	1/10	Livro dos Monstros
Sapo	1/10	Livro dos Monstros
Abelha Gigante	1	Livro dos Monstros
Alce	1	FR – FP
Aranha monstruosa, Média	1	Livro dos Monstros
Arraia	1	Livro dos Monstros
Asabi	1	FR – MdF
Bullywug	1	FR – MdF
Cachorro de montaria	1	Livro dos Monstros
Camelo	1	Livro dos Monstros
Carniçal	1	Livro dos Monstros
Cavalo de guerra leve	1	Livro dos Monstros
Cavalo leve	1	Livro dos Monstros
Cavalo pesado	1	Livro dos Monstros
Centopeia espiritual Inferior	1	Aventuras Orientais
Centopeia monstruosa, Grande	1	Livro dos Monstros
Drow (elfo)	1	Livro dos Monstros
Duergar (anão)	1	Livro dos Monstros
Elemental pequeno (qualquer)	1	Livro dos Monstros
Enxame de aranhas	1	Livro dos Monstros
Escorpião monstruoso, Médio	1	Livro dos Monstros
Espírito da natureza Pequeno	1	Aventuras Orientais
Esqueleto de lobo	1	Livro dos Monstros
Formiga gigante, operária	1	Livro dos Monstros
Gaki, Jiki-Niku-Gaki	1	Aventuras Orientais
Githyanki	1	Livro dos Monstros
Githzerai	1	Livro dos Monstros
Gnoll	1	Livro dos Monstros
Goblin Dekanter	1	FR – MdF
Grig (fada)	1	Livro dos Monstros
Grimlock	1	Livro dos Monstros
Guardião (planta)	1	Livro dos Monstros
Hiena	1	Livro dos Monstros
Homúnculo	1	Livro dos Monstros
Hybsil	1	FR – MdF
Krenshar	1	Livro dos Monstros
Lagarto ígneo	1	FR – MdF
Lêmore (diabo)	1	Livro dos Monstros
Lobo	1	Livro dos Monstros
Lula	1	Livro dos Monstros
Lula elemental do ar	1	Manual dos Planos
Manto negro	1	Livro dos Monstros
Morcego das profundezas, caçador noturno	1	FR – MdF
Mula	1	Livro dos Monstros
Naga de Shinomen, camaleão	1	Aventuras Orientais
Nat Einsaung	1	Aventuras Orientais
Nixie (fada)	1	Livro dos Monstros
Objeto animado, Pequeno	1	Livro dos Monstros
Paraelemental da fumaça, Pequeno	1	Manual dos Planos
Paraelemental do gelo, Pequeno	1	Manual dos Planos
Paraelemental do limo, Pequeno	1	Manual dos Planos
Paraelemental do magma, Pequeno	1	Manual dos Planos
Pata larga	1	FR – MdF
Polvo	1	Livro dos Monstros
Povo lagarto	1	Livro dos Monstros
Pseudodragão	1	Livro dos Monstros
Quitina	1	FR – MdF
Sapo gigante	1	Aventuras Orientais
Siv	1	FR – MdF
Suplicante ogro	1	Manual dos Planos
Svirfneblin (gnomo)	1	Livro dos Monstros
Tengu cabeça de corvo	1	Aventuras Orientais
Troglodita	1	Livro dos Monstros
Tubarão, Médio	1	Livro dos Monstros
Víbora de duas cabeças (Cobra)	1	FR – RE
Víbora, Média	1	Livro dos Monstros
Zumbi de troglodita	1	Livro dos Monstros
Anão Urdunnir	2	FR – MdF
Aranha monstruosa, Grande	2	Livro dos Monstros
Arconte luminar	2	Livro dos Monstros
Arminho atroz	2	Livro dos Monstros

Azer	2	Livro dos Monstros
Besouro gigante	2	Livro dos Monstros
Bisão	2	Livro dos Monstros
Branta	2	FR – FP
Bruxa do pântano	2	Aventuras Orientais
Bugbear	2	Livro dos Monstros
Cão teleportador	2	Livro dos Monstros
Carcajú	2	Livro dos Monstros
Cavalo de guerra pesado	2	Livro dos Monstros
Centopeia espiritual superior	2	Aventuras Orientais
Centopeia monstruosa, Enorme	2	Livro dos Monstros
Chaggrin (medonho da terra)	2	LCdA
Constritor	2	Livro dos Monstros
Constritora (cobra)	2	Livro dos Monstros
Corvo gigante	2	FR – FP
Crocodilo	2	Livro dos Monstros
Diabrete (diabo)	2	Livro dos Monstros
Dretch (demônio)	2	Livro dos Monstros
Enxame de morcegos	2	Livro dos Monstros
Enxame de ratos	2	Livro dos Monstros
Escolhido	2	FR – MdF
Esqueleto de urso-coruja	2	Livro dos Monstros
Formiga gigante, rainha	2	Livro dos Monstros
Formiga gigante, soldado	2	Livro dos Monstros
Gárgula Kir-Lanan	2	FR – RE
Gorila	2	Livro dos Monstros
Guardas de bane	2	FR – MdF
Guepardo	2	Livro dos Monstros
Harginn (medonho do fogo)	2	LCdA
Hipogrifo	2	Livro dos Monstros
Hipogrifo pseudonatural	2	LCdA
Homem-rato (licantropo)	2	Livro dos Monstros
Ildriiss (medonho do ar)	2	LCdA
Javali	2	Livro dos Monstros
Kappa	2	Aventuras Orientais
Kuo-toa	2	Livro dos Monstros
Lagarto de montaria	2	FR – RE
Lagarto elétrico	2	Livro dos Monstros
Lagarto gigante	2	Livro dos Monstros
Leopardo	2	Livro dos Monstros
Leopardo elemental da madeira	2	Manual dos Planos
Morcego atroz	2	Livro dos Monstros
Morcego das profundezas, ossos	2	FR – MdF
Naga de Shinomen, áspide	2	Aventuras Orientais
Objeto animado, Médio	2	Livro dos Monstros
Quasit (demônio)	2	Livro dos Monstros
Rokuro-Kubi	2	Aventuras Orientais
Rothé da superfície	2	FR – RE
Rothé das profundezas	2	FR – RE
Rothé fantasma	2	FR – RE
Sahuagin	2	Livro dos Monstros
Sapo do fogo	2	Aventuras Orientais
Sapo venenoso	2	Aventuras Orientais
Sátiro (sem flauta)	2	Livro dos Monstros
Skum	2	Livro dos Monstros
Tagamaling buso	2	Aventuras Orientais
Terrano	2	FR – MdF
Texugo atroz	2	Livro dos Monstros
Thoquua	2	Livro dos Monstros
Tocados pelos planos, Tiefling, Fey/Ri	2	FR – MdF
Tritão	2	Livro dos Monstros
Turbarão, Grande	2	Livro dos Monstros
Urso negro	2	Livro dos Monstros
Vardigg (medonho da água)	2	LCdA
Vargouille	2	Livro dos Monstros
Víbora alada (cobra)	2	FR – RE
Víbora, Grande	2	Livro dos Monstros
Worg	2	Livro dos Monstros
Zumbi de bugbear	2	Livro dos Monstros
Águia gigante	3	Livro dos Monstros
Allip	3	Livro dos Monstros
Ankheg	3	Livro dos Monstros
Bajang	3	Aventuras Orientais
Besta crepuscular (efêmero)	3	Manual dos Planos
Buso tigbanua	3	Aventuras Orientais
Cão infernal	3	Livro dos Monstros
Cao Yeth	3	Livro dos Monstros
Centauro	3	Livro dos Monstros
Cocatriz	3	Livro dos Monstros
Coruja gigante	3	Livro dos Monstros
Cubo gelatinoso (limo)	3	Livro dos Monstros
Derro	3	Livro dos Monstros

Dinonico (dinossauro)	3	Livro dos Monstros
Doppelganger	3	Livro dos Monstros
Dragontino	3	Draconomicon
Dríade	3	Livro dos Monstros
Elemental, Médio (qualquer)	3	Livro dos Monstros
Enxame de gafanhotos	3	Livro dos Monstros
Escorpião monstruoso, Grande	3	Livro dos Monstros
Espírito da natureza Médio	3	Aventuras Orientais
Esqueleto de troll	3	Livro dos Monstros
Ettercap	3	Livro dos Monstros
Formian (soldado)	3	Livro dos Monstros
Fungo fantasma	3	Livro dos Monstros
Fungo violeta	3	Livro dos Monstros
Gavião seta, jovem	3	Livro dos Monstros
Gigante Phaerlin	3	FR – MdF
Gorila atroz	3	Livro dos Monstros
Gorila elemental do fogo	3	Manual dos Planos
Grick	3	Livro dos Monstros
Homem-crocodilo (licantropo)	3	FR – MdF
Inumano	3	Livro dos Monstros
Irmão das chamas (salamandra)	3	Livro dos Monstros
Lagarto de carga	3	FR – RE
Leão	3	Livro dos Monstros
Lívido	3	Livro dos Monstros
Lobisomem (licantropo)	3	Livro dos Monstros
Lobo atroz	3	Livro dos Monstros
Louva-a-deus Gigante	3	Livro dos Monstros
Magmin	3	Livro dos Monstros
Mephit (qualquer)	3	Livro dos Monstros
Merrow (ogro)	3	Livro dos Monstros
Monstro da ferrugem	3	Livro dos Monstros
Morcego das profundezas, sinistro	3	FR – MdF
Mortos de Bane	3	FR – MdF
Naga de Shinomen, constritor	3	Aventuras Orientais
Naga de Shinomen, naja	3	Aventuras Orientais
Nat Hkum Yeng	3	Aventuras Orientais
Objeto animado, Grande	3	Livro dos Monstros
Ogro	3	Livro dos Monstros
Oni das terras sombrias, Haino no Oni	3	Aventuras Orientais
Onikage	3	Aventuras Orientais
Paraelemental da fumaça, Médio	3	Manual dos Planos
Paraelemental do gelo, Médio	3	Manual dos Planos
Paraelemental do limo, Médio	3	Manual dos Planos
Paraelemental do magma, Médio	3	Manual dos Planos
Pégaso	3	Livro dos Monstros
Pterapovo	3	FR – MdF
Quaggoth	3	FR – MdF
Salteador etéreo	3	Livro dos Monstros
Sapo glacial	3	Aventuras Orientais
Saqueador etéreo	3	Livro dos Monstros
Serpente do gelo	3	FR – MdF
Soldado do horror	3	FR – MdF
Sombra	3	Livro dos Monstros
Tako	3	Aventuras Orientais
Tirano da névoa zumbi	3	FR – MdF
Tocados pelos planos, tiefling, Tanarukk	3	FR – MdF
Tojanida, jovem	3	Livro dos Monstros
Uivante	3	Livro dos Monstros
Unicórnio	3	Livro dos Monstros
Unicórnio negro	3	FR – MdF
Vespa gigante	3	Livro dos Monstros
Víbora, enorme	3	Livro dos Monstros
Vinha assassina	3	Livro dos Monstros
Wemic	3	FR – MdF
Xorn, menor	3	Livro dos Monstros
Yeti	3	Aventuras Orientais
Yuan-ti puro-sangue	3	Livro dos Monstros
Zumbi de ogro	3	Livro dos Monstros
Aballin	4	FR – MdF
Alaghi	4	FR – MdF
Aranea	4	Livro dos Monstros
Arconte guardião	4	Livro dos Monstros
Barghest	4	Livro dos Monstros
Bestas de Xvim (cão iinfernal)	4	FR – MdF
Bruxa do mar	4	Livro dos Monstros
Carcajú atroz	4	Livro dos Monstros
Choldrith	4	FR – MdF
Cria vampírica	4	Livro dos Monstros
Crocodilo gigante	4	Livro dos Monstros
Dragonel	4	Draconomicon
Enxame de centopeias	4	Livro dos Monstros
Esqueleto de quimera	4	Livro dos Monstros

Fera obscura	4	FR – MdF
Gafanhoto gigante	4	Livro dos Monstros
Gaki, Shikki-Gaki	4	Aventuras Orientais
Gaki, Shinen-Gaki	4	Aventuras Orientais
Gárgula	4	Livro dos Monstros
Grifo	4	Livro dos Monstros
Guardião verde	4	FR – MdF
Hannya	4	Aventuras Orientais
Harpia	4	Livro dos Monstros
Hidra, 5 cabeças	4	Livro dos Monstros
Homem-escorpião	4	FR – MdF
Homem-gato (licantropo)	4	FR – MdF
Homem-javali (licantropo)	4	Livro dos Monstros
Homem-morcego drow (licantropo)	4	FR – MdF
Homem-tubarão (licantropo)	4	FR – MdF
Infra-dragão espinhoso	4	Draconomicon
Inumano das sombras	4	Manual dos Planos
Janni (gênio)	4	Livro dos Monstros
Javali atroz	4	Livro dos Monstros
Leão celestial	4	Livro dos Monstros
Leão marinho	4	Livro dos Monstros
Leucrotta	4	FR – MdF
Limo cinzento	4	Livro dos Monstros
Lívido magesculpido	4	LCdA
Malaugrym	4	FR – MdF
Mamono	4	Aventuras Orientais
Manto de neve	4	FR – FP
Meazel	4	FR – MdF
Mímico	4	Livro dos Monstros
Minotauro	4	Livro dos Monstros
Myrlochar	4	FR – MdF
Nat Lu	4	Aventuras Orientais
Otyugh	4	Livro dos Monstros
Pantera deslocadora	4	Livro dos Monstros
Pantera espectral	4	FR – MdF
Pixie (fada)	4	Livro dos Monstros
Rinoceronte	4	Livro dos Monstros
Spinagon, baatezu (diabo)	4	Manual dos Planos
Tigre	4	Livro dos Monstros
Tigre elemental da água	4	Manual dos Planos
Tigre vermelho	4	FR – FP
Tubarão, enorme	4	Livro dos Monstros
Urso marrom	4	Livro dos Monstros
Urso polar	4	Livro dos Monstros
Urso-coruja	4	Livro dos Monstros
Verme da carniça	4	Livro dos Monstros
Wang-Liang	4	Aventuras Orientais
Xag-Ya (energon)	4	Manual dos Planos
Yuki-On-Na	4	Aventuras Orientais
Zumbi de minotauro	4	Livro dos Monstros
Zumbi de wyvern	4	Livro dos Monstros
Abishai branco	5	FR – MdF
Abishai negro	5	FR – MdF
Abocanhador	5	Livro dos Monstros
Achaierai	5	Livro dos Monstros
Aparição	5	Livro dos Monstros
Aranha interplanar	5	Livro dos Monstros
Aranha monstruosa, Enorme	5	Livro dos Monstros
Aranha subterrânea, espada	5	FR – MdF
Asabi, cauda-ferrão	5	FR – MdF
Barbazú (diabo)	5	Livro dos Monstros
Barghest superior	5	Livro dos Monstros
Basilisco	5	Livro dos Monstros
Bisan	5	Aventuras Orientais
Bocarra	5	FR – MdF
Bruxa verde	5	Livro dos Monstros
Constritora gigante (cobra)	5	Livro dos Monstros
Devorador de aranhas	5	Livro dos Monstros
Djinni (gênio)	5	Livro dos Monstros
Draegloth (meio-abissal)	5	FR – MdF
Dragão zumbi branco adulto jovem	5	Draconomicon
Elemental, grande (qualquer)	5	Livro dos Monstros
Enxame de escaravelhos de tesouro	5	Draconomicon
Espírito da natureza grande	5	Aventuras Orientais
Esqueleto de etnin	5	Livro dos Monstros
Gavião seta, adulto	5	Livro dos Monstros
Ghaunadan	5	FR – MdF
Gosma ocre (limo)	5	Livro dos Monstros
Hidra, 6 cabeças	5	Livro dos Monstros
Hieraco-esfinge	5	Livro dos Monstros
Homem-tigre	5	Livro dos Monstros
Homem-urso	5	Livro dos Monstros

Ibrandlin	5	FR – MdF
Leão atroz	5	Livro dos Monstros
Lobo das estepes	5	Livro dos Monstros
Mantícora	5	Livro dos Monstros
Mantor	5	Livro dos Monstros
Mastim das sombras	5	Livro dos Monstros
Múmia	5	Livro dos Monstros
Nyth	5	FR – MdF
Objeto animado, Enorme	5	Livro dos Monstros
Orca (baleia)	5	Livro dos Monstros
Paraelemental da fumaça, Grande	5	Manual dos Planos
Paraelemental do gelo, Grande	5	Manual dos Planos
Paraelemental do limo, Grande	5	Manual dos Planos
Paraelemental do magma, Grande	5	Manual dos Planos
Peryton	5	FR – MdF
Pesadelo	5	Livro dos Monstros
Pixie (corn dança) (fada)	5	Livro dos Monstros
Rast	5	Livro dos Monstros
Ravid	5	Livro dos Monstros
Scrag (troll)	5	Livro dos Monstros
Tojanida, adulta	5	Livro dos Monstros
Troll	5	Livro dos Monstros
Vampiro saltador	5	Aventuras Orientais
Xeg-Yi (energon)	5	Manual dos Planos
Yochlol	5	FR – MdF
Yuan-Ti protetor da ninhada (Humano ladinho de 5º nível)	5	FR – MdF
Yuan-ti, mestiço	5	Livro dos Monstros
Zumbi de tribulo brutal	5	Livro dos Monstros
Abishai verde	6	FR – MdF
Annis (bruxa)	6	Livro dos Monstros
Arbusto errante	6	Livro dos Monstros
Baleia azul (baleia)	6	Livro dos Monstros
Beholder, espectador	6	FR – MdF
Belker	6	Livro dos Monstros
Bralani (eladrin)	6	Livro dos Monstros
Canolote	6	Manual dos Planos
Centopeia monstruosa, Imensa	6	Livro dos Monstros
Demônio babau	6	Livro dos Monstros
Digestor	6	Livro dos Monstros
Doc cu'o'c	6	Aventuras Orientais
Dragão-fada	6	Draconomicon
Dragonete do ar	6	Draconomicon
Esqueleto de megarraptor Avançado	6	Livro dos Monstros
Ettin	6	Livro dos Monstros
Fogo-fátuo	6	Livro dos Monstros
Gaki, Jiki-Ketsu-Gaki	6	Aventuras Orientais
Gauth (beholder)	6	Livro dos Monstros
Girallon	6	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 5 cabeças	6	Livro dos Monstros
Hidra, 7 cabeças	6	Livro dos Monstros
Kyton (diabo)	6	Livro dos Monstros
Lacaio de Set	6	Divindades e Semideuses
Lamia	6	Livro dos Monstros
Leão atroz efígie	6	LCdA
Maudito (Humano guerreiro de 5º nível)	6	FR – MdF
Megaraptor (dinossauro)	6	Livro dos Monstros
Meio-dragão (negro)	6	Livro dos Monstros
Minotauro meio-elemental da terra	6	Manual dos Planos
Nishruu	6	FR – MdF
Rinoceronte elemental da terra	6	Manual dos Planos
Salamandra	6	Livro dos Monstros
Tendrículo	6	Livro dos Monstros
Tengu cabeça humana	6	Aventuras Orientais
Tsuno	6	Aventuras Orientais
Urdezu, tanar'ri (demônio)	6	Manual dos Planos
Verme terrestre da planície	6	Draconomicon
Wyvern	6	Livro dos Monstros
Xill	6	Livro dos Monstros
Xorn, médio	6	Livro dos Monstros
Yuan-Ti maculado (Humano ladinho de 5º nível)	6	FR – MdF
Zumbi de dilacerador cinzento	6	Livro dos Monstros
Abolete	7	Livro dos Monstros
Aranha monstruosa, Imensa	7	Livro dos Monstros
Armanita, tanar'ri (demônio)	7	Manual dos Planos
Árvore Negra	7	FR – MdF
Bane-lar	7	FR – MdF
Bulette	7	Livro dos Monstros
Caçador invisível	7	Livro dos Monstros
Cachalote (baleia)	7	Livro dos Monstros

Chuul	7	Livro dos Monstros
Crio-esfinge	7	Livro dos Monstros
Dao (gênio)	7	Manual dos Planos
Dragão negro esquelético experiente	7	Draconomicon
Dragonete do gelo	7	Draconomicon
Dragonete	7	Livro dos Monstros
Drider	7	Livro dos Monstros
Elasmossauro (dinossauro)	7	Livro dos Monstros
Elefante	7	Livro dos Monstros
Elemental Enorme (qualquer)	7	Livro dos Monstros
Escalamadrião	7	FR – MdF
Escorpião monstruoso, Enorme	7	Livro dos Monstros
Espectro	7	Livro dos Monstros
Esqueleto de gigante das nuvens	7	Livro dos Monstros
Fantasma (5º nível +2)	7	Livro dos Monstros
Fera do caos	7	Livro dos Monstros
Formian (capataz)	7	Livro dos Monstros
Gato infernal (diabo)	7	Livro dos Monstros
Gigante das colinas	7	Livro dos Monstros
Golem de carne	7	Livro dos Monstros
Guardião das encruzilhadas	7	FR – MdF
Hidra (piro ou crio), 6 cabeças	7	Livro dos Monstros
Hidra de lerne, 5 cabeças	7	Livro dos Monstros
Hidra, 8 cabeças	7	Livro dos Monstros
Lillend	7	Livro dos Monstros
Lorde mantor	7	FR – MdF
Mago espectral (humano mago 5º nível)	7	FR – MdF
Medusa	7	Livro dos Monstros
Mezzolote	7	Manual dos Planos
Naga aquática	7	Livro dos Monstros
Ninfa	7	Livro dos Monstros
Objeto animado, Imenso	7	Livro dos Monstros
Ogro bárbaro (Ogro)	7	Livro dos Monstros
Oni Comum	7	Aventuras Orientais
Paraelemental da fumaça, Enorme	7	Manual dos Planos
Paraelemental do gelo, Enorme	7	Manual dos Planos
Paraelemental do limo, Enorme	7	Manual dos Planos
Paraelemental do magma, Enorme	7	Manual dos Planos
Pennaggolan (5º nível guerreiro)	7	Aventuras Orientais
Phasm	7	Livro dos Monstros
Pudim negro (limo)	7	Livro dos Monstros
Quimera	7	Livro dos Monstros
Remorhaz	7	Livro dos Monstros
Slaad, vermelho	7	Livro dos Monstros
Tríbulo brutal	7	Livro dos Monstros
Urso atroz	7	Livro dos Monstros
Vampiro (5º nível +2)	7	Livro dos Monstros
Vomitador escamoso	7	Draconomicon
Yuan-ti, abominação	7	Livro dos Monstros
Arbusto errante elemental da frio	8	Manual dos Planos
Athach	8	Livro dos Monstros
Avantesma (Elfo feiticeiro de 7º nível)	8	FR – MdF
Behir	8	Livro dos Monstros
Bodak	8	Livro dos Monstros
Destrachan	8	Livro dos Monstros
Devorador de mentes	8	Livro dos Monstros
Dilacerador cinzento	8	Livro dos Monstros
Djinni nobre (gênio)	8	Livro dos Monstros
Dragonete da Água	8	Draconomicon
Efreeti (gênio)	8	Livro dos Monstros
Ente	8	Livro dos Monstros
Enxame de vespas infernais	8	Livro dos Monstros
Erinye (diabo)	8	Livro dos Monstros
Esqueleto de dragão vermelho adulto	8	Livro dos Monstros
Flagelo das profundezas	8	FR – MdF
Gavião seta, ancião	8	Livro dos Monstros
Gigante da Neblina	8	FR – MdF
Gigante de pedra	8	Livro dos Monstros
Gino-esfinge	8	Livro dos Monstros
Golem de Thay	8	FR – MdF
Gorgon	8	Livro dos Monstros
Guardião protetor	8	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 7 cabeças	8	Livro dos Monstros
Hidra, 9 cabeças	8	Livro dos Monstros
Lammasu	8	Livro dos Monstros
Mohrg	8	Livro dos Monstros
Naga negra	8	Livro dos Monstros
Ogro mago	8	Livro dos Monstros
Polvo gigante	8	Livro dos Monstros
Sharn	8	FR – MdF
Slaad, azul	8	Livro dos Monstros
Sombra superior	8	Livro dos Monstros

Tigre atroz	8	Livro dos Monstros
Tiranossauro	8	Livro dos Monstros
Verme da rocha	8	FR – FP
Verme terrestre do subterrâneo	8	Draconomicon
Xorn, ancião	8	Livro dos Monstros
Andro-esfinge	9	Livro dos Monstros
Athach anárquico	9	Manual dos Planos
Avoral (guardião)	9	Livro dos Monstros
Bruxa da noite	9	Livro dos Monstros
Bulette axiomático	9	Manual dos Planos
Cão de guerra nessian (cão infernal)	9	Livro dos Monstros
Centopeia monstruosa, Colossal	9	Livro dos Monstros
Draco abissal	9	Draconomicon
Dragonete de fumaça	9	Draconomicon
Eclipse (efêmero)	9	Manual dos Planos
Elemental maior (qualquer)	9	Livro dos Monstros
Escavador	9	Livro dos Monstros
Gigante de pedra ancião	9	Livro dos Monstros
Gigante do gelo	9	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 8 cabeças	9	Livro dos Monstros
Hidra, 10 cabeças	9	Livro dos Monstros
Lula gigante	9	Livro dos Monstros
Marid (gênio)	9	Manual dos Planos
Meio-abissal (7º nível clérigo)	9	Livro dos Monstros
Naga espiritual	9	Livro dos Monstros
Narzugon, baatezu (diabo)	9	Manual dos Planos
Oni das terras sombrias, Ashi no Oni	9	Aventuras Orientais
Oni das terras sombrias, Sanru no Oni	9	Aventuras Orientais
Oni Go-Zu	9	Aventuras Orientais
Osyluth (diabo)	9	Livro dos Monstros
Paraelemental da fumaça, Maior	9	Manual dos Planos
Paraelemental do gelo, Maior	9	Manual dos Planos
Paraelemental do limo, Maior	9	Manual dos Planos
Paraelemental do magma, Maior	9	Manual dos Planos
Pássaro roca	9	Livro dos Monstros
Ressurgido	9	FR – MdF
Slaad, verde	9	Livro dos Monstros
Súcubo (demônio)	9	Livro dos Monstros
Tartaruga-dragão	9	Livro dos Monstros
Tojanida, anciã	9	Livro dos Monstros
Tricerátops (dinossauro)	9	Livro dos Monstros
Tubarão atroz	9	Livro dos Monstros
Vrock (demônio)	9	Livro dos Monstros
Yrthak	9	Livro dos Monstros
Zelexhut (inevitável)	9	Livro dos Monstros
Bebilith (demônio)	10	Livro dos Monstros
Celestial, Firre (Eladrin)	10	Manual dos Planos
Couatl	10	Livro dos Monstros
Dragonete do fogo	10	Draconomicon
Escorpião monstruoso, Imenso	10	Livro dos Monstros
Figueira umbral (efêmero)	10	Manual dos Planos
Formian (marechal)	10	Livro dos Monstros
Gigante do fogo	10	Livro dos Monstros
Golem de barro	10	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 9 cabeças	10	Livro dos Monstros
Hidra, 11 cabeças	10	Livro dos Monstros
Horror de elmo	10	FR – MdF
Naga guardiã	10	Livro dos Monstros
Objeto animado, Colossal	10	Livro dos Monstros
Oni Me-Zu	10	Aventuras Orientais
Rakshasa	10	Livro dos Monstros
Salamandra nobre	10	Livro dos Monstros
Slaad, cinza	10	Livro dos Monstros
Verme terrestre da floresta	10	Draconomicon
Aparição tórrida	11	Livro dos Monstros
Aranha monstruosa, Colossal	11	Livro dos Monstros
Beholder, beijo letal	11	FR – MdF
Beholder, mortificador	11	FR – MdF
Bestas de Malar, garra assassina	11	FR – MdF
Bestas de Malar, morcego	11	FR – MdF
Bestas de Malar, pantera caçadora	11	FR – MdF
Caçador (demônio)	11	Livro dos Monstros
Cauchemar (pesadelo)	11	Livro dos Monstros
Criatura dracônica (Gigante do fogo dracônico)	11	Draconomicon
Devorador	11	Livro dos Monstros
Dragonete da terra	11	Draconomicon
Elemental ancião (qualquer)	11	Livro dos Monstros
Gigante das nuvens	11	Livro dos Monstros
Gigante-javali (licantropo)	11	Livro dos Monstros
Golem de pedra	11	Livro dos Monstros

Golem, pedras preciosas, rubi	11	FR – MdF	Nalfeshnee (demônio)	14	Livro dos Monstros
Hamatula (diabo)	11	Livro dos Monstros	Oni das terras sombrias, Yattoko no Oni	14	Aventuras Orientais
Harpia arqueira	11	Livro dos Monstros	Senhor dos lobisomens (licantropo)	14	Livro dos Monstros
Hezrou (demônio)	11	Livro dos Monstros	Shirokinukatsukami	14	Aventuras Orientais
Hidra (piro ou crio), 10 cabeças	11	Livro dos Monstros	Tribulo brutal aterrador	14	Livro dos Monstros
Hidra, 12 cabeças	11	Livro dos Monstros	Verme terrestre da tundra	14	Draconomicon
Meio celestial/meio paladino 9º nível	11	Livro dos Monstros	Vulto alado (vulto noturno)	14	Livro dos Monstros
Meio dragão/lamasu celestial	11	Livro dos Monstros			
Paraelemental da fumaça, Ancião	11	Manual dos Planos	Dracolith verde adulta	15	FR – RE
Paraelemental do gelo, Ancião	11	Manual dos Planos	Golem de pedra dracônica	15	Draconomicon
Paraelemental do limo, Ancião	11	Manual dos Planos	Hebi-No-Onna	15	Aventuras Orientais
Paraelemental do magma, Ancião	11	Manual dos Planos	Marut (inevitável)	15	Livro dos Monstros
Troll caçador	11	Livro dos Monstros	Oni das terras sombrias, Byoki no Oni	15	Aventuras Orientais
			Oni das terras sombrias, Gekido no Oni	15	Aventuras Orientais
			Vampiro de elite	15	Livro dos Monstros
Basilisco abissal	12	Livro dos Monstros			
Celestial, leonal (guardinal)	12	Manual dos Planos	Andarilho noturno (vulto noturno)	16	Livro dos Monstros
Demônio, Ghour	12	FR – MdF	Arconte herói	16	Livro dos Monstros
Doppelganger Maior	12	FR – MdF	Cornugon (diabo)	16	Livro dos Monstros
Dragonete do Limbo	12	Draconomicon	Golem de pedra Superior	16	Livro dos Monstros
Escorpião monstruoso, Colossal	12	Livro dos Monstros	Oni das terras sombrias, Tsuburu no Oni	16	Aventuras Orientais
Estrangulador	12	Livro dos Monstros	Planetário (anjo)	16	Livro dos Monstros
Golem de osso de dragão	12	Draconomicon	Ultralote	16	Manual dos Planos
Golem, pedras preciosas, diamante	12	FR – MdF	Verme terrestre da selva	16	Draconomicon
Golem, pedras preciosas, esmeralda	12	FR – MdF			
Hidra (piro ou crio), 11 cabeças	12	Livro dos Monstros	Aboleth mago	17	Livro dos Monstros
Hidra Gulguth	12	FR – MdF	Devorador de mentes, feiticeiro	17	Livro dos Monstros
Kolyarut (inevitável)	12	Livro dos Monstros	Dragonete da tempestade	17	Draconomicon
Kraken	12	Livro dos Monstros	Encouraçado astral	17	Manual dos Planos
Leonal (guardinal)	12	Livro dos Monstros	Formian (rainha)	17	Livro dos Monstros
Pantera deslocadora (líder)	12	Livro dos Monstros	Gigante do gelo jarl	17	Livro dos Monstros
Pudim negro ancião	12	Livro dos Monstros	Golem de ancião de ferro	17	Draconomicon
Verme do gelo	12	Livro dos Monstros	Marilith (demônio)	17	Livro dos Monstros
Verme púrpura	12	Livro dos Monstros	Monólito da água	17	LCdA
Verme terrestre da colina	12	Draconomicon	Monólito da terra	17	LCdA
			Monólito do ar	17	LCdA
			Monólito do fogo	17	LCdA
Beholder	13	Livro dos Monstros			
Corcel celestial (unicórnio)	13	Livro dos Monstros	Ki-Rin	18	Aventuras Orientais
Dragonete de magma	13	Draconomicon	Rastejante (vulto noturno)	18	Livro dos Monstros
Gelugon (diabo)	13	Livro dos Monstros	Verme terrestre do deserto	18	Draconomicon
Ghaele (eladrin)	13	Livro dos Monstros			
Gigante das tempestades	13	Livro dos Monstros	Dokufu	19	Aventuras Orientais
Glabrezu (demônio)	13	Livro dos Monstros			
Golem de ferro	13	Livro dos Monstros	Balor (demônio)	20	Livro dos Monstros
Goristro tanar'ri (demônio)	13	Manual dos Planos	Dragão vampírico vermelho experiente	20	Draconomicon
Hidra (piro ou crio), 12 cabeças	13	Livro dos Monstros	Lorde das profundezas (diabo)	20	Livro dos Monstros
Leevoth, Capitão dos Vultos	13	FR – RE	Tarrasque	20	Livro dos Monstros
Lich (Mago ou 11º nível)	13	Livro dos Monstros	Verme terrestre do pântano	20	Draconomicon
Múmia Superior	13	Divindades e Semideuses			
Nicalote	13	Manual dos Planos	Titã	21	Livro dos Monstros
Oni das terras sombrias, Akuma no Oni	13	Aventuras Orientais			
Oni das terras sombrias, Kyoso no Oni	13	Aventuras Orientais	Verme terrestre da montanha	22	Draconomicon
Senhor das múmias	13	Livro dos Monstros			
Slaad da morte	13	Livro dos Monstros	Dracolith azul venerável morto-vivo (Imenso)	23	Draconomicon
Tirano da morte (beholder)	13	FR – RE	Solar (anjo)	23	Livro dos Monstros
Arconte mensageiro	14	Livro dos Monstros	Magistrado (Humana Mag17/Aqm 3)	24	FR – MdF
Deva astral (anjo)	14	Livro dos Monstros			
Dragão fantasmagórico verde adulto	14	Draconomicon			
Lacra-tumbas	14	FR – MdF			

APÊNDICE 2: MONSTROS POR TIPO (E SUBTIPO)

FR – MdF: Forgotten Realms – Monstros de Faerûn

FR – RE: Forgotten Realms – Os Reinos Esquecidos

FR – FP: Forgotten Realms – Fronteiras Prateadas

FR – MdF: Forgotten Realms – Magias de Faerûn

LCdA: O Livro Completo do Arcano

Hum.: Humanoide

Abocanhador	Aberração	Livro dos Monstros
Aboleto	Aberração	Livro dos Monstros
Athach	Aberração	Livro dos Monstros
Athach anárquico	Aberração	Manual dos Planos
Beholder	Aberração	Livro dos Monstros
Beholder, beijo letal	Aberração	FR – MdF
Beholder, espectador	Aberração	FR – MdF
Beholder, mortificador	Aberração	FR – MdF
Beholder, olho esférico	Aberração	FR – MdF
Bocarra	Aberração	FR – MdF
Choldrith	Aberração	FR – MdF
Chuul	Aberração	Livro dos Monstros
Constritor	Aberração	Livro dos Monstros
Destrachan	Aberração	Livro dos Monstros
Devorador de mentes	Aberração	Livro dos Monstros
Devorador de mentes, feiticeiro	Aberração	Livro dos Monstros
Dridr	Aberração	Livro dos Monstros
Escavador	Aberração	Livro dos Monstros
Ettercap	Aberração	Livro dos Monstros
Flagelo das profundezas	Aberração	FR – MdF
Gauth (beholder)	Aberração	Livro dos Monstros
Grick	Aberração	Livro dos Monstros
Hidra Gulguth	Aberração	FR – MdF
Lorde mantor	Aberração	FR – MdF
Mantor	Aberração	Livro dos Monstros
Mímico	Aberração	Livro dos Monstros
Monstro da ferrugem	Aberração	Livro dos Monstros
Naga espiritual	Aberração	Livro dos Monstros
Naga guardiã	Aberração	Livro dos Monstros
Naga negra	Aberração	Livro dos Monstros
Nyth	Aberração	FR – MdF
Otyugh	Aberração	Livro dos Monstros
Phaerimm	Aberração	FR – MdF
Salteador etéreo	Aberração	Livro dos Monstros
Sharn	Aberração	FR – MdF
Skum	Aberração	Livro dos Monstros
Tako	Aberração	Aventuras Orientais
Tribulo brutal	Aberração	Livro dos Monstros
Tribulo brutal aterrador	Aberração	Livro dos Monstros
Verme da carniça	Aberração	Livro dos Monstros
Vomitador escamoso	Aberração	Draconomicon
Naga aquática	Aberração (Aquática)	Livro dos Monstros
Aboleth mago	Aberração (Aquático)	Livro dos Monstros
Fogo-fátuo	Aberração (Ar)	Livro dos Monstros
Manto de neve	Aberração (Frio)	FR – FP
Ghaunadan	Aberração (Metamorfo)	FR – MdF
Phasm	Aberração (Metamorfo)	Livro dos Monstros
Águia	Animal	Livro dos Monstros
Águia gigante	Animal	Livro dos Monstros
Alce	Animal	FR – FP
Arminho	Animal	Livro dos Monstros
Arminho atroz	Animal	Livro dos Monstros
Arraia	Animal	Livro dos Monstros
Babuíno	Animal	Livro dos Monstros
Baleia azul (baleia)	Animal	Livro dos Monstros
Bisão	Animal	Livro dos Monstros
Cachalote (baleia)	Animal	Livro dos Monstros
Cachorro	Animal	Livro dos Monstros
Cachorro de montaria	Animal	Livro dos Monstros
Camelo	Animal	Livro dos Monstros
Carcajú	Animal	Livro dos Monstros
Carcajú atroz	Animal	Livro dos Monstros
Cavalo de guerra leve	Animal	Livro dos Monstros
Cavalo de guerra pesado	Animal	Livro dos Monstros
Cavalo leve	Animal	Livro dos Monstros

Cavalo pesado	Animal	Livro dos Monstros
Cervo	Animal	FR – FP
Constritora (cobra)	Animal	Livro dos Monstros
Constritora gigante (cobra)	Animal	Livro dos Monstros
Coruja	Animal	Livro dos Monstros
Coruja gigante	Animal	Livro dos Monstros
Corvo	Animal	Livro dos Monstros
Crocodilo	Animal	Livro dos Monstros
Crocodilo gigante	Animal	Livro dos Monstros
Dinonico (dinossauro)	Animal	Livro dos Monstros
Elasmossauro (dinossauro)	Animal	Livro dos Monstros
Elefante	Animal	Livro dos Monstros
Enxame de morcegos	Animal	Livro dos Monstros
Enxame de ratos	Animal	Livro dos Monstros
Falcão	Animal	Livro dos Monstros
Gato	Animal	Livro dos Monstros
Golfinho	Animal	Livro dos Monstros
Gorila	Animal	Livro dos Monstros
Gorila atroz	Animal	Livro dos Monstros
Guepardo	Animal	Livro dos Monstros
Hiena	Animal	Livro dos Monstros
Javali	Animal	Livro dos Monstros
Javali atroz	Animal	Livro dos Monstros
Jumento	Animal	Livro dos Monstros
Lagarto	Animal	Livro dos Monstros
Lagarto de carga	Animal	FR – RE
Lagarto de montaria	Animal	FR – RE
Lagarto gigante	Animal	Livro dos Monstros
Lagarto, rastejador irritante	Animal	FR – RE
Leão	Animal	Livro dos Monstros
Leão atroz	Animal	Livro dos Monstros
Leopardo	Animal	Livro dos Monstros
Lobo	Animal	Livro dos Monstros
Lobo atroz	Animal	Livro dos Monstros
Lula	Animal	Livro dos Monstros
Macaco	Animal	Livro dos Monstros
Megaraptor (dinossauro)	Animal	Livro dos Monstros
Morcego	Animal	Livro dos Monstros
Morcego atroz	Animal	Livro dos Monstros
Mula	Animal	Livro dos Monstros
Orca (baleia)	Animal	Livro dos Monstros
Pássaro roca	Animal	Livro dos Monstros
Pônei	Animal	Livro dos Monstros
Pônei de guerra	Animal	Livro dos Monstros
Rato	Animal	Livro dos Monstros
Rato atroz abissal	Animal	Livro dos Monstros
Rinoceronte	Animal	Livro dos Monstros
Sapo	Animal	Livro dos Monstros
Sapo gigante	Animal	Aventuras Orientais
Sapo venenoso	Animal	Aventuras Orientais
Texugo	Animal	Livro dos Monstros
Texugo atroz	Animal	Livro dos Monstros
Tigre	Animal	Livro dos Monstros
Tigre atroz	Animal	Livro dos Monstros
Tigre vermelho	Animal	FR – FP
Tiranossauro	Animal	Livro dos Monstros
Tressym	Animal	FR – RE
Tricerátops (dinossauro)	Animal	Livro dos Monstros
Urso atroz	Animal	Livro dos Monstros
Urso marrom	Animal	Livro dos Monstros
Urso negro	Animal	Livro dos Monstros
Urso polar	Animal	Livro dos Monstros
Víbora alada (cobra)	Animal	FR – RE
Víbora de duas cabeças (Cobra)	Animal	FR – RE
Víbora, Grande	Animal	Livro dos Monstros
Víbora, Média	Animal	Livro dos Monstros
Víbora, Miúda	Animal	Livro dos Monstros
Víbora, Pequena	Animal	Livro dos Monstros
Lula gigante	Animal (Aquático)	Livro dos Monstros
Polvo	Animal (Aquático)	Livro dos Monstros
Polvo gigante	Animal (Aquático)	Livro dos Monstros
Tubarão atroz	Animal (Aquático)	Livro dos Monstros
Tubarão, enorme	Animal (Aquático)	Livro dos Monstros
Tubarão, Médio	Animal (Aquático)	Livro dos Monstros
Tubarão, Grande	Animal (Aquático)	Livro dos Monstros
Andro-esfinge	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Ankheg	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Aranea	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Aranha interplanar	Besta Mágica	Livro dos Monstros

Bane-lar	Besta Mágica	FR – MdF
Basilisco	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Basilisco abissal	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Behir	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Bulette	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Bulette axiomático	Besta Mágica	Manual dos Planos
Cão teleportador	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Cocatriz	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Corcel celestial (unicórnio)	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Corvo gigante	Besta Mágica	FR – FP
Crio-esfinge	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Devorador de aranhas	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Digestor	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Dilacerador cinzento	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Dragonne	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Enxame de vespas infernais	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Estrangulador	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Fera obscura	Besta Mágica	FR – MdF
Gino-esfinge	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Girallon	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Gorgon	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Grifo	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 10 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 11 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 12 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 5 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 6 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 7 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 8 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra (piro ou crio), 9 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra de lerne, 5 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra, 10 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra, 11 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra, 12 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra, 5 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra, 6 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra, 7 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra, 8 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hidra, 9 cabeças	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hieraco-esfinge	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Hipogrifo	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Inumano das sombras	Besta Mágica	Manual dos Planos
Ki-Rin	Besta Mágica	Aventuras Orientais
Krenshar	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Lagarto elétrico	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Lamia	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Lammasu	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Leão marinho	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Leucrotta	Besta Mágica	FR – MdF
Lobo das estepes	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Manticora	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Manto negro	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Meio-abissal (7º nível clérigo)	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Morcego das profundezas, caçador noturno	Besta Mágica	FR – MdF
Morcego das profundezas, sinistro	Besta Mágica	FR – MdF
Pantera deslocadora	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Pantera deslocadora (líder)	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Pégaso	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Peryton	Besta Mágica	FR – MdF
Quimera	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Rato atroz	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Remorhaz	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Rothé da superfície	Besta Mágica	FR – RE
Rothé das profundezas	Besta Mágica	FR – RE
Rothé fantasma	Besta Mágica	FR – RE
Saqueador etéreo	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Stirge	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Tarrasque	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Unicórnio	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Unicórnio negro	Besta Mágica	FR – MdF
Urso-coruja	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Verme do gelo	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Verme púrpura	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Worg	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Yrthak	Besta Mágica	Livro dos Monstros
Kraken	Besta Mágica (Aquático)	Livro dos Monstros
Pata larga	Besta Mágica (Fogo)	FR – MdF
Sapo do fogo	Besta Mágica (Fogo)	Aventuras Orientais
Branta	Besta Mágica (Frio)	FR – FP
Sapo glacial	Besta Mágica (Frio)	Aventuras Orientais
Pantera espectral	Besta Mágica (Incorporea)	FR – MdF

Bestas de Malar, garra assassina	Besta Mágica (Metamorfo)	FR – MdF
Bestas de Malar, morcego	Besta Mágica (Metamorfo)	FR – MdF
Bestas de Malar, pantera caçadora	Besta Mágica (Metamorfo)	FR – MdF
Leão celestial	Besta Mágica (Planar)	Livro dos Monstros
Garra rastejante	Constructo	FR – MdF
Golem de anão de ferro	Constructo	Draconomicon
Golem de barro	Constructo	Livro dos Monstros
Golem de carne	Constructo	Livro dos Monstros
Golem de ferro	Constructo	Livro dos Monstros
Golem de osso de dragão	Constructo	Draconomicon
Golem de pedra	Constructo	Livro dos Monstros
Golem de pedra dracônica	Constructo	Draconomicon
Golem de pedra Superior	Constructo	Livro dos Monstros
Golem de Thay	Constructo	FR – MdF
Golem, pedras preciosas, diamante	Constructo	FR – MdF
Golem, pedras preciosas, esmeralda	Constructo	FR – MdF
Golem, pedras preciosas, rubi	Constructo	FR – MdF
Guardião protetor	Constructo	Livro dos Monstros
Homúnculo	Constructo	Livro dos Monstros
Horror de elmo	Constructo	FR – MdF
Lacra-tumbas	Constructo	FR – MdF
Leão atroz efígie	Constructo	LCdA
Marut (inevitável)	Constructo	Livro dos Monstros
Objeto animado, Colossal	Constructo	Livro dos Monstros
Objeto animado, Enorme	Constructo	Livro dos Monstros
Objeto animado, Grande	Constructo	Livro dos Monstros
Objeto animado, Imenso	Constructo	Livro dos Monstros
Objeto animado, Médio	Constructo	Livro dos Monstros
Objeto animado, Miúdo	Constructo	Livro dos Monstros
Objeto animado, Pequeno	Constructo	Livro dos Monstros
Zelekhut (inevitável)	Constructo (Leal)	Livro dos Monstros
Caçador (demônio)	Constructo (Planar)	Livro dos Monstros
Kolyarut (inevitável)	Constructo (Planar)	Livro dos Monstros
Dragão das Presas	Dragão	Draconomicon
Dragão de Sombras	Dragão	Draconomicon
Dragão-fada	Dragão	Draconomicon
Dragonel	Dragão	Draconomicon
Escalamadrião	Dragão	FR – MdF
Infra-dragão espinhoso	Dragão	Draconomicon
Meio dragão/lammasu celestial	Dragão	Livro dos Monstros
Pseudodragão	Dragão	Livro dos Monstros
Verme da rocha	Dragão	FR – FP
Verme terrestre da colina	Dragão	Draconomicon
Verme terrestre da floresta	Dragão	Draconomicon
Verme terrestre da montanha	Dragão	Draconomicon
Verme terrestre da planície	Dragão	Draconomicon
Verme terrestre da selva	Dragão	Draconomicon
Verme terrestre da tundra	Dragão	Draconomicon
Verme terrestre do deserto	Dragão	Draconomicon
Verme terrestre do subterrâneo	Dragão	Draconomicon
Wyvern	Dragão	Livro dos Monstros
Dragão cromático, dragão negro	Dragão (Água)	Livro dos Monstros
Dragão Lung, Chiang Lung	Dragão (Água)	Aventuras Orientais
Dragão Lung, Lung Wang	Dragão (Água)	Aventuras Orientais
(Dragão do mar)		
Dragão Lung, Pan Lung	Dragão (Água)	Aventuras Orientais
(Dragão espiralado)		
Dragão Lung, Shen Lung	Dragão (Água)	Aventuras Orientais
(Dragão espiritual)		
Dragão Lung, Tun Mi Lung	Dragão (Água)	Aventuras Orientais
(Dragão do tufão)		
Dragão Lung, Yu Lung	Dragão (Água)	Aventuras Orientais
(Dragão-carpa)		
Dragão metálico, d	Dragão (Água)	Livro dos Monstros
Dragão de bronze		
Dragonete da água	Dragão (Aquático)	Draconomicon
Tartaruga-dragão	Dragão (Aquático)	Livro dos Monstros
Verme terrestre do pântano	Dragão (Aquático)	Draconomicon
Dragão planar, cragão Estígio	Dragão (Aquático, Planar)	Draconomicon
Dragão planar, cragão Oceanus	Dragão (Aquático, Planar)	Draconomicon
Dragonete do limo	Dragão (Aquático, Terra, Água)	Draconomicon
Dragão cromático, dragão verde	Dragão (Ar)	Livro dos Monstros

Dragão das Presas	Dragão (Ar)	FR – MdF
Dragão Lung, T'ien Lung (Dragão celestial)	Dragão (Ar)	Aventuras Orientais
Dragonete da tempestade	Dragão (Ar)	Draconomicon
Dragonete do ar	Dragão (Ar)	Draconomicon
Dragonete de fumaça	Dragão (Ar, Fogo)	Draconomicon
Dragonete do gelo	Dragão (Ar, Frio, Água)	Draconomicon
Dragão planar, dragão do caos	Dragão (Caos, Planar)	Draconomicon
Dragão do som	Dragão (Eletricidade)	FR – MdF
Dragão cromático, dragão vermelho	Dragão (Fogo)	Livro dos Monstros
Dragão metálico, dragão de latão	Dragão (Fogo)	Livro dos Monstros
Dragão metálico, dragão de ouro	Dragão (Fogo)	Livro dos Monstros
Dragonete do fogo	Dragão (Fogo)	Draconomicon
Ibrandlin	Dragão (Fogo)	FR – MdF
Dragão cromático, dragão branco	Dragão (Frio)	Livro dos Monstros
Dragão metálico, dragão de prata	Dragão (Frio)	Livro dos Monstros
Dragão planar, dragão de batalha	Dragão (Planar)	Draconomicon
Dragão planar, dragão de ferrugem	Dragão (Planar)	Draconomicon
Dragão planar, dragão etéreo	Dragão (Planar)	Draconomicon
Dragão planar, dragão piroclástico	Dragão (Planar)	Draconomicon
Dragão planar, dragão radiante	Dragão (Planar)	Draconomicon
Dragão planar, dragão tarteriano	Dragão (Planar)	Draconomicon
Dragão planar, dragão uivante	Dragão (Planar)	Draconomicon
Dragão das sombras	Dragão (Sombras)	FR – MdF
Dragão cromático, dragão azul	Dragão (Terra)	Livro dos Monstros
Dragão das profundezas	Dragão (Terra)	FR – MdF
Dragão Lung, Li Lung (Dragão da terra)	Dragão (Terra)	Aventuras Orientais
Dragão marrom	Dragão (Terra)	FR – MdF
Dragão metálico, dragão de cobre	Dragão (Terra)	Livro dos Monstros
Dragonete da terra	Dragão (Terra)	Draconomicon
Dragonete de magma	Dragão (Terra, Fogo)	Draconomicon
Elemental ancião (qualquer)	Elemental	Livro dos Monstros
Elemental Enorme (qualquer)	Elemental	Livro dos Monstros
Elemental maior (qualquer)	Elemental	Livro dos Monstros
Elemental pequeno (qualquer)	Elemental	Livro dos Monstros
Elemental, grande (qualquer)	Elemental	Livro dos Monstros
Elemental, Médio (qualquer)	Elemental	Livro dos Monstros
Monólito da água	Elemental (Água)	LCdA
Tigre elemental da água	Elemental (Água)	Manual dos Planos
Belker	Elemental (Ar)	Livro dos Monstros
Caçador invisível	Elemental (Ar)	Livro dos Monstros
Lula elemental do ar	Elemental (Ar)	Manual dos Planos
Monólito do ar	Elemental (Ar)	LCdA
Paraelemental da fumaça, Anciã	Elemental (Ar, Fogo)	Manual dos Planos
Paraelemental da fumaça, Enorme	Elemental (Ar, Fogo)	Manual dos Planos
Paraelemental da fumaça, Grande	Elemental (Ar, Fogo)	Manual dos Planos
Paraelemental da fumaça, Maior	Elemental (Ar, Fogo)	Manual dos Planos
Paraelemental da fumaça, Médio	Elemental (Ar, Fogo)	Manual dos Planos
Paraelemental da fumaça, Pequeno	Elemental (Ar, Fogo)	Manual dos Planos
Paraelemental do gelo, Anciã	Elemental (Ar, Frio)	Manual dos Planos
Paraelemental do gelo, Enorme	Elemental (Ar, Frio)	Manual dos Planos
Paraelemental do gelo, Grande	Elemental (Ar, Frio)	Manual dos Planos
Paraelemental do gelo, Maior	Elemental (Ar, Frio)	Manual dos Planos
Paraelemental do gelo, Médio	Elemental (Ar, Frio)	Manual dos Planos
Paraelemental do gelo, Pequeno	Elemental (Ar, Frio)	Manual dos Planos
Serpente do gelo	Elemental (Ar, Frio)	FR – MdF
Gorila elemental do fogo	Elemental (Fogo)	Manual dos Planos
Magmin	Elemental (Fogo)	Livro dos Monstros
Monólito do fogo	Elemental (Fogo)	LCdA
Thoquua	Elemental (Fogo)	Livro dos Monstros
Arbusto errante elemental da frio	Elemental (Frio)	Manual dos Planos
Leopardo elemental da madeira	Elemental (Madeira)	Manual dos Planos
Vardigg (medonho da água)	Elemental (Mal, Água)	LCdA
Ildriss (medonho do ar)	Elemental (Mal, Ar)	LCdA
Harginn (medonho do fogo)	Elemental (Mal, Fogo)	LCdA
Monólito da terra	Elemental (Terra)	LCdA
Rinoceronte elemental da terra	Elemental (Terra)	Manual dos Planos
Paraelemental do limo, Anciã	Elemental (Terra, Água)	Manual dos Planos
Paraelemental do limo, Enorme	Elemental (Terra, Água)	Manual dos Planos
Paraelemental do limo, Grande	Elemental (Terra, Água)	Manual dos Planos
Paraelemental do limo, Maior	Elemental (Terra, Água)	Manual dos Planos
Paraelemental do limo, Médio	Elemental (Terra, Água)	Manual dos Planos
Paraelemental do limo, Pequeno	Elemental (Terra, Água)	Manual dos Planos
Paraelemental do magma, Anciã	Elemental (Terra, Fogo)	Manual dos Planos
Paraelemental do magma, Enorme	Elemental (Terra, Fogo)	Manual dos Planos
Paraelemental do magma, Grande	Elemental (Terra, Fogo)	Manual dos Planos
Paraelemental do magma, Maior	Elemental (Terra, Fogo)	Manual dos Planos
Paraelemental do magma, Médio	Elemental (Terra, Fogo)	Manual dos Planos
Paraelemental do magma, Pequeno	Elemental (Terra, Fogo)	Manual dos Planos

Chaggrin (medonho da terra)	Elemental (Terra, Mal)	LCdA
Homem-Morcego Drow (Licantropo)	Elfo (Metamorfo)	FR – MdF
Bajang	Fada	Aventuras Orientais
Bisan	Fada	Aventuras Orientais
Dríade	Fada	Livro dos Monstros
Espírito da natureza grande	Fada	Aventuras Orientais
Espírito da natureza Médio	Fada	Aventuras Orientais
Espírito da natureza Pequeno	Fada	Aventuras Orientais
Grig (fada)	Fada	Livro dos Monstros
Guardião das encruzilhadas	Fada	FR – MdF
Hybsil	Fada	FR – MdF
Nat Einsaung	Fada	Aventuras Orientais
Nat Khum Yeng	Fada	Aventuras Orientais
Nat Lu	Fada	Aventuras Orientais
Ninfa	Fada	Aventuras Orientais
Nixie (fada)	Fada	Livro dos Monstros
Pixie (com dança) (fada)	Fada	Livro dos Monstros
Pixie (fada)	Fada	Livro dos Monstros
Sátiro (sem flauta)	Fada	Livro dos Monstros
Yuki-On-Na	Fada	Aventuras Orientais
Etin	Gigante	Livro dos Monstros
Gigante das colinas	Gigante	Livro dos Monstros
Gigante das nuvens	Gigante	Livro dos Monstros
Gigante das tempestades	Gigante	Livro dos Monstros
Gigante de pedra	Gigante	Livro dos Monstros
Gigante de pedra ancião	Gigante	Livro dos Monstros
Gigante do gelo	Gigante	Livro dos Monstros
Gigante do gelo jarl	Gigante	Livro dos Monstros
Merrow (ogro)	Gigante	Livro dos Monstros
Ogro	Gigante	Livro dos Monstros
Ogro bárbaro (Ogro)	Gigante	Livro dos Monstros
Ogro mago	Gigante	Livro dos Monstros
Oni Comum	Gigante	Aventuras Orientais
Oni Go-Zu	Gigante	Aventuras Orientais
Oni Me-Zu	Gigante	Aventuras Orientais
Troll	Gigante	Livro dos Monstros
Troll caçador	Gigante	Livro dos Monstros
Wang-Liang	Gigante	Aventuras Orientais
Scrag (troll)	Gigante (Aquático)	Livro dos Monstros
Gigante da Neblina	Gigante (Ar)	FR – MdF
Criatura dracônica (Gigante do fogo dracônico)	Gigante (Fogo)	Draconomicon
Gigante do fogo	Gigante (Fogo)	Livro dos Monstros
Gigante Phaerlin	Gigante (Terra)	FR – MdF
Anão (exceto duergar)	Humanoide	Livro dos Monstros
Anão do ártico	Humanoide	FR – MdF
Anão selvagem	Humanoide	FR – MdF
Anão Urdunnir	Humanoide	FR – MdF
Drow (elfo)	Humanoide	Livro dos Monstros
Duergar (anão)	Humanoide	Livro dos Monstros
Elfo (exceto drow)	Humanoide	Livro dos Monstros
Githyanki	Humanoide	Livro dos Monstros
Githzerai	Humanoide	Livro dos Monstros
Gnoll	Humanoide	Livro dos Monstros
Gnomo (exceto svirfneblin)	Humanoide	Livro dos Monstros
Halfling (todos)	Humanoide	Livro dos Monstros
Kobold	Humanoide	Livro dos Monstros
Korobokuru	Humanoide	Aventuras Orientais
Locatah	Humanoide	Livro dos Monstros
Magistrado (Humana mag17/aqm 3)	Humanoide	FR – MdF
Meio-dragão (negro)	Humanoide	Livro dos Monstros
Naga de Shinomen, áspide	Humanoide	Aventuras Orientais
Naga de Shinomen, camaleão	Humanoide	Aventuras Orientais
Naga de Shinomen, cobra verde	Humanoide	Aventuras Orientais
Naga de Shinomen, constritor	Humanoide	Aventuras Orientais
Naga de Shinomen, naja	Humanoide	Aventuras Orientais
Nezumi	Humanoide	Aventuras Orientais
Orc	Humanoide	Livro dos Monstros
Povo do mar	Humanoide	Livro dos Monstros
Povo lagarto	Humanoide	Livro dos Monstros
Povo-espírito	Humanoide	Aventuras Orientais
Rokuro-Kubi	Humanoide	Aventuras Orientais
Svirfneblin (gnomo)	Humanoide	Livro dos Monstros
Tagamaling buso	Humanoide	Aventuras Orientais
Tasloi	Humanoide	Aventuras Orientais
Troglodita	Humanoide	Livro dos Monstros
Bullywug	Hum. (Aquático)	FR – MdF

Shalarin	Hum. (Aquático)	FR – MdF	Aranha subterrânea, espada	Inseto	FR – MdF
Siv	Hum. (Aquático)	FR – MdF	Besouro gigante	Inseto	Livro dos Monstros
Bakemono	Hum. (Goblinóide)	Aventuras Orientais	Centopeia monstruosa, Colossal	Inseto	Livro dos Monstros
Bugbear	Hum. (Goblinóide)	Livro dos Monstros	Centopeia monstruosa, Enorme	Inseto	Livro dos Monstros
Goblin	Hum. (Goblinóide)	Livro dos Monstros	Centopeia monstruosa, Grande	Inseto	Livro dos Monstros
Goblin Dekanter	Hum. (Goblinóide)	FR – MdF	Centopeia monstruosa, Imensa	Inseto	Livro dos Monstros
Robgoblin	Hum. (Goblinóide)	Livro dos Monstros	Centopeia monstruosa, Média	Inseto	Livro dos Monstros
Gigante-javali (licantropo)	Hum. (Metamorfo)	Livro dos Monstros	Centopeia monstruosa, Miúda	Inseto	Livro dos Monstros
Homem-crocodilo (Licantropo)	Hum. (Metamorfo)	FR – MdF	Centopeia monstruosa, Pequena	Inseto	Livro dos Monstros
Homem-gato (Licantropo)	Hum. (Metamorfo)	FR – MdF	Enxame de aranhas	Inseto	Livro dos Monstros
Homem-morcego drow (Licantropo)	Elfo (Metamorfo)	FR – MdF	Enxame de centopeias	Inseto	Livro dos Monstros
Homem-javali (licantropo)	Hum. (Metamorfo)	Livro dos Monstros	Enxame de	Inseto	Draconomicon
Homem-rato (licantropo)	Hum. (Metamorfo)	Livro dos Monstros	Escaravelhos de Tesouro		
Homem-tigre	Hum. (Metamorfo)	Livro dos Monstros	Enxame de gafanhotos	Inseto	Livro dos Monstros
Homem-tubarão (Licantropo)	Hum. (Metamorfo)	FR – MdF	Escaravelho de Tesouro	Inseto	Draconomicon
Homem-urso	Hum. (Metamorfo)	Livro dos Monstros	Escorpião monstruoso, Colossal	Inseto	Livro dos Monstros
Lobisomem (licantropo)	Hum. (Metamorfo)	Livro dos Monstros	Escorpião monstruoso, Enorme	Inseto	Livro dos Monstros
Senhor dos lobisomens (licantropo)	Hum. (Metamorfo)	Livro dos Monstros	Escorpião monstruoso, Grande	Inseto	Livro dos Monstros
Aarakocra	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Escorpião monstruoso, Imenso	Inseto	Livro dos Monstros
Alaghi	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Escorpião monstruoso, Médio	Inseto	Livro dos Monstros
Annis (bruxa)	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Escorpião monstruoso, Miúdo	Inseto	Livro dos Monstros
Asabi	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Formiga gigante, operária	Inseto	Livro dos Monstros
Asabi, cauda-ferrão	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Formiga gigante, rainha	Inseto	Livro dos Monstros
Balbucador	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Formiga gigante, soldado	Inseto	Livro dos Monstros
Bruxa verde	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Gafanhoto gigante	Inseto	Livro dos Monstros
Buso tigbanua	Hum. Monstruoso	Aventuras Orientais	Louva-a-deus gigante	Inseto	Livro dos Monstros
Centauro	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Vaga-lume gigante	Inseto	Livro dos Monstros
Derro	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Vespa gigante	Inseto	Livro dos Monstros
Doppelganger	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Víbora, enorme	Inseto	Livro dos Monstros
Doppelganger Maior	Hum. Monstruoso	FR – MdF			
Dragonitino	Hum. Monstruoso	Draconomicon	Aballin	Limo	FR – MdF
Escolhido	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Cubo gelatinoso (limo)	Limo	Livro dos Monstros
Gárgula	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Gosma ocre (limo)	Limo	Livro dos Monstros
Gárgula Kir-Lanan	Hum. Monstruoso	FR – RE	Limo cinzento	Limo	Livro dos Monstros
Grimlock	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Pudim negro (limo)	Limo	Livro dos Monstros
Hannya	Hum. Monstruoso	Aventuras Orientais	Pudim negro ancião	Limo	Livro dos Monstros
Harpia	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros			
Harpia arqueira	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Bruxa do pântano	Metamorfo	Aventuras Orientais
Hebi-No-Onna	Hum. Monstruoso	Aventuras Orientais	Dokufu	Metamorfo	Aventuras Orientais
Homem-escorpião	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Hengeyokay	Metamorfo	Aventuras Orientais
Meazel	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Mamono	Metamorfo	Aventuras Orientais
Medusa	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Malaugrym	Metamorfo (Mal)	FR – MdF
Minotauro	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros			
Quaggoth	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Andarilho noturno (vulto noturno)	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Quitina	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Avantesma	Morto-Vivo	FR – MdF
Tengu cabeça de corvo	Hum. Monstruoso	Aventuras Orientais	(Elfo feiticeiro de 7º nível)		
Tengu cabeça humana	Hum. Monstruoso	Aventuras Orientais	Bodak	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Terrano	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Carniçal	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Tsuno	Hum. Monstruoso	Aventuras Orientais	Cria vampírica	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Wemic	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Devorador	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Yeti	Hum. Monstruoso	Aventuras Orientais	Dracolith azul	Morto-Vivo	Draconomicon
Yuan-Ti maculado	Hum. Monstruoso	FR – MdF	venerável morto-vivo (Imenso)		
(Humano ladinho de 5º nível)			Dracolith verde adulta	Morto-Vivo	FR – RE
Yuan-Ti protetor da ninhada	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Dragão negro	Morto-Vivo	Draconomicon
(Humano ladinho de 5º nível)			Esquelético experiente		
Yuan-ti puro-sangue	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Dragão vampírico	Morto-Vivo	Draconomicon
Yuan-ti, abominação	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	vermelho experiente		
Yuan-ti, mestiço	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Dragão zumbi	Morto-Vivo	Draconomicon
Bruxa do mar	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	branco adulto jovem		
	(Aquático)		Esqueleto de dragão	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Kappa	Hum. Monstruoso	Aventuras Orientais	vermelho adulto		
	(Aquático)		Esqueleto de ettin	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Kuo-toa	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Esqueleto de gigante das nuvens	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
	(Aquático)		Esqueleto de lobo	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Sahuagin	Hum. Monstruoso	Livro dos Monstros	Esqueleto de megarraptor Avançado	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
	(Aquático)		Esqueleto de quimera	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Lagarto ígneo	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Esqueleto de troll	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
	(Fogo)		Esqueleto de urso-coruja	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Pterapovo	Hum. Monstruoso	FR – MdF	Esqueleto, combatente humano	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
	(Metamorfo)		Gaki, Jiki-Ketsu-Gaki	Morto-Vivo	Aventuras Orientais
Abelha gigante	Inseto	Livro dos Monstros	Gaki, Jiki-Niku-Gaki	Morto-Vivo	Aventuras Orientais
Aranha monstruosa, Colossal	Inseto	Livro dos Monstros	Gaki, Shikki-Gaki	Morto-Vivo	Aventuras Orientais
Aranha monstruosa, Enorme	Inseto	Livro dos Monstros	Gaki, Shinen-Gaki	Morto-Vivo	Aventuras Orientais
Aranha monstruosa, Grande	Inseto	Livro dos Monstros	Guardas de bane	Morto-Vivo	FR – MdF
Aranha monstruosa, Imensa	Inseto	Livro dos Monstros	Inumano	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Aranha monstruosa, Média	Inseto	Livro dos Monstros	Lich (Mago ou 11º nível)	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Aranha monstruosa, Miúda	Inseto	Livro dos Monstros	Lívido	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Aranha subterrânea, armadeira (Aranha peluda)	Inseto	FR – MdF	Lívido magesculpido	Morto-Vivo	LCdA
			Mago espectral	Morto-Vivo	FR – MdF
			(humano mago 5º nível)		
			Maudito	Morto-Vivo	FR – MdF
			(Humano guerreiro de 5º nível)		

Mohrg	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Morcego das profundezas, ossos	Morto-Vivo	FR – MdF
Mortos de Bane	Morto-Vivo	FR – MdF
Múmia	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Múmia Superior	Morto-Vivo	Divindades e Semideuses
Onikage	Morto-Vivo	Aventuras Orientais
Pennaggolan (5º nível guerreiro)	Morto-Vivo	Aventuras Orientais
Rastejante (vulto noturno)	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Ressurgido	Morto-Vivo	FR – MdF
Senhor das múmias	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Soldado do horror	Morto-Vivo	FR – MdF
Tirano da morte (beholder)	Morto-Vivo	FR – RE
Tirano da névoa zumbi	Morto-Vivo	FR – MdF
Vampiro (5º nível +2)	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Vampiro de elite	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Vampiro saltador	Morto-Vivo	Aventuras Orientais
Vulto alado (vulto noturno)	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Zumbi (plebeu humano)	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Zumbi de bugbear	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Zumbi de dilacerador cinzento	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Zumbi de kobold	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Zumbi de minotauro	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Zumbi de ogro	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Zumbi de tríbulo brutal	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Zumbi de troglodita	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Zumbi de wyvern	Morto-Vivo	Livro dos Monstros
Allip	Morto-Vivo (Incorpóreo)	Livro dos Monstros
Aparição	Morto-Vivo (Incorpóreo)	Livro dos Monstros
Aparição tórrida	Morto-vivo (Incorpóreo)	Livro dos Monstros
Dragão fantasmagórico verde adulto	Morto-Vivo (Incorpóreo)	Draconomicon
Espectro	Morto-Vivo (Incorpóreo)	Livro dos Monstros
Fantasma (5º nível +2)	Morto-Vivo (Incorpóreo)	Livro dos Monstros
Sombra	Morto-Vivo (Incorpóreo)	Livro dos Monstros
Sombra superior	Morto-Vivo (Incorpóreo)	Livro dos Monstros
Bariaur	Planar	Manual dos Planos
Besta crepuscular (efêmero)	Planar	Manual dos Planos
Centopeia espiritual Inferior	Planar	Aventuras Orientais
Centopeia espiritual Menor	Planar	Aventuras Orientais
Centopeia espiritual superior	Planar	Aventuras Orientais
Doc cu'o'c	Planar	Aventuras Orientais
Dretch (demônio)	Planar	Livro dos Monstros
Eclipse (efêmero)	Planar	Manual dos Planos
Encouraçado astral	Planar	Manual dos Planos
Figueira umbral (efêmero)	Planar	Manual dos Planos
Hipogrifo pseudonatural	Planar	LCdA
Leevoth, Capitão dos Vultos	Planar	FR – RE
Lêmore (diabo)	Planar	Livro dos Monstros
Mephit (qualquer)	Planar	Livro dos Monstros
Ravid	Planar	Livro dos Monstros
Tocados pelos planos,	Planar	FR – MdF
Tiefling, Tanarukk		
Tocados pelos planos, genasi, água	Planar (Água)	FR – MdF
Tojanida, adulta	Planar (Água)	Livro dos Monstros
Tojanida, anciã	Planar (Água)	Livro dos Monstros
Tojanida, jovem	Planar (Água)	Livro dos Monstros
Tritão	Planar (Água)	Livro dos Monstros
Marid (gênio)	Planar (Água, Caótico)	Manual dos Planos
Djinni (gênio)	Planar (Ar)	Livro dos Monstros
Djinni nobre (gênio)	Planar (Ar)	Livro dos Monstros
Gavião seta, adulto	Planar (Ar)	Livro dos Monstros
Gavião seta, ancião	Planar (Ar)	Livro dos Monstros
Gavião seta, jovem	Planar (Ar)	Livro dos Monstros
Tocados pelos planos, genasi, ar	Planar (Ar)	FR – MdF
Dao (gênio)	Planar (Ar, Mal)	Manual dos Planos
Avoral (guardião)	Planar (Bom)	Livro dos Monstros
Celestial, leonal (guardinal)	Planar (Bom)	Manual dos Planos
Deva astral (anjo)	Planar (Bom)	Livro dos Monstros
Leonal (guardinal)	Planar (Bom)	Livro dos Monstros
Planetário (anjo)	Planar (Bom)	Livro dos Monstros
Solar (anjo)	Planar (Bom)	Livro dos Monstros
Bralani (eladrin)	Planar (Bom, Caótico)	Livro dos Monstros
Arconte guardião	Planar (Bom, Leal)	Livro dos Monstros
Arconte herói	Planar (Bom, Leal)	Livro dos Monstros
Arconte luminar	Planar (Bom, Leal)	Livro dos Monstros
Arconte mensageiro	Planar (Bom, Leal)	Livro dos Monstros
Shirokinukatsukami	Planar (Bom, Leal)	Aventuras Orientais
Demônio, Ghour	Planar (Caos, Mal)	FR – MdF
Draegloth (meio-abissal)	Planar (Caos, Mal)	FR – MdF
Fera do caos	Planar (Caótico)	Livro dos Monstros

Nishruu	Planar (Caótico)	FR – MdF
Slaad da morte	Planar (caótico)	Livro dos Monstros
Slaad, azul	Planar (Caótico)	Livro dos Monstros
Slaad, cinza	Planar (Caótico)	Livro dos Monstros
Slaad, verde	Planar (Caótico)	Livro dos Monstros
Slaad, vermelho	Planar (Caótico)	Livro dos Monstros
Titã	Planar (Caótico)	Livro dos Monstros
Uivante	Planar (Caótico)	Livro dos Monstros
Celestial, Firre (eladrin)	Planar (Caótico, Bom)	Manual dos Planos
Ghaele (eladrin)	Planar (Caótico, Bom)	Livro dos Monstros
Lillend	Planar (Caótico, Bom)	Livro dos Monstros
Armanita, tanar'ri (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Manual dos Planos
Balor (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Livro dos Monstros
Bebilith (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Livro dos Monstros
Demônio babau	Planar (Caótico, Mal)	Livro dos Monstros
Glabrezu (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Livro dos Monstros
Goristro tanar'ri (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Manual dos Planos
Hezrou (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Livro dos Monstros
Marilith (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Livro dos Monstros
Myrlochar	Planar (Caótico, Mal)	FR – MdF
Nalfeshnee (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Livro dos Monstros
Quasit (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Livro dos Monstros
Súcubo (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Livro dos Monstros
Suplicante ogro	Planar (Caótico, Mal)	Manual dos Planos
Urdezu, tanar'ri (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Manual dos Planos
Vrock (demônio)	Planar (Caótico, Mal)	Livro dos Monstros
Yochlol	Planar (Caótico, Mal)	FR – MdF
Azer	Planar (Fogo)	Livro dos Monstros
Cão infernal	Planar (Fogo)	Livro dos Monstros
Efreeti (gênio)	Planar (Fogo)	Livro dos Monstros
Irmão das chamas (salamandra)	Planar (Fogo)	Livro dos Monstros
Rast	Planar (Fogo)	Livro dos Monstros
Salamandra	Planar (Fogo)	Livro dos Monstros
Salamandra nobre	Planar (Fogo)	Livro dos Monstros
Tocados pelos planos, genasi, fogo	Planar (Fogo)	FR – MdF
Xag-Ya (energon)	Planar (Incorpóreo)	Manual dos Planos
Xeg-Yi (energon)	Planar (Incorpóreo)	Manual dos Planos
Formian (capataz)	Planar (Leal)	Livro dos Monstros
Formian (marechal)	Planar (Leal)	Livro dos Monstros
Formian (operário)	Planar (Leal)	Livro dos Monstros
Formian (rainha)	Planar (Leal)	Livro dos Monstros
Formian (soldado)	Planar (Leal)	Livro dos Monstros
Xill	Planar (Leal, Mal)	Livro dos Monstros
Bruxa da noite	Planar (Mal)	Livro dos Monstros
Canolote	Planar (Mal)	Manual dos Planos
Cao Yeth	Planar (Mal)	Livro dos Monstros
Cauchemar (pesadelo)	Planar (Mal)	Livro dos Monstros
Lacaia de Set	Planar (Mal)	Divindades e Semideuses
Mastim das sombras	Planar (Mal)	Livro dos Monstros
Mezzolote	Planar (Mal)	Manual dos Planos
Nicalote	Planar (Mal)	Manual dos Planos
Oni das terras sombrias, Akuma no Oni	Planar (Mal)	Aventuras Orientais
Oni das terras sombrias, Ashi no Oni	Planar (Mal)	Aventuras Orientais
Oni das terras sombrias, Byoki no Oni	Planar (Mal)	Aventuras Orientais
Oni das terras sombrias, Gekido no Oni	Planar (Mal)	Aventuras Orientais
Oni das terras sombrias, Haino no Oni	Planar (Mal)	Aventuras Orientais
Oni das terras sombrias, Kyoso no Oni	Planar (Mal)	Aventuras Orientais
Oni das terras sombrias, Sanru no Oni	Planar (Mal)	Aventuras Orientais
Oni das terras sombrias, Tsuburu no Oni	Planar (Mal)	Aventuras Orientais
Oni das terras sombrias, Yattoko no Oni	Planar (Mal)	Aventuras Orientais
Pesadelo	Planar (Mal)	Livro dos Monstros
Ulrolote	Planar (Mal)	Manual dos Planos
Vargouille	Planar (Mal)	Livro dos Monstros
Draco abissal	Planar (Mal, Fogo)	Draconomicon
Bestas de Xvim (cão infernal)	Planar (Mal, Fogo, Leal)	FR – MdF
Abishai branco	Planar (Mal, Leal)	FR – MdF
Abishai negro	Planar (Mal, Leal)	FR – MdF
Abishai verde	Planar (Mal, Leal)	FR – MdF
Achaierai	Planar (Mal, Leal)	Livro dos Monstros
Barbazú (diabo)	Planar (Mal, Leal)	Livro dos Monstros
Cornugon (diabo)	Planar (Mal, Leal)	Livro dos Monstros
Diabrete (diabo)	Planar (Mal, Leal)	Livro dos Monstros

Erinye (diabo)	Planar (Mal, Leal)	Livro dos Monstros
Gato infernal (diabo)	Planar (Mal, Leal)	Livro dos Monstros
Gelugon (diabo)	Planar (Mal, Leal)	Livro dos Monstros
Hamatula (diabo)	Planar (Mal, Leal)	Livro dos Monstros
Kyton (diabo)	Planar (Mal, Leal)	Livro dos Monstros
Lorde das profundezas (diabo)	Planar (Mal, Leal)	Livro dos Monstros
Narzugon, baatezu (Diabo)	Planar (Mal, Leal)	Manual dos Planos
Osyluth (diabo)	Planar (Mal, Leal)	Livro dos Monstros
Spinagon, baatezu (Diabo)	Planar (Mal, Leal)	Manual dos Planos
Cão de guerra nessian (cão infernal)	Planar (Mal, Leal, Fogo)	Livro dos Monstros
Barghest	Planar (Mal, Leal, Metamorfo)	Livro dos Monstros
Barghest superior	Planar (Mal, Leal, Metamorfo)	Livro dos Monstros
Aasimar (tocado pelos planos)	Planar (Nativo)	Livro dos Monstros
Couatl	Planar (Nativo)	Livro dos Monstros
Janni (gênio)	Planar (Nativo)	Livro dos Monstros
Meio celestial/meio paladino 9º nível	Planar (Nativo)	Livro dos Monstros
Rakshasa	Planar (Nativo)	Livro dos Monstros

Tiefling (tocado pelos planos)	Planar (Nativo)	Livro dos Monstros
Tocados pelos planos,	Planar (Nativo)	FR – MdF
Tiefling, fey'Ri		
Minotauro meio-elemental da terra	Planar (Terra)	Manual dos Planos
Tocados pelos planos, genasi, terra	Planar (Terra)	FR – MdF
Xorn, ancião	Planar (Terra)	Livro dos Monstros
Xorn, médio	Planar (Terra)	Livro dos Monstros
Xorn, menor	Planar (Terra)	Livro dos Monstros
Arbusto errante	Planta	Livro dos Monstros
Árvore negra	Planta	FR – MdF
Ente	Planta	Livro dos Monstros
Fungo fantasma	Planta	Livro dos Monstros
Fungo violeta	Planta	Livro dos Monstros
Guardião (planta)	Planta	Livro dos Monstros
Guardião verde	Planta	FR – MdF
Tendrículo	Planta	Livro dos Monstros
Vinha assassina	Planta	Livro dos Monstros

Mais de 1000 monstros estão reunidos neste livro!

Retirados de vários livros, essas criaturas foram organizadas e catalogadas para sua comodidade. Aqui você encontrará desde o simples e comum orc ao clássico e temível dragão. Todos os monstros já tiveram suas estatísticas revisadas e atualizadas para a versão 3.5 do D&D, prontas pra enfrentar (ou ajudar) o aventureiro iniciante ou o veterano calejado.

Para utilizar este suplemento, o Mestre também necessitará do *Livro do Jogador* e do *Livro do Mestre*.

Um jogador precisa apenas do *Livro do Jogador*.

